

IMPLEMENTASI KOMPUDAYA SEBAGAI SARANA SUMBERDAYA BELAJAR BAGI MASYARAKAT

Warcito

Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia (P2SDM)
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat IPB, Bogor 16144, Indonesia
e-mail: citosipb@gmail.com

Abstrak

Komputer untuk pemberdayaan keluarga (kompudaya) merupakan salah satu model pengembangan sarana dan prasarana teknologi dan informasi komunikasi (TIK) di pedesaan. Kompudaya sebagai wadahnya, sumberdaya belajar adalah isinya (konten). Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat pada 4 (empat) aspek, yaitu pendidikan, kesehatan, lingkungan dan ekonomi melalui kompudaya. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian aksi (*action research*). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif eksplorasi. Hasil identifikasi kebutuhan pelatihan kelompok sasaran berkaitan dengan kompudaya diperoleh bahwa materi yang diinginkan kelompok sasaran, yaitu teknik pembelajaran *online*, manajemen konten, motivasi dan dinamika kelompok, pengantar TIK, dan *learning organization*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kompudaya telah mampu meningkatkan daya serap pengguna terhadap konten yang telah dibuka. Model kelembagaan kompudaya merupakan teknik atau metode yang efektif dalam proses belajar masyarakat. Kompudaya mampu memberikan ruang bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam penguatan di bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, dan lingkungan.

Kata kunci: kompudaya, TIK, pemberdayaan masyarakat

Kompudaya Implementation as a Means of Resources Learning Community

Abstract

Computers for Family Empowerment (kompudaya) is one of the infrastructure development models and Information Communication Technology (ICT) in rural areas. Kompudaya as a container, is a learning resource content. The purpose of this research is to increase knowledge and skills of the community in 4 (four) aspects, namely education, health, environment and an economy through kompudaya. The approach of this study is an action research. This study used a descriptive analysis. The results of the identification of the training needs of the target group related to that material obtained kompudaya desired target group, namely the technique of online learning, content management, motivation and group dynamics, the introduction of ICT, and learning organization. The result showed that kompudaya has been able to increase the absorptive capacity of users to the content that has been opened. Kompudaya institutional model is a technique or method that is effective for learning in the community. Kompudaya is able to provide space for people to play an active role in strengthening education, economy, health and environment aspects.

Keywords: kompudaya, ICT, community empowerment

Information and Communication Technology (ICT) atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan

dan teknologi (IPTEK). Secara umum TIK merupakan bentuk teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan

penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006). Tercakup dalam definisi tersebut adalah semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun (tele)komunikasi. Introduksi komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan *movie*) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki oleh TIK lain seperti siaran radio dan televisi.

Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi TIK ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang pendidikan, kesehatan, hobi, rekreasi dan spritual. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis dan asosiasi profesi. Aplikasi teknologi informasi juga dapat menjadi sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

Dalam dunia pendidikan, TIK dimanfaatkan untuk pembelajaran secara elektronik atau dikenal sebagai *e-learning* yang merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan TIK. *E-learning* bermanfaat pada kegiatan peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

UNESCO (2002) menyatakan bahwa pengintegrasian TIK ke dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan utama: *pertama*, untuk membangun "*knowledge-based society habits*" seperti kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berkomunikasi, kemampuan mencari, mengolah/mengelola informasi, mengubahnya menjadi pengetahuan baru dan mengkomunikasikannya kepada orang lain; *kedua*, untuk mengembangkan keterampilan menggunakan TIK (*ICT literacy*); dan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Peran TIK juga dapat mempercepat proses pembangunan suatu negara. Paradigma pengukuran keberhasilan pembangunan suatu negara kini tidak lagi menggunakan indikator keberhasilan pembangunan fisik, tetapi berubah

menjadi indikator pembangunan manusia. Indikator tersebut dikenal dengan istilah Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Ada empat parameter penentu tinggi rendahnya IPM suatu negara, yaitu keberhasilan pembangunan bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan dan lingkungan hidup. Sebagai ilustrasi, posisi IPM Indonesia saat ini berada pada peringkat 108 dari 182 negara. Makna peringkat ini menunjukkan bahwa hasil pembangunan di Indonesia pada empat bidang tersebut masih belum menggembirakan. Penyebab rendahnya peringkat IPM Indonesia dikarenakan angka harapan hidup tergolong rendah, yaitu 70,5%. Selain itu, angka kematian ibu setelah melahirkan di Indonesia adalah yang tertinggi di Asia, yaitu 420 per 100.000 kelahiran. Angka kematian bayi di Indonesia juga masih yang tertinggi di *Association of South East Asian Nations (ASEAN)*. Sedangkan dari sisi melek huruf Indonesia tercatat tinggi adalah 92% dari jumlah penduduk yang berusia di atas 15 tahun (UNDP, 2009).

Strategi capaian IPM dapat dilakukan melalui pendekatan peningkatan mutu keluarga. Keluarga sebagai institusi terkecil dalam masyarakat, memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pembangunan sebuah bangsa. Hal ini terkait erat dengan fungsi keluarga sebagai wahana pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu melalui pos pemberdayaan keluarga (posdaya).

Posdaya adalah sebuah gerakan untuk menggairahkan kembali kegotongroyongan di masyarakat dalam membangun dirinya sendiri, dilakukan secara swadaya diharapkan akan mencapai kemandirian masyarakat tersebut. Posdaya dibentuk, dibina dan dikembangkan sebagai lembaga masyarakat berupa forum silaturahmi, advokasi, komunikasi, edukasi bagi lembaga-lembaga di masyarakat baik tingkat RT, RW maupun kelurahan/desa. Posdaya juga merupakan wadah kegiatan penguatan fungsi-fungsi keluarga secara terpadu yang dibentuk dan dilaksanakan dari, oleh dan untuk keluarga dan masyarakatnya (Suyono dan Haryanto, 2009).

Permasalahan yang dihadapi di posdaya antara lain jumlah keluarga miskin (gakin) yang tinggi dengan tingkat pendidikan yang rendah berdampak pada akses informasi yang rendah serta jumlah partisipasi masyarakat dalam *sharing knowledge* yang juga rendah. Partisipasi masyarakat terhadap *sharing knowledge* yang rendah akan menyebabkan terhalangnya informasi atau sumberdaya belajar yang pada akhirnya

terhambatnya kemandirian masyarakat terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan akses belajar bersama melalui komputadaya. Untuk itu perlu disusun beberapa prioritas pemecahan masalah dengan tetap mempertimbangkan kemampuan masyarakat setempat untuk terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah tersebut. Beberapa pertimbangan penting yang mendasari penetapan prioritas kegiatan ini antara lain: *pertama*, akses masyarakat terhadap informasi merupakan hak dasar yang harus diselenggarakan. Hanya mengembangkan akses informasi tidak cukup melainkan diperlukan sebuah proses komunikasi informasi untuk menjadikan lebih bermakna dan memberdayakan masyarakat. Masyarakat yang berdaya adalah masyarakat yang memiliki kesadaran dan kebutuhan terhadap informasi sebagai sumber kekuatan. *Kedua*, sumberdaya belajar (*content*) merupakan program intervensi untuk meningkatkan masyarakat terdidik dan menguasai pengetahuan/informasi dan berpartisipasi aktif melalui bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi dan lingkungan. *Ketiga*, tingkat pendidikan masyarakat yang rendah dan rendahnya *sharing knowledge* di masyarakat mencerminkan bahwa tingkat partisipasi masyarakat dalam mewujudkan kemandirian sosial dan ekonomi juga rendah. Akar permasalahan keduanya adalah rendahnya akses terhadap informasi dan rendahnya komunikasi dalam proses pembelajaran dan pertukaran pengetahuan/informasi di antara sesama masyarakat. Metode pendekatan komputadaya dapat dilihat pada Gambar 1.

Berdasarkan latar belakang dan hasil-hasil penelitian terdahulu (Agustina 2011, Muljono dkk 2009, Muljono dkk 2010, Rahmawati 2012), maka perlu dilakukan penelitian aksi tersebut,

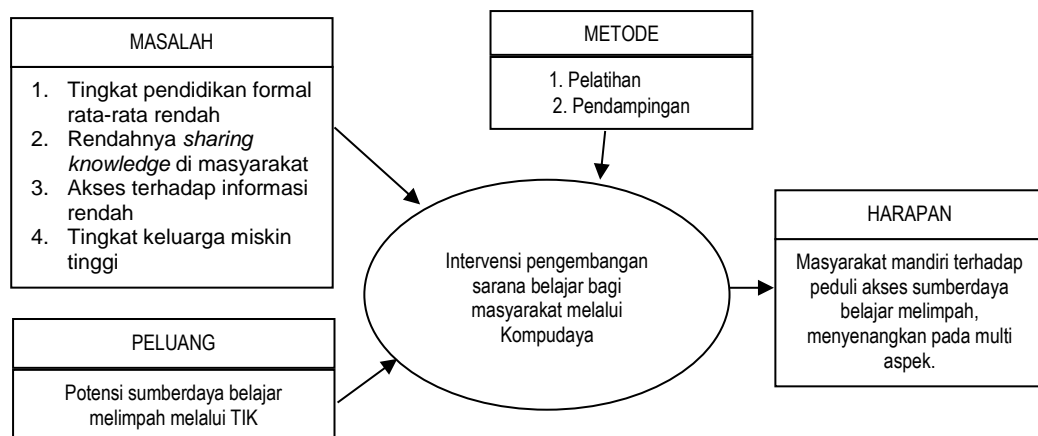
bagaimana implementasi komputadaya dapat menjadi sarana sumberdaya belajar bagi masyarakat. Tujuan kajian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam 4 (empat) pilar (pendidikan, kesehatan, ekonomi dan lingkungan). Tujuan secara khusus adalah: meningkatkan daya serap masyarakat terhadap konten komputadaya; meningkatkan proses belajar bersama di masyarakat melalui komputadaya; dan juga meningkatkan peran kader posdaya dalam penguatan program di bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi dan lingkungan.

METODE

Kegiatan ini dilakukan pada bulan Mei-November 2013 di Kelurahan Pasirmulya, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor dan Desa Benteng, Kecamatan Ciampea, Kabupaten Bogor. Lokasi kegiatan dipilih secara *purposive* berdasarkan pertimbangan jumlah gakin yang tinggi dengan tingkat pendidikan yang rendah serta jumlah partisipasi pemuda di posdaya yang juga rendah.

Penelitian ini tidak dirancang untuk menguji hipotesis, dari suatu pengaruh atau hubungan antara variabel akan tetapi mendeskripsikan data, fakta dan kecenderungan yang terjadi, selanjutnya dianalisis dan direkomendasi apa yang harus dibangun untuk mencapai suatu keadaan tertentu. Penelitian ini secara konsep dikategorikan pendekatan penelitian aksi dengan penyajian deskriptif analitik.

Menurut Barnsley & Ellis (1992) menyatakan bahwa penelitian aksi ini difokuskan pada kelompok masyarakat yang menghadapi atau mengalami masalah sosial ekonomi dan kelembagaan masyarakat. Proses pengambilan keputusan yang dilakukan jelas dengan meng-



Gambar 1. Metode Pendekatan Komputadaya

ikutkan semua partisipan untuk mendapat akses yang sama sehingga tingkat obyektivitas yang cukup tinggi. Perspektif dan pengetahuan masyarakat sangat bernilai dalam mengembangkan permasalahan dan pelaksanaan penelitian.

Sasaran kegiatan ini adalah pemuda yang dipilih secara *purposive*, berdasarkan kriteria: memiliki semangat belajar yang tinggi; familiar dengan peralatan komputer; bersedia mengikuti kegiatan pelatihan komputera secara penuh; dan bersedia dipantau dan dievaluasi hasil yang diperoleh selama mengikuti kegiatan melalui *pre* dan *post test*. Berdasarkan kriteria sasaran diperoleh 20 orang penggerak komputera. Jenis data yang dikumpulkan terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan menggunakan kuesioner. Data sekunder meliputi data gambaran umum lokasi kegiatan, data-data berkaitan dengan kegiatan pendidikan, kesehatan dan ekonomi.

Tahapan program komputera terdiri atas persiapan, pelaksanaan dan *monitoring-evaluasi*. Tahapan persiapan antara lain: (1) identifikasi dan inventarisasi kegiatan kepemudaan bidang pendidikan; (2) identifikasi peserta pelatihan komputera; (3) penentuan peserta komputera dan (4) penyusunan kurikulum dan modul komputera. Tahapan pelaksanaan, yaitu pelatihan dasar sumberdaya belajar dan eksplorasi sumberdaya belajar (*online*). Tahapan monitoring dan evaluasi meliputi *pre test* dan *post test* yang terdiri atas kemampuan peserta dalam menguasai dasar komputasi dan kemampuan eksplorasi sumberdaya belajar sebelum dan setelah mengikuti program komputera.

Pengolahan data dimulai dari *editing, coding, entry, cleaning*, dan analisis data. Analisis data *pre test, post test*, evaluasi proses dan evaluasi pelaksanaan diolah dengan menggunakan program komputer *Microsoft Excel 2007 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keadaan Umum

Posdaya Bina Sejahtera

Pada tanggal 21 Mei 2007, telah dikukuhkan tim kerja Posdaya Pasir Mulya melalui SK Kepala Kelurahan Pasir Mulya No: 147/08-PM. Tentang Pembentukan Posdaya Pasir Mulya dan ditetapkan sebagai tanggal berdirinya Posdaya Kelurahan Pasir Mulya. Namun, pada tanggal 1

Maret 2008, diselenggarakan rapat khusus pembentukan kelompok kerja (pokja) untuk melaksanakan beberapa program kerja Posdaya dan menetapkan nama untuk Posdaya Pasir Mulya, yaitu Posdaya Bina Sejahtera.

Tujuan dibentuknya Posdaya Bina Sejahtera adalah untuk menyegarkan kembali budaya sosial kemasyarakatan yang bergotong royong dan peduli kepada sesama, menumbuhkembangkan kelembagaan dalam masyarakat yang memiliki usaha bersama sehingga tercipta kerukunan dan dinamika yang serasi menuju taraf hidup sejahtera, dan membentuk wadah organisasi dan wahana partisipasi sosial untuk menerima pembaharuan dalam membangun kehidupan keluarga yang aman, tentram, dan bahagia.

Kegiatan di bidang kesehatan telah mampu memperhatikan kegiatan kesehatan dari mulai usia dini hingga lansia. Kegiatan dalam bidang kesehatan di Posdaya Bina Sejahtera, antara lain pos pelayanan terpadu (posyandu) dan pos pembinaan terpadu (posbindu). Posyandu di Posdaya Bina Sejahtera merupakan sinergi dari posyandu yang telah dibentuk pada tahun 1991 dengan nama Posyandu Melati. Pada tanggal 24 Mei 2008, dibentuk sebuah pos bimbingan terpadu yang bergerak dalam bidang kesehatan bagi lansia dengan nama Posbindu Bina Sehat. Kegiatan bidang kesehatan ini meliputi penimbangan, pemeriksaan kesehatan bagi warga RW 02.

Pemberdayaan dalam bidang pendidikan diwujudkan dengan dibentuknya pendidikan usia dini pada tanggal 18 Mei 2008 dengan nama Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bina Mentari. Metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu metode belajar sambil bermain. Hal ini diharapkan agar anak tidak cepat merasa bosan dalam proses belajar. Selain dibentuknya PAUD, diadakan juga perpustakaan keliling gratis bekerjasama dengan SMA Rimba Madya Bogor, yang diadakan setiap hari Sabtu. Tujuan diadakannya pustaka keliling, antara lain untuk meningkatkan hobi membaca dan pengetahuan bagi masyarakat RW 02.

Pemberdayaan bidang lingkungan di Posdaya Bina Sejahtera diwujudkan dengan adanya Widara (Kelompok pemuda tani). Pemberdayaan bidang lingkungan sangat berguna bagi masyarakat RW 02. Hal ini dikarenakan dapat membantu meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan, salah satunya dengan mengelola limbah keluarga menjadi pupuk kompos, dan membudidayakan tanaman obat dan sayuran. Kegiatan dalam bidang eko-

dibangun bukan hanya sebagai bangunan fisik melainkan terpadu dengan program-program yang ada di masyarakat. Selain itu, sumberdaya belajar merupakan upaya intervensi untuk mengembangkan budaya komunikasi baru yang lebih partisipatif dan interaktif, baik menggunakan media/saluran lokal maupun TIK. Kompudaya merupakan wadahnya, sedangkan sumberdaya belajar merupakan isinya (*content*), untuk menjadikan informasi bermakna, menyenangkan dan bermanfaat bagi upaya meningkatkan mutu hidup masyarakat.

Pelatihan Program Kompudaya

Metode pendekatan intervensi pengembangan sarana pembelajaran masyarakat melalui kompudaya dilaksanakan dengan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dimaksudkan agar peserta program atau pengurus kompudaya memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penerapan TIK. Metode pendampingan dimaksudkan agar peserta program dapat melaksanakan program kompudaya mampu mengaplikasikan dan menggerakkan masyarakat untuk belajar di kompudaya. Tahapan yang dilakukan pada program kompudaya adalah:

Identifikasi Kebutuhan Pelatihan oleh Kelompok Sasaran

Berdasarkan hasil pertemuan melalui *Focus Grup Discussion (FGD)* dengan kelompok sasaran, yaitu Posdaya Bina Sejahtera dan Posdaya Benteng Harapan diperoleh bahwa kelompok sasaran mengharapkan agar adanya pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan berkaitan dengan peningkatan kapasitas pengurus dalam pelaksanaan program kompudaya. Beberapa materi yang diharapkan adalah pengenalan Linux yang digunakan di kompudaya, manajemen konten, teknik pembelajaran *online*. Selain itu, kelompok sasaran juga memerlukan teknik dalam menggerakkan masyarakat untuk menggunakan kompudaya. *Learning organization* juga perlu disosialisasikan pada kader Posdaya sehingga dapat meningkatkan modal manusia dan modal sosial yang mampu menciptakan masyarakat pembelajar.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan Sumberdaya Belajar

Kegiatan pelatihan sumberdaya belajar bertujuan untuk memperkenalkan kepada peserta tentang pengantar teknologi, informasi dan komunikasi, teknik pembelajaran *online* dan

learning organization. Tujuan pelatihan ini dimaksudkan agar peserta memiliki kompetensi dalam penelurusan dan *updating* konten dalam kegiatan kompudaya. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta program dan 14 peserta di luar program.

Penambahan peserta ini dimaksudkan agar gerakan kompudaya dapat juga dirasakan oleh posdaya selain peserta program. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta program menyatakan bahwa kegiatan ini sangat membantu dalam memperluas kegiatan posdaya di RW kami dan terkesan dengan teknologi yang akan dikembangkan dalam kompudaya. Teknologi terbaru yang dikembangkan adalah kompudaya dengan aplikasi android.

Pelatihan Eksplorasi Sumberdaya Belajar

Pelatihan sebagai salah satu bentuk pendidikan non formal, dilaksanakan dengan prinsip-prinsip pendidikan orang dewasa yang menempatkan peserta pelatihan sebagai orang yang berpengalaman dengan menggunakan metode andragogi. Pelatihan eksplorasi sumberdaya belajar dimaksudkan untuk mencari konten-konten sesuai dengan kebutuhan posdaya. Sebelum pelaksanaan eksplorasi sumberdaya belajar, peserta diberikan materi tentang motivasi dan dinamika kelompok, manajemen konten dan *learning organization*.

Kegiatan ini dilakukan di masing-masing posdaya dimaksudkan agar keterlibatan peserta dari posdaya lebih banyak. Kegiatan ini mendapatkan antusias dari kedua posdaya tersebut. Hadir semua kader yang ada di posdaya, yaitu kader pendidikan, kader kesehatan, kader lingkungan dan kader ekonomi. Dari kegiatan ini diperoleh konten-konten per bidang kegiatan posdaya.

Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan Kompudaya

Untuk mengetahui perkembangan dan pelaksanaan pelatihan kompudaya dilakukan evaluasi efek. Evaluasi efek dilakukan pada awal pelatihan (sebelum materi dijelaskan pada hari pertama) dan di akhir pelatihan (setelah seluruh materi selesai dijelaskan pada hari terakhir).

Evaluasi efek (*pre-post test*) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan dengan kisaran 11,11 sampai dengan 100. Peningkatan kemampuan, yaitu selisih *pre-test* dan *post-test* dibandingkan dengan hasil *pre-test* dikalikan dengan 100%. Peningkatan tertinggi diperoleh oleh seorang peserta dengan *mean* peningkatan 80% dan nilai akhir tertinggi diperoleh oleh 3 (tiga) orang peserta masing-masing 9,5. Nilai

akhir berkisar antara 5,5 sampai dengan 9,5 dengan rata-rata 8,1.

Peran Kader Posdaya dalam Penguatan Kompudaya

Program kompudaya yang berada pada posdaya merupakan program baru sehingga perlu adanya pendampingan. Pendampingan dimaksudkan agar kegiatan kompudaya dapat dipraktikkan di masyarakat. Pendampingan yang dilakukan pada program ini adalah pendampingan teknis dan pendampingan manajemen 'user'. Pendampingan teknis adalah pendampingan yang dilakukan kepada kader posdaya sebagai pengurus kompudaya dengan kegiatan mempraktikkan penggunaan kompudaya seperti mengoperasikan komputer, mengisi konten, membuka konten, menjelaskan isi konten dan mencari konten yang diperlukan oleh masyarakat pengguna. Pendampingan teknis dilakukan selama program kompudaya ini berlangsung 2 (dua) kali dalam 1 (satu) minggu.

Pendampingan manajemen 'user' adalah pendampingan yang dilakukan kepada pengguna kompudaya. Pengguna kompudaya di Posdaya Benteng Harapan Desa Benteng didominasi oleh bidang pendidikan seperti guru PAUD, siswa PAUD dan kelompok pemuda. Konten yang digunakan oleh PAUD adalah cara mengajar siswa berkarakter, membaca huruf (siswa PAUD), menari dan menyanyi dan konten yang berhubungan dengan PAUD lainnya. Kelompok pemuda lebih banyak menggunakan konten pengembangan kewirausahaan pemuda seperti film-film motivasi, budidaya lele, dan kebun bergizi. Hal yang sama juga dilakukan di Posdaya Bina Sejahtera Kelurahan Pasirmulya, Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor. Kompudaya di Posdaya Bina Sejahtera dalam penggunaannya didominasi oleh kelompok pemuda. Konten yang lebih diminati adalah konten-konten yang berhubungan dengan pengembangan sistem linux, pengembangan kewirausahaan dan pengembangan masyarakat. Kegiatan pendampingan manajemen 'user' dilakukan 2 (dua) kali dalam sebulan.

Penggunaan kompudaya di 2 (dua) posdaya telah disepakati untuk PAUD dilakukan 1 kali dalam satu minggu setiap hari Senin, pemuda dijadwalkan 1 kali dalam satu minggu setiap hari Sabtu dan untuk ibu-ibu diagendakan 1 kali dalam satu minggu setiap hari Minggu. Dengan adanya jadwal atau agenda seperti di atas menunjukkan bahwa komunitas kompudaya sebagai wadah untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan

masyarakat dan teknik yang efektif dalam proses belajar masyarakat. Selain itu, kompudaya memberikan ruang bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam perbaikan di bidang pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan ekonomi.

SIMPULAN

Kompudaya merupakan salah satu model pengembangan sarana dan prasarana TIK di pedesaan. Kompudaya merupakan wadahnya, sedangkan sumberdaya belajar merupakan isinya. Kompudaya merupakan inovasi kelembagaan di masyarakat dan memperkenalkan teknologi tepat guna dalam penggunaan TIK berupa komputer dengan konten. Kompudaya menjadi bagian dari peningkatan peran aktif masyarakat dalam proses belajar dan pendewasaan masyarakat untuk memandirikan dan memperbaiki 4 (empat) aspek di bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi dan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, kompudaya telah mampu meningkatkan daya serap *user* terhadap konten yang telah dibuka, kompudaya merupakan teknik atau metode yang efektif dalam proses belajar masyarakat dan kompudaya memberikan ruang bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam penguatan di bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan dan lingkungan.

Saran

Kegiatan kompudaya perlu dukungan peralatan komputer layak pakai yang memadai, misalnya setiap RW difasilitasi seperangkat alat kompudaya. Konten-konten yang diperoleh kelompok sasaran sebelum dipublikasikan di kompudaya perlu direview oleh tenaga pendamping dan tenaga ahli di posdaya. Penelitian ini memiliki keterbatasan bersifat *offline*, sehingga untuk memperoleh efek domino yang cepat dalam membuat kompudaya secara *online*.

DAFTAR ACUAN

- Agustina D. 2011. Persepsi dan motivasi berperanserta dalam pos pemberdayaan keluarga (Posdaya): kasus Peserta Posdaya Mandiri Terpadu di RW 01, Desa Cikarawang, Kecamatan Dramaga, Kabupaten Bogor.
- Barnsley J, Ellis D. 1992. Research for change: Participatory action research for community groups. Vancouver BC: The Women's Research Centre.

- Kementerian Negara Riset dan Teknologi. 2006. Buku Putih. *Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*. Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi.
- Muljono P, Burhanuddin, Bachtiar Y. 2009. Upaya Pemberdayaan Masyarakat dan Pengentasan Kemiskinan melalui Model Posdaya. Laporan Penelitian. Bogor: Kerjasama Dikti dan IPB.
- Muljono P, Kusharto CM, Rochimawati N. 2010. Pengembangan Posdaya (Pos Pemberdayaan Keluarga) Upaya Pemberdayaan Masyarakat Lingkar Kampus. Laporan Penelitian Strategis Aplikasi. Bogor: Kerjasama Dikti dan IPB.
- Rahmawati. 2012. Peran Lembaga Keuangan Mikro Posdaya dalam Meningkatkan Kesejahteraan Anggota [Skripsi]. Bogor: Departemen SKPM Fakultas Ekologi Manusia IPB. Bogor.
- Suyono H, Haryanto R. 2009. Buku Pedoman Pembentukan dan Pengembangan Pos Pemberdayaan Keluarga (Posdaya). Jakarta: Yayasan Dana Sejahtera Mandiri.
- UNDP (United Nations Development Programme). 2009. *Human Development Report: Human Development Index*. New York: Palgrave Mcmillan.
- UNESCO (Institute for Information Technologies in Education). 2002. *Toward Policies for Integrating ICTs into Education” Hig-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers*. Moscow.