

Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia untuk Peningkatan Keterampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja di Yayasan PA Arief Rahman Hakim Surabaya

Victor Hariadi, Joko Lianto, Ahmad Saikhu, Yudhi Purwananto, Bilqis Amaliah, Arya Yudi Wijaya, dan Suwadi

Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

Email:

victorhariadi1228@gmail.com

ABSTRAK

Seperti kita ketahui bersama bahwa mengelola sebuah lembaga nirlaba dengan keterbatasan sumber daya memang tidak mudah. Yayasan panti asuhan merupakan salah satu contoh ideal untuk lembaga yang dimaksud. Jumlah yayasan anak panti yang cukup banyak, dengan beragam usia dan latar belakang menjadi tantangan tersendiri bagi pengurus yayasan panti asuhan. Selain mengupayakan pemenuhan kebutuhan hidup yang layak bagi anak-anak tersebut, juga yang tidak kalah pentingnya adalah memikirkan dan memastikan hak untuk menikmati pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu aspek penting di dalam pencapaian masa depan yang baik bagi anak-anak tersebut. Di yayasan panti asuhan mereka memperoleh pengajaran mengenai keagamaan yang bertujuan memperkuat ketaqwaan dan keimanan mereka, serta memperbaiki kepribadian mereka. Sementara yang masih kurang adalah pembekalan akan keterampilan teknis. Padahal dalam banyak kasus penguasaan keterampilan teknis ini sangatlah penting mengingat kompetisi di masyarakat yang semakin ketat. Mencari pekerjaan atau berwirausaha bukan perkara mudah bagi siapa saja di jaman sekarang. Dan tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak yayasan panti asuhan sangat jarang yang mampu melanjutkan pendidikan hingga ke perguruan tinggi dan lulus sebagai sarjana. Sehingga banyak di antara anak-anak ini yang harus/terpaksa terjun ke masyarakat dengan bekal ijazah SMA atau bahkan hanya ijazah SMP. Oleh karenanya dengan fakta tersebut maka diupayakan bantuan berupa pelatihan konten multimedia berbasis komputer yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis sekaligus membekali anak-anak ini sebelum mereka harus meninggalkan yayasan panti asuhan dan terjun ke masyarakat. Keterampilan teknis di bidang IT ini selaras dengan tren dunia saat ini yang sudah mengarah ke e-commerce, e-service dan content provider. Sehingga anak-anak yang saat ini berada di level pendidikan SMP dan SMA akan memiliki alternatif jika suatu saat mereka harus hidup mandiri. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, telah diselenggarakan beragam pelatihan multimedia. Mulai dari pelatihan instalasi dan pengoperasian layar LED, pelatihan pembuatan materi presentasi dan animasi sederhana, serta pelatihan pengenalan koneksi internet. Dimana melalui pelatihan-pelatihan tersebut telah berhasil meningkatkan antusiasme anak-anak panti asuhan usia remaja. Dan diharapkan antusiasme ini akan berkembang menjadi keingintahuan dan semangat belajar yang lebih besar lagi, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Dan mereka dapat segera menemukan peluang kerja di bidang ini untuk menunjang masa depan mereka.

Kata Kunci: lembaga nirlaba, pendidikan informal, keterampilan teknis, pelatihan konten multimedia, materi presentasi dan animasi sederhana.

PENDAHULUAN

Seperti kita ketahui bersama bahwa mengelola sebuah lembaga nirlaba dengan keterbatasan sumber daya memang tidak mudah. Panti asuhan merupakan salah satu contoh ideal untuk lembaga yang dimaksud. Permasalahan yang lazim dijumpai pada panti-panti asuhan antara lain

adalah keterbatasan dana, ketersediaan sarana dan prasarana, jumlah anak panti yang cukup banyak dan terdiri dari berbagai usia, latar belakang, dan tingkat kepatuhan serta kedisiplinan. Seringkali pula dijumpai anak panti yang tidak seluruhnya tinggal di dalam asrama panti asuhan dengan berbagai pertimbangan, seperti kapasitas panti yang tidak memadai atau anak yatim yang



(a)



(b)

Gambar 1 (a & b). Pantti Asuhan Arif Rahman Hakim Surabaya

berdomisili di sekitar pantti tetapi masih tinggal bersama ibu atau kerabatnya.

Salah satu contoh adalah Pantti Asuhan Arif Rahman Hakim yang beralamat di Jalan Arief Rachman Hakim Gang II/12, Kampung Deles, Klampis Ngasem, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya. Pantti asuhan ini memiliki total anak pantti 30 anak dengan beragam usia mulai bayi hingga anak berusia pelajar SMU atau yang sederajat. Dari ke-30 anak tersebut tidak kesemuanya tinggal di dalam asrama pantti karena keterbatasan sarana tempat tinggal atau ada yang masih harus tinggal bersama ibu atau kerabatnya yang kebetulan berada di sekitar pantti. Namun mereka akan hadir pada kegiatan-kegiatan rutin yang diselenggarakan oleh pengurus pantti.

Situasi yang demikian tentu akan memunculkan berbagai masalah dalam hal pengelolaan pantti asuhan. Misalnya dalam hal penyebarluasan pengumuman dan informasi. Karena kepemilikan gadget di antara anak-anak pantti masih sangat terbatas, dan model pengumuman tertulis yang ditempelkan di tembok seringkali terabaikan. Memang benar hampir semua anak akan hadir pantti asuhan, namun tidak semua memiliki perhatian yang sama terhadap keberadaan pengumuman.

Untuk hal ini kita pun menyadari bahwa papan-papan pengumuman sering tidak terupdate dengan baik. Sehingga banyak pengumuman-pengumuman lama yang sudah kadaluarsa masih tertempel di papan tersebut. Padahal untuk pantti asuhan informasi-informasi mengenai jadwal kajian, kunjungan dari pihak luar, atau adanya sedekah/kiriman makanan seringkali harus dilakukan. Dan model pengumuman semacam ini menjadi penyebab

jumlah partisipasi anak pantti yang kurang optimal pada setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus pantti. Seperti terlihat pada gambar 1, bahwa sarana dan prasana Pantti Asuhan Arif Rahman Hakim Surabaya dapat dikatakan masih cukup memprihatinkan. Fasilitas belajar anak-anak pantti asuhan tersebut juga jauh dari mencukupi. Hampir tidak ada perbedaan fasilitas belajar bagi anak-anak pantti yang berusia balita, anaka maupun remaja.

Masalah lain yang seringkali luput dari perhatian kita bersama adalah kurangnya sarana dan prasarana untuk mendukung kreatifitas anak-anak pantti. Ruang belajar dan berekspresi bagi anak-anak pantti umumnya tidak tersedia secara optimal. Dan keterbatasan dana serta kurangnya wawasan pengurus pantti biasanya menjadi penyebabnya. Seperti terlihat pada foto gambar 1 bahwa ruang bersama pantti asuhan Arif Rahman Hakim sangat minim fasilitas. Sehingga seringkali kebosanan melanda anak-anak pantti. Selain itu antusiasme, keingintahuan dan bakat serta potensi yang dimiliki anak-anak pantti tidak dapat tereksplorasi, tereksplotasi dan tersalurkan dengan maksimal. Padahal anak-anak ini terus tumbuh dan berkembang setiap harinya. Dan di antara mereka barangkali ada memiliki bakat/potensi terpendam, baik itu di bidang ilmu pengetahuan, teknik, olahraga, maupun ketrampilan. Jika permasalahan ini tidak dicarikan jalan keluarnya maka tentu kemungkinan-kemungkinan dampak negatif dapat terjadi, seperti apriori/keputusan, kenakalan, dan lain sebagainya.

Oleh karenanya perlu dipikirkan bersama solusi yang murah dan tepat guna untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dan dari hasil berdiskusi bersama dengan pengurus pantti mengenai permasalahan dan kesanggupan penyediaan solusi dari kami sebagai akademisi perguruan tinggi, maka permasalahan mengenai otomasi pengelolaan PA sekaligus menyediakan media belajar bagi anak-anak pantti menjadi prioritas yang akan diselesaikan.

Konsep dan Strategi Kegiatan

Pada bagian sebelumnya telah diuraikan mengenai seluk beluk kondisi pantti asuhan yang menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat tahun ini, dan bahwa terdapat banyak permasalahan yang dihadapi oleh pengurus pantti asuhan tersebut. Dimana salah satu permasalahan yang mendesak untuk segera dicarikan jalan keluarnya adalah bagaimana merancang media pengumuman yang dapat secara jitu mengatasi masalah kepekaan anak-anak pantti. Mengingat selama ini pengumuman-pengumuman yang ditempelkan pada papan pengumuman sering diabaikan oleh anak-anak pantti. Akibatnya adalah kurang maksimalnya kehadiran anak-anak pantti dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Baik pada kegiatan yang bersifat kajian, kunjungan hingga acara makan bersama yang diselenggarakan berkaitan dengan adanya hibah makanan dari pihak luar.

Kekurangpekaan anak-anak pantti juga sedikit banyak disebabkan oleh kejenuhan yang melanda anak-anak

tersebut terkait dengan kurangnya sarana dan prasarana belajar dan bermain bagi anak-anak tersebut. Apalagi dengan jumlah anak yang cukup banyak dan dengan rentang usia yang sangat lebar (dari bayi hingga usia belasan tahun). Ruang belajar dan bereksresi yang tersedia sangatlah minim. Padahal mayoritas anak yang ada masih berada dalam periode tumbuh dan berkembang. Dimana mereka memiliki antusiasme, keingintahuan dan bakat-bakat yang belum terekplorasi secara maksimal. Sementara sebagian yang lain malah sudah seharusnya belajar dan memiliki keahlian sebagai bekal hidupnya kelak.

Di sisi lain pengurus panti juga memiliki tanggung jawab untuk senantiasa menyampaikan materi-materi kajian yang uptodate dengan teknik penyajian yang selalu kekinian. Hal ini dirasa perlu untuk menghindari kebosanan bagi anak-anak pendengarnya. Materi menarik yang disajikan secara interaktif tentu dapat membantu anak-anak dapat memahami lebih baik. Apalagi di jaman yang serba paperless seperti sekarang. Dimana informasi dapat diakses melalui beragam perangkat. Sangat perlu membekali anak-anak panti asuhan dengan pengetahuan yang memadai tentang perkembangan jaman yang hampir segalanya telah berbasiskan teknologi informasi dan multimedia ini. Agar mereka dapat memanfaatkan teknologi informasi tersebut secara benar, supaya terhindar dari berbagai akses negatif dan sebaliknya dapat memberikan manfaat maksimal bagi masa depan mereka.

Rangkaian permasalahan di atas dapat disolusikan melalui sebuah konsep papan pengumuman elektronik berbasis LED dan komputer. Dimana perangkat tersebut secara spesifik akan memiliki beberapa manfaat, antara lain:

Papan Pengumuman Elektronik

Sebuah layar yang berukuran 32-40 inci dapat diisi dengan tulisan dan animasi serta suara sekiranya dapat menarik perhatian anak-anak atau siapapun yang melintas di dekatnya. Beberapa pengumuman dapat disajikan secara paralel maupun sekuensial pada layar tersebut dengan pengaturan yang cukup mudah. Pun untuk pengumuman yang sudah usang dapat dengan mudah dihapus. Jika selama ini pengumuman ditulis statis pada kertas berukuran A4 dan ditempel pada papan pengumuman yang dalam kenyataannya sering terabaikan oleh anak-anak, maka dampak yang terjadi adalah kekurangoptimalan partisipasi anak-anak dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh pengurus panti. Sementara menghubungi satu per satu anak (terutama yang tinggal di luar panti asuhan) menjadi hal yang sangat sulit dilakukan.

Media Belajar Anak-anak

Jika selama ini pengumuman selalu dibuat oleh pengurus panti, maka dengan adanya papan pengumuman elektronik berbasis LED dan komputer ini anak-anak panti dapat belajar dan diberi tanggung jawab untuk

mengelola papan pengumuman tersebut. Perangkat ini akan menjadi media belajar (sekaligus bermain) yang menyenangkan bagi anak-anak panti. Merancang pengumuman dengan tambahan animasi tentu menjadi tugas yang menggembirakan bagi anak-anak. Penugasan ini dapat dibuat secara bergiliran dan berkelompok, dan bahkan dapat diperlombakan. Pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan anak-anak di bidang komputer akan secara otomatis bertambah dari waktu ke waktu.

Media Penyajian Materi Kajian Interaktif

Dari sisi pengurus panti kehadiran papan pengumuman elektronik berbasis LED dan komputer juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk merancang dan menyajikan materi-materi kajian serta pembelajaran. Materi-materi dapat disusun secara lebih interaktif dan animatif, serta layar LED-nya dapat pula digunakan untuk melihat tayangan-tayangan film edukasi bersama-sama.

Jika layar LED dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kebutuhan, selain menonton siaran televisi. Maka selanjutnya dibutuhkan pengetahuan untuk mengkoneksikan sambungan internet dengan layar LED tersebut, agar beragam informasi dapat diakses melalui layar LED tersebut. Oleh karenanya perlu diajarkan kepada anak-anak tersebut mengenai pengetahuan cara mengakses sambungan internet dan menyalurkannya melalui layar LED (Catanzaro, 1997).

Selain dapat dimanfaatkan untuk menonton siaran televisi dan menampilkan hasil pengaksesan internet, layar LED tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan lainnya, yaitu menampilkan materi dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini telah diajarkan kepada anak-anak panti asuhan tersebut cara membuat presentasi dengan animasi sederhana, dan menayangkannya pada layar LED (Edwards, 2008).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pada subbab sebelumnya telah diuraikan mengenai latar belakang kondisi Panti Asuhan Arif Rahman Hakim yang menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat tahun ini, dan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah lebih kepada pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan teknis anak-anak panti asuhan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di panti asuhan. Sehingga yang menjadi konsep kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa penyusunan dan implementasi program pemberdayaan masyarakat terutama untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam pengembangan usaha dan pengembangan organisasi pada kelompok pengurus dan anak-anak panti asuhan, berupa peningkatan ketrampilan teknis untuk meningkatkan ketrampilan teknis bagi mereka. Ini merupakan bagian dari *sustainable development goals*, karena anak-anak panti ini akan meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau diharapkan mampu mandiri dengan mendapatkan atau menciptakan lapangan kerja.

Pelaksanaan kegiatan “**Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia Untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja Di Yayasan Panti Asuhan Arief Rahman Hakim Surabaya**” ini akan dilakukan dengan beberapa pendekatan spesifik yang bertujuan untuk menjamin kesesuaian antara kebutuhan dengan solusi yang akan ditawarkan. **Strategi** pendekatan tersebut antara lain adalah:

Pemilihan lingkup/skala mitra kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk diaplikasikan kepada usaha mikro-kecil atau organisasi/lembaga nirlaba, dengan asumsi bahwa usaha mikro-kecil umumnya belum memiliki visi usaha yang maju dan dengan keterbatasan ketersediaan sumber daya. Demikian pula dengan organisasi/lembaga nirlaba yang umumnya memiliki banyak keterbatasan di dalam ruang geraknya. Oleh karenanya lebih sesuai dipandang menjadi mitra pelaksanaan kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Lokasi/domisili usaha juga menjadi pertimbangan, dimana diprioritaskan usaha atau lembaga yang berada sedekat mungkin dengan lokasi kampus ITS. Selain karena tanggung jawab moral bagi akademisi ITS untuk membantu usaha-usaha yang keberadaannya dekat dengan kampus ITS, juga pertimbangan masalah efisiensi waktu dan biaya.

Kesesuaian antara bidang kompetensi dengan permasalahan yang ada

Diperlukan peninjauan awal (survey pendahuluan) untuk menentukan cluster usaha/lembaga yang dapat/sesuai dibantu dengan pertimbangan kemampuan teknis yang dimiliki oleh pelaksana kegiatan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Ketersediaan biaya

Dengan ketersediaan biaya yang tidak besar maka diperlukan upaya-upaya untuk merancang solusi dengan konsep “teknologi tepat guna” atau pelatihan terstruktur agar mudah dan murah dalam pengimplementasian/pelaksanaannya serta lebih terjamin kesinambungannya di kemudian hari.

Sementara rangkaian rencana kegiatan yang telah dilakukan dalam “**Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia Untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja Di Yayasan Panti Asuhan Arief Rahman Hakim Surabaya**” ini antara lain:

1. Melakukan survey dan serangkaian diskusi untuk menginventarisasi, menentukan lingkup dan menyepakati permasalahan-permasalahan yang akan diselesaikan. Mendiskusikan metodologi pelaksanaan kegiatan serta menyepakati alokasi-alokasi waktu pelaksanaannya;
2. Melakukan serangkaian wawancara dan studi literatur untuk mendalami karakteristik usaha mikro-kecil atau organisasi/lembaga nirlaba tersebut dan memahami permasalahan-permasalahan yang dihadapi;

3. Melakukan penyusunan buku panduan pelatihan;
4. Melakukan rangkaian pelatihan dalam 2 (dua) tahap, yaitu: pelatihan pengoperasian internet TV dan pelatihan pembuatan konten-konten multimedia;
5. Melakukan publikasi kegiatan;
6. Menyusun laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggung jawaban pelaksana kegiatan.

Kegiatan “**Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia Untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja Di Yayasan Pa Arief Rahman Hakim Surabaya**” ini sebagai salah bentuk pengabdian yang dapat dilakukan oleh akademisi kepada masyarakat. Dan dengan harapan bahwa kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik, sehingga kegiatan semacam ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi kedua belah pihak. Dimana bagi masyarakat, keberadaan ITS sebagai institusi pendidikan tinggi negeri terkemuka di Indonesia dapat secara nyata membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan teknis yang ada di masyarakat. Sedangkan bagi akademisi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi pemacu untuk semakin menggali ide-ide kreatif mengenai pemanfaatan teknologi tepat guna yang sesuai bagi masyarakat di sekitarnya.

Selain itu terdapat pula manfaat positif yang dapat diperoleh mahasiswa-mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan semacam ini, yaitu menambah wawasan mengenai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah, memberikan pengalaman bekerja di lapangan di bawah arahan dosen, dan memberikan ide/inspirasi bagi kegiatan kewirausahaan yang mungkin dapat dilakukan oleh para mahasiswa ini.

1. Amani Salsabil Husodo (0221184000099 / Departemen Teknik Kimia ITS)
2. Kenji Hikmatullah (0511184000074 / Departemen Teknik Informatika ITS)

TARGET DAN LUARAN KEGIATAN

Agar tingkat keberhasilan kegiatan “**Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia Untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja Di Yayasan Panti Asuhan Arief Rahman Hakim Surabaya**” ini dapat terukur dan terkuantifikasi maka terdapat beberapa hal yang dapat ditargetkan menjadi luaran dari kegiatan ini, yaitu antara lain:

1. Terpublikasinya kegiatan abdimas ini pada jurnal abdimas Sewagati tahun 2020 atau 2021;
2. Tersusunnya book chapter untuk kegiatan abdimas ini;
3. Tersusunnya modul panduan untuk pelatihan pengoperasian internet TV dan pelatihan pembuatan konten multimedia;
4. Tersedianya perangkat yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan (yang selanjutnya akan diberikan/dihibahkan kepada Yayasan Panti Asuhan Arief Rahman Hakim Surabaya);
5. Terlaksananya pelatihan pengoperasian internet TV dan pelatihan pembuatan konten multimedia bagi



(a)



(b)



(c)

Gambar 2 (a, b, c). Foto serah terima bantuan perangkat pelatihan

anak-anak usia SMP dan SMA di lingkungan Yayasan Panti Asuhan Arief Rahman Hakim Surabaya.

Pada gambar 2 (a, b, c) dapat dilihat proses serah terima perangkat-perangkat pelatihan yang meliputi layar LED, laptop, modem, serta modul-modul pelatihan. Hibah perangkat pelatihan ini tentu saja sangat mengembirakan dan bermanfaat bagi pengurus dan anak-anak panti asuhan. Karena dapat menambah alternatif dan fasilitas pembelajaran bagi anak-anak tersebut. Selain dapat berguna untuk melengkapi fasilitas dukungan bagi pelaksanaan pendidikan formal, juga bermanfaat memberikan alternatif pembelajaran ketrampilan teknis bagi anak-anak usia remaja di panti asuhan tersebut.

Sementara pada gambar 3 (a, b) dapat dilihat pelaksanaan pelatihan yang diikuti oleh anak-anak panti asuhan di usia remaja. Pelatihan dilakukan 3 (tiga) kali untuk masing-masing materi. Pada bulan September 2020 telah dilakukan 2 (dua) kali pelatihan masing-masing



(a)



(b)

Gambar 3 (a, b). Foto-foto pelaksanaan pelatihan

dengan materi instalasi dan pengoperasian layar LED, serta koneksi internet. Sedangkan pada bulan Oktober 2020 dilakukan 1 (satu) kali pelatihan dengan materi pembuatan presentasi dan animasi sederhana. Antusiasme peserta pelatihan dapat terlihat melalui foto 3(b).

KEBERLANJUTAN

Inti dari pelaksanaan kegiatan pengabdian abdimas kali ini adalah mengajarkan kepada mitra kegiatan mengenai pembuatan pengumuman berupa animasi sederhana. Dengan pertimbangan bahwa pengumuman statis menggunakan kertas yang ditempel seringkali kurang mendapat perhatian dari anak-anak panti asuhan. Sehingga kemudian muncul ide untuk membuat pengumuman yang animatif meskipun itu sederhana. Namun dalam perkembangan kegiatan abdimas, muncul pengembangan ide untuk tidak sekedar membuat pengumuman animatif saja, tetapi perangkat yang digunakan sekiranya dapat dimanfaatkan lebih. Oleh karenanya diputuskan untuk tidak menggunakan running text LED yang cenderung dedicated hanya untuk 1 tujuan saja. Sehingga dalam kesempatan kegiatan ini digunakan layar LED yang multifungsi dan seperangkat laptop untuk menunjang tujuan tersebut. Selain itu penggunaan layar LED untuk banyak fungsi ini ternyata sangat menarik minat anak-anak panti asuhan. Penggunaan layar LED berukuran besar dengan kemampuan beragam ini membuat anak-anak tersebut bersemangat untuk belajar.

Untuk optimalisasi kegiatan abdimas ini digunakan sebuah layar LED 32 inci dengan kemampuan menyajikan siaran televisi, dan dilengkapi port usb dan hdmi.

Sehingga selain televisi siaran lokal, menyajikan siaran televisi satelit dengan koneksi internet melalui wifi, menjalankan sebagian fungsi komputer, serta juga berkemampuan untuk menyajikan tampilan dari laptop melalui beragam media koneksi (usb, hdmi, bluetooth, wifi).

Sebagai keberlanjutan dari kegiatan yang telah selesai dilakukan adalah bagaimana pengurus panti asuhan beserta anak-anak panti dapat memaksimalkan hibah yang telah diberikan. Dalam arti bagaimana mereka dapat mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan teknisnya dalam pengoperasian layar LED dan mendayagunakan komputer laptopnya untuk aplikasi-aplikasi yang lain. Sementara di sisi lain, pelatihan-pelatihan teknologi informasi dalam konteks mempelajari software/aplikasi yang bermanfaat bagi anak-anak panti dengan memanfaatkan perangkat yang telah ada dapat diberikan melalui skema bantuan pengabdian masyarakat di tahun-tahun mendatang. Pelatihan-pelatihan semacam ini pula yang dapat mengurangi resiko eksese negatif dari pengenalan anak-anak ini dengan dunia teknologi informasi dan multimedia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan abdimas yang telah dijalankan selama kurang lebih 8 (delapan) bulan ini telah terlaksana dengan baik meskipun harus dilakukan beberapa penyesuaian terkait dengan situasi karena pandemi yang terjadi. Munculnya beberapa alternatif teknologi yang dapat digunakan justru mempermudah tim pelaksana untuk memutuskan menggunakan salah satu teknologi yang tersedia. Selain mudah diperoleh juga teknologi-teknologi tersebut tersedia dengan harga yang relatif murah. Dan dalam kenyataannya pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam bentuk pemberian/hibah perangkat komputer beserta layar smart LED dan dengan pelatihan pengoperasiannya telah mendapat sambutan yang antusias, baik dari pengurus panti dan anaka-anak penghuni panti asuahn tersebut.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok masyarakat dari lingkungan panti asuhan yang selama ini lebih banyak menerima bantuan dalam bentuk bahan makanan, uang atau pelatihan ketrampilan tangan, ternyata sangat menginginkan bentuk bantuan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka di bidang IT. Oleh karenanya skema pengabdian masyarakat dari perguruan tinggi yang memungkinkan pemberian hibah perangkat teknis beserta pelatihannya lah yang dapat mewujudkan harapan kelompok masyarakat ini.

Pada tahun-tahun mendatang kegiatan seperti dapat diduplikasi dan dilanjutkan ke panti-panti asuhan yang lain mengingat jumlah panti asuhan di kota Surabaya dan kota-kota lain di Jawa Timur sangat banyak jumlahnya. Dan hampir di semua panti asuhan tersebut memiliki anak asuh dalam jumlah usia sekolah yang cukup banyak. Dan tentu mereka semua harus diperhatikan kebutuhan akan pengetahuan dan kemampuan teknisnya dalam bidang IT.

Sehingga tidak hanya pendidikan formal dasar dan menengah, akan tetapi juga hasrat mereka akan pelajaran-pelajaran di bidang IT.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ITS yang telah mendukung kegiatan abdimas ini. Dan ucapan terima kasih kami sampaikan pula kepada pengurus Panti Asuhan Arif Rahman Hakim Surabaya yang telah bersedia membantu dan bekerjasama untuk mensukseskan kegiatan abdimas ini. Besar harapan kami agar kegiatan ini dapat terlaksana kembali di lain waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Catanzaro, B. (1997). *Step-By-Step Isdn: The Internet Connection Handbook* (Sun Microsystems Press). Prentice Hall PTR.
- Edwards, J. (2008). *PowerPoint: How to Create a Killer Power Point Presentation... in 60 Minutes or Less!* WebinarKing.com. <https://www.amazon.com/PowerPoint-Create-Killer-Presentation-Minutes/dp/B001NMT8Q6>