

BAB II

PROSEDUR KERJA

2.1 Deskripsi Penugasan Kerja

Kegiatan yang saya lakukan selama KKNT di desa melung memiliki program utama dan program tambahan antara lain:

a. Perlombaan Menyambut Ramadhan Untuk Anak TK dan PAUD

No.	Lingkup Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1.	Survey	Salsabila Firda Yunita	Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah TK pertiwi dan PAUD Satria Jaya Melung untuk dapat mengetahui permasalahan dan potensi apa saja yang ada di sekolah tersebut.	Meningkatkan keterampilan dalam melakukan wawancara.
2.	Koordinasi	Salsabila Firda Yunita	Menyampaikan program kerja yang akan dilaksanakan dan koodinasi waktu untuk bertemu dengan Kepala Sekolah TK dan PAUD desa melung	Meningkatkan kemampuan dalam melakukan koordinasi terhadap suatu pelaksanaan kegiatan

3.	Konfirmasi dan Negosiasi	Usama Waliyyudin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konfirmasi serta negosiasi waktu pelaksanaan. 2. Pemilihan ruangan yang dibutuhkan. 3. Menentukan sasaran program kerja 	Meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi dengan satu pihak agar tercapai tujuan yang diharapkan.
4.	Pembelian hadiah	Salsabila Firda Yunita	<p>Membeli hadiah untuk pemenang lomba dengan ketentuan sebagai berikut : Hadiah untuk juara 1 – 3</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Juara 1 : Buku tulis, pensil, Pensil warna, Penghapus, Penggaris b. Juara 2 : Buku tulis, pensil, penghapus, penggaris c. Juara 3 : Buku tulis, pensil, penghapus 	Meningkatkan kemampuan dalam membuat surat izin kegiatan.

5.	Membuat desain lembar mewarnai dan tabel penilaian untuk lomba menghafal surat pendek dan doa sehari-hari	Usama Waliyyudin	Membuat desain lembar mewarnai menggunakan aplikasi Canva. Desain yang akan digunakan pada saat perlombaan yaitu kaligrafi lafal Nabi Muhammad. Membuat table penilaian menggunakan ms word	Mengetahui tingkat kesulitan gambar untuk siswa TK. 11 SAW, desain dibuat sesuai dengan kemampuan siswa.
6.	Membungkus hadiah	Salsabila Firda Yunita	Membungkus hadiah untuk pemenang agar terlihat menarik. Hadiah sudah terbungkus menjadi 3 yaitu untuk pemenang 1 2 dan 3	Meningkatkan kreativitas.

7.	Menyiapkan lembar mewarnai dan tabel penilaian	Salsabila Firda Yunita	Print lembar mewarnai dan tabel penilaian yang akan digunakan pada saat lomba dengan ketentuan sebagai berikut	Meningkatkan kemampuan untuk mempersiapkan segala sesuatu dengan baik.
8.	Menentukan dan dekorasi kelas	Salsabila Firda Yunita	penataan kelas agar pada pelaksanaan lomba tertata rapi	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan penataan tempat.
9.	Pemateri	Salsabila Firda Yunita	Menjelaskan materi pelatihan meliputi : 1. Menghafal doa sehari-hari 2. Menghafal surat pendek 3. Mewarnai kaligrafi	Meningkatkan kemampuan public speaking, menambah pengetahuan bagaimana berinteraksi.
10.	Pendamping peserta	Dipo Yana	Mendampingi peserta lomba	Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang kemampuan siswa.

11.	Ice breaking	Dimas Bayu	Melakukan ice breaking untuk mencarikan suasana, menghilangkan kebosanan pada peserta. Mengetahui cara untuk mencairkan suasana, menghidupkan acara.	Melakukan ice breaking untuk mencarikan suasana, menghilangkan kebosanan pada peserta. Mengetahui cara untuk mencairkan suasana, menghidupkan acara.
12.	Pemilihan pemenang	Salsabila Firda Yunita	Melakukan pemilihan pemenang lomba dengan hasil mewarnai sesuai ketentuan yaitu kerapihan, teknik mewarnai, pemilihan warna. Mengetahui cara memilih pemenang berdasarkan aspek penilaian. Pemilihan pemenang lomba menghafal sesuai ketentuan hafalnya, kelancaran serta pelafalan yang jelas.	Melakukan pemilihan pemenang lomba dengan hasil mewarnai sesuai ketentuan yaitu kerapihan, teknik mewarnai, pemilihan warna. Mengetahui cara memilih pemenang berdasarkan aspek penilaian.

13.	Pemberian hadiah	Salsabila Firda Yunita	Memberikan hadiah kepada pemenang sebagai bentuk apresiasi. Meningkatkan apresiasi terhadap sesuatu.	Memberikan hadiah kepada pemenang sebagai bentuk apresiasi. Meningkatkan apresiasi terhadap sesuatu.
-----	------------------	------------------------	--	--

2.1 Deskripsi pekerjaan pada lomba menyambut ramadhan

b. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif

No.	Lingkungan Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1	Survey	Usama Waliyyudin	Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah TK Pertiwi Melung untuk dapat mengetahui permasalahan dan potensi apa saja yang ada di sekolah tersebut.	Meningkatkan kemampuan dalam mendapatkan informasi dan dapat membandingkan dengan masalah sebelumnya. Lalu dapat menyimpulkan permasalahan yang dialami.
2	Koordinasi	Usama Waliyyudin	Menyampaikan program kerja yang akan dilaksanakan dan koodinasi waktu untuk bertemu dengan Kepala Sekolah TK dan PAUD desa melung	Meningkatkan kemampuan dalam melakukan koordinasi terhadap suatu pelaksanaan kegiatan
3	Konfirmasi dan Negosiasi	Usama Waliyyudin	1. Konfirmasi serta negosiasi waktu pelaksanaan. 2. Pemilihan ruangan yang dibutuhkan.	Meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi dengan satu pihak agar tercapai tujuan

			3. Menentukan sasaran program kerja	yang diharapkan.
4	Membuat Materi Pembelajaran	Usama Waliyyudin	Membuat animasi multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash, berisi tentang materi pembelajaran dengan tema Tanah Airku dengan sub tema Negaraku dan Budaya Indonesia.	Meningkatkan kemampuan pribadi dalam membuat animasi multimedia interaktif dan penguasaan materi yang akan dipresentasikan.
5	Persiapan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan kreativitas	Dimas Bayu Sajiwo	Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase bendera Indonesia dan membuat batik di tisu.	Meningkatkan kemampuan untuk mempersiapkan segala sesuatu dengan baik.
6	Persiapan tempat kegiatan	Dimas Bayu Sajiwo	Penataan kelas agar pada pelaksanaan lomba tertata rapi	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan penataan tempat.

7	Persiapan snack	Salsabila Firda Yunita	Membeli snack dan membagikan kepada anak-anak untuk kegiatan	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan persiapan konsumsi.
8	Pematerian	Usama Waliyyudin	Menjelaskan materi dengsn tema Tanah airku.	Meningkatkan keterampilan <i>public speaking</i> , menambah kemampuan berinteraksi dengan anak.
9	Pendamping peserta	Salsabila Firda Yunita	Mendampingi peserta pada saat pematerian.	Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang kemampuan siswa.
10	Pemandu Kegiatan kreativitas	Salsabila Firda Yunita	Memandu cara membuat kolase bendera dan membuat menggunakan tisu.	Menambah pengalaman dalam memandu kegiatan anak

Tabel 2.2 Deskripsi Pembelajaran berbasis multimedia interaktif

c. Website Desa dan Promosi Wisata Melung

Tabel 2.1 Deskripsi pekerjaan program kerja pengembangan Website

No.	Lingkup Pekerjaan	Penanggung Jawab	Sub Pekerjaan	Pengalaman dan Keterampilan
1.	Pengumpulan data	Alfonsus Simbolon	Melakukan wawancara dengan Kepala Desa Melung mengenai Website Desa dan keluhan pada Website Desa sebelumnya.	Meningkatkan kemampuan untuk melakukan wawancara, kemampuan untuk berargumen.
2	Diskusi Internal	Alfonsus Simbolon	Membuat perencanaan sistem dan desain Website, dan merencanakan fitur yang akan di sediakan.	Dapat membuat sebuah project sesuai dengan di rencanakan.
3	Koordinasi	Alfonsus Simbolon	Menyampaikan bayangan Website yang akan dibuat kepada kepala Desa, dan kepala Desa memberikan masukan agar Website berita dan agenda dapat di isi oleh ketua RW, PKK, Karang taruna dan lembaga Desa lainnya.	Meningkatkan kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat serta meningkatkan kemampuan melakukan koordinasi.

4	Diskusi	Dipo Mulya Hayri	Berdiskusi dengan kepala desa dan sekretaris desa perihal Website yang pertama yaitu melung.desa.id bagaimana kedepanya website yang baru akan digunakan.	Meningkatkan kemampuan berbicara dan berargumen.
5	Perancangan	Alfonsus Simbolon	Membuat rancangan website ini menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan metode Unified Modeling Language (UML).	Dapat mengaplikasikan sebuah ide dan pikiran
6	Desain Sistem	Usama Waliyyudin	Memprogram desain Sistem Website sesuai kebutuhan dan yang di rancang, di sini meliputi membuat sistem Back end, pemrograman menggunakan PHP, Javascript dan API	Dapat mengimple mentasikan ilmu yang didapatkan saat Kuliah, menambah ilmu ilmu baru, menambah pengalaman an menambah kemampuan untuk menjadi seorang Web Developer khususnya sebagai Back end

7	Database	Salsabila Firda Yunita	Membuat Database untuk menyimpan data data yang akan di simpan di Website, data base yang di gunakan adalah MySQL PHP Myadmin	Dapat mengimple mentasikan ilmu yang didapatkan saat Kuliah, menambah ilmu ilmu baru, menambah pengalaman
---	----------	------------------------	---	---

				an menambah kemampuan untuk menjadi seorang Web Developer
8	Uji Coba Sistem Website	Usama Waliyyudin	Uji coba sistem website apakah sudah berfungsi semua?, apakah sistem mengalami error atau bug?, apakah sistem sesuai dengan kebutuhan?.	Dapat mengasah kemampuan untuk menjadi seorang Tester.
9	Desain Front end	Alfonsus Simbolon	Membuat Desain grafis tampilan yang akan di gunakan di Website menggunakan CSS, JavaScript, Bootstrap dan, dan fonts	Dapat mengasah kreatifitas untuk mendesain tampilan yang menarik agar User tidak mudah bosan mengunjungi Website.
10	Uji Coba Website	Ainur Rafi Ramdhani	Menguji Sitem Website apakah sudah berfungsi dengan baik?, apakah database sudah terhubung dengan baik?, apakah desain website sudah baik?, dan mencoba fungsi setiap menu yang di sediakan di Website	Meningkatkan ketelitian untuk melihat kesalahan, ketidak kesesuaian.
11	Membuat Keamanan pada Website	Usama Waliyyudin	Memrogram keamanan data pada website seperti data penduduk, username dan password Website	Meningkatkan pengetahuan tentang keamanan jaringan dan Website

12	Memperbaiki Website yang error	Alfonsus Simbolon	Meningkatkan Website agar lebih baik dari sebelumnya agar tidak terjadi kesalahan atau error pada sistem Website	Meningkatkan ketelitian mencari kesalahan di Source Code
13	Mendemokan Website	Alfonsus Simbolon	Menampilkan, memberitahu setiap fungsi menu pada Website dan meminta masukan pada Kepala Desa dan Sekretasi Desa	Meningkatkan Publik Speaking
14	Hosting Website	Usama Waliyyudin	Membeli Hosting, Domain dan Database agar Website dapat Online	Menambah pengalaman mengonlinekan sebuah Website
15	Input data Website	Salsabila Firda Yunita	Menginput data penduduk, beberapa foto dan Video, artiker, produk hukum dan aparat Desa	Menambah pengalaman agar lebih teliti saat mengelolah data
16	Koordinasi Prsentasi Website	Alfonsus Simbolon	Menentukan waktu yang tepat agar di adakan Presentasi Demo Website	Meningkatkan publik speaking
17	Presentasi Website	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan Website kepada Warga Desa Melung	Meningkatkan Publik Speaking, kepercayaan diri dan ketelitian
18	Koordinasi Presentasi Website ke 2	Alfonsus Simbolon	Menentukan Waktu yang tepat untuk mempresentasi Halaman Admin atau Dashboard	Meningkatkan kemampuan negosiasi

19	Presentasi Website ke 2	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan cara penggunaan Halaman Admin atau Dashboard	Meningkatkan kemampuan publik speaking dan kepercayaan diri
20	Koordinasi Presentasi Website ke 3	Alfonsus Simbolon	Menentukan Waktu mempresentasikan fungsi dan cara penggunaan Dashboard di halaman admin	Meningkatkan kemampuan negosiasi
21	Presentasi Website ke 3	Alfonsus Simbolon	Mempresentasikan cara penggunaan fungsi menu pada halaman admin	Meningkatkan kemampuan publik speaking dan kepercayaan diri
22	Perbaiki Website	Alfonsus Simbolon	Memperbaiki Website sesuai masukan dari perangkat Desa	Meningkatkan kemampuan lebih teliti

Tabel 2.3 Deskripsi pekerjaan program kerja pengembangan Website

2.2 Teori Dasar Pendukung

2.2.1 Kecerdasan

Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang berarti pintar dan cerdik, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi. Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dalam hal ini adalah masalah yang menuntut kemampuan fikiran. Kecerdasan atau yang biasa disebut dengan inteligensi berasal dari bahasa Latin “intelligence” yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain (to organize, to relate, to bind together).

Bagi para ahli yang meneliti, istilah inteligensi memberikan bermacam-macam arti. Menurut mereka, kecerdasan merupakan sebuah konsep yang bisa diamati tetapi menjadi hal yang paling sulit untuk didefinisikan. Hal ini terjadi karena inteligensi tergantung pada konteks atau lingkungannya. Menurut Dusek kecerdasan dapat didefinisikan melalui dua jalan yaitu secara kuantitatif dan kualitatif.

Secara kuantitatif, kecerdasan adalah proses belajar untuk memecahkan masalah yang dapat diukur dengan tes inteligensi, sedangkan secara kualitatif kecerdasan merupakan suatu cara berpikir dalam membentuk konstruk bagaimana menghubungkan dan mengelola informasi dari luar yang disesuaikan dengan dirinya. Howard Gardner berpendapat kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai bagi budaya tertentu. Alfred Binet merupakan seorang tokoh perintis pengukuran inteligensi, ia menjelaskan bahwa inteligensi merupakan kemampuan individu mencakup tiga hal. Pertama, kemampuan mengarahkan pikiran atau mengarahkan tindakan, artinya individu mampu menetapkan tujuan untuk dicapainya (goal setting). Kedua, kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila dituntut demikian, artinya individu mampu melakukan penyesuaian diri dalam lingkungan tertentu. Ketiga, kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau melakukan auto kritik, artinya individu mampu melakukan perubahan atas kesalahan-kesalahan.

2.2.2 Perlombaan

Aktivitas perlombaan dan berolahraga bagi anak menjadi media pendidikan jasmani dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang menyeluruh, oleh karena fungsi dan tujuan pendidikan jasmani adalah menumbuhkembangkan seluruh potensi yang ada pada peserta didik melalui aktivitas jasmani, termasuk juga dalam hal mengembangkan kemampuan sosial anak. Alfermann (1999: 374), menyatakan bahwa “Physical education is a natural practice ground for social interaction and an opportunity for observing social processes. These are seen within groups as well as between groups”. Alferman menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan dasar latihan yang alamiah bagi interaksi sosial dan kesempatan untuk mengamati proses-proses sosial yang terjadi, baik di dalam kelompok maupun antar kelompok.

Sejalan dengan pendapat Alferman, Lutan (2001: 35), juga mengemukakan bahwa pendidikan jasmani memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang. Lebih lanjut Lutan mengemukakan bahwa manfaat dari segi sosial akan banyak diperoleh melalui program pendidikan jasmani, sebab melalui aktivitas jasmani atau olahraga seseorang memperoleh kesempatan untuk bergaul, berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Sikap dan perilaku yang sesuai norma atau nilai dan diresmi dalam kehidupan sosial dapat dibina dengan aktivitas jasmani, khususnya aktivitas jasmani yang dilakukan secara berkelompok sebagai sarana terjadi dan terjalinnya interaksi sosial di antara para pelakunya. Aktivitas jasmani yang dilakukan dapat berupa hasil rekayasa lingkungan pembelajaran penjas, misalnya guru menciptakan suasana pertandingan bola voli dengan menekankan tugas dan peran siswa secara tegas sebagai pemain, pelatih, wasit, hakim garis, atau pendukung setiap regu. Melalui 10 identifikasi terhadap karakter siswa telah muncul beberapa cara mengajar penjas. Mosston dan Ashworth (1994: 128), mengemukakan dua bentuk cara mengajar penjas yaitu direct teaching styles (gaya mengajar langsung) dan indirect teaching styles (gaya mengajar tidak langsung). Pendapat Suherman (1998: 130), menyebut direct teaching sebagai traditional approach (pendekatan tradisional) dan indirect teaching sebagai cognitive approach (pendekatan kognitif).

2.2.3 Pembelajaran Berbasis Teknologi

Peningkatan teknologi dalam dunia pendidikan membawa pengaruh positif dan juga memberikan pilihan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan juga peserta didik perlu mendapatkan informasi umum dan juga fasilitas multimedia yang dapat memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, visual dan juga interaktif. Dengan adanya pengembangan teknologi yang pesat internet bisa menjadi pusat pembelajaran dengan menggunakan teknologi tersebut, pembelajaran dilakukan dengan internet biasa atau bisa disebut dengan pembelajaran teknologi atau web. Para ahli pendidikan telah menemukan berbagai pengembangan model desain pembelajaran, dari model pembelajaran micro (pertemuan kegiatan pembelajaran) ataupun macro (waktu kegiatan tertentu) penggunaan kegiatan ini disesuaikan dengan kebutuhan yang akan dilakukan

2.2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi berasal dari bahasa Yunani “sistema” yang berarti kesatuan. Maka sistem adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan yang bekerja bersama untuk menghasilkan satu metode, prosedur Teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi mencapai tujuan

2.2.5 Government to Citizen (G2C)

Government-to-Citizen (G2C) adalah penyampaian layanan dan informasi publik satu arah oleh pemerintah kepada masyarakat, Enable pertukaran informasi dan komunikasi antarmasyarakat dan pemerintah. Juga bertujuan untuk mendekatkan pemerintah dengan rakyat melalui akses yang beragam sehingga masyarakat dapat mudah untuk mencapai pemerintah untuk pemenuhan berbagai kebutuhan layanan

2.2.6 E Government

E-government bukanlah sebuah perubahan fundamental jangka pendek pada pemerintah dan bukan sebagai awal dimulainya era industrialisasi. Itu berarti adalah bahwa e- government adalah modernisasi penggunaan teknologi yang linier bukan perubahan yang sangat mendasar dalam pemerintahan tertentu akan berjalan dalam jangka panjang dan tidak buktikan bahwa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perubahan sosial