

Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Desa Kliwonan Melalui Kegiatan Sosialisasi Pengenalan *Microsoft Word*, Rumah Belajar, Dan Edukasi Seni Rupa Melalui Mural Interaktif

**Suryadi Budi Utomo¹, Anggita Lintang Rahmadany², Benasir Akbar Gibran³,
Berliana Noviyanti⁴, Levia Pavita Hisa Setyawan⁵**

¹ Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

^{2,5} Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

³ Pendidikan Seni Rupa, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

⁴ Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Levia Pavita Hisa Setyawan

E-mail: leviapavita@student.uns.ac.id

Abstrak

Peningkatan kualitas pendidikan di Desa Kliwonan, Masaran, Sragen merupakan tantangan yang memerlukan pendekatan multidimensional. Pada kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui serangkaian kegiatan sosialisasi dan edukasi yang terfokus pada pengenalan teknologi dan seni rupa di lingkungan pendidikan dasar. Kegiatan ini melibatkan sosialisasi penggunaan Aplikasi Microsoft Word di SD Kliwonan 1, pembentukan Rumah Belajar untuk mendukung pembelajaran mandiri, serta edukasi seni rupa melalui pembuatan mural interaktif di TK Pertiwi 1. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi, partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta peningkatan kreativitas melalui seni. Dampak positif dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru dan masyarakat sekitar, yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap program-program pengembangan pendidikan ini. Pada kegiatan kali ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dan seni dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan. Mengingat pendidikan adalah akar dari sebuah bangsa dan diharapkan pendidikan menjadikan dasar atas pendirian sebuah bangsa. Dari beberapa program kerja kami, memperlihatkan bagaimana masyarakat memberikan respon yang baik terhadap kualitas pendidikan, mengingat bagaimana pada beberapa desa masih tertinggal atau belum begitu mengenal teknologi.

Kata kunci - KKN, edukasi, rumah belajar, Microsoft Word

Abstract

Improving the quality of education in Kliwonan Village, Masaran, Sragen is a challenge that requires a multidimensional approach. This activity aims to improve the quality of education through a series of socialization and education activities focused on the introduction of technology and Fine Arts in the basic education environment. This activity involves the socialization of the use of Microsoft Word applications in SD Kliwonan 1, the establishment of learning houses to support independent learning, and art education through the creation of interactive murals in TK Pertiwi 1. The results of this activity showed an increase in students' ability to use technology, active participation in learning activities, as well as increased creativity through art. The positive impact of this activity was felt not only by students, but also by teachers and the surrounding community, who showed high enthusiasm for these educational development programs. This activity emphasized the importance of integrating technology and art in the education curriculum to improve the quality of education in rural areas. Considering education is the root of a nation and it is expected that education makes the basis for the establishment of a nation. From some of our work programs, it shows how the community responds well to the quality of education, considering how some villages are still lagging behind or not so familiar with technology.

Keywords - KKN, education, home learning, Microsoft Word

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Pendidikan merupakan bekal seseorang untuk menjalani kehidupan. Pendidikan terbagi menjadi 3 yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Menurut Haerullah & Elihami (2020) di dunia pendidikan terdapat 3 jalur yaitu pendidikan formal (sekolah), Pendidikan non formal (luar sekolah) dan Pendidikan informal (keluarga). Pendidikan formal merupakan Pendidikan dibangku sekolah. Pendidikan non formal adalah pendidikan yang dilakukan diluar jam sekolah seperti lembaga pelatihan, tempat kursus dan lain lain. Pendidikan Informal merupakan Pendidikan dari keluarga dan lingkungan.

Pendidikan di era digital menuntut penguasaan teknologi sebagai salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, di berbagai wilayah pedesaan, termasuk Desa Kliwonan, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, tantangan dalam penggunaan teknologi masih menjadi hambatan yang signifikan. Meskipun desa ini telah mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, keterbatasan akses dan pemahaman terhadap teknologi, terutama di kalangan siswa sekolah dasar sehingga dapat menghambat proses pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Di tengah laju perkembangan teknologi global, Desa Kliwonan menghadapi tantangan khusus dalam mempersiapkan generasi mudanya untuk bersaing di masa depan. Kurangnya pelatihan teknologi yang memadai dan keterbatasan fasilitas pendidikan menyebabkan penguasaan aplikasi dasar seperti *Microsoft Word* menjadi langka di kalangan siswa khususnya SD Negeri 1 Kliwonan. Keterbatasan ini perlu diatasi, mengingat pentingnya teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar yang inovatif dan efektif.

Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang andal, dirancang untuk sistem operasi Windows, yang menawarkan kemudahan penggunaan bagi penggunanya (Paramitha, Risnasari, & Saputro, 2018). Pemahaman dasar-dasar *Microsoft Word* menjadi semakin penting bagi siswa di era digital ini, mengingat banyaknya tugas sekolah yang memerlukan aplikasi tersebut untuk pembuatan makalah dan tugas lainnya. Hal ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Yazdi, 2012). Menurut (Muniati, 2020), integrasi teknologi dalam proses pendidikan dan pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam sistem pendidikan di Indonesia masih dalam tahap awal dan belum mencapai potensi maksimalnya. Hal ini disebabkan oleh ketidakmerataan distribusi infrastruktur teknologi di seluruh sekolah serta kurangnya kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk mendukung implementasi TIK di sekolah-sekolah (Akbar & Noviani, 2019).

Selain tantangan dalam penguasaan teknologi, Desa Kliwonan yang dikenal sebagai Desa Batik. Desa kliwonan memiliki fasilitas ruang publik yaitu Taman Desa Kliwonan. Meskipun Taman Desa ini sudah diresmikan dan siap digunakan yang dilengkapi dengan beberapa ruangan dan wahana permainan. Sayangnya, taman ini memiliki kendala dalam pengoperasiannya yang kurang maksimal. Faktor utama yang menyebabkan hal ini salah satunya kurangnya fasilitas umum yang memadai seperti sanitasi pada toilet. Kelompok KKN UNS 193 berupaya untuk menghidupkan kembali ruang publik dengan memanfaatkan Taman Desa Kliwonan sebagai Rumah Belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan kreatif. Rumah belajar merupakan kegiatan non formal yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Melalui rumah belajar diharapkan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran diluar jam sekolah untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan guru, mengerjakan tugas sekolah, maupun memperoleh ilmu baru. Tujuan rumah belajar yaitu untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui peningkatan motivasi belajar siswa (Fitriani, 2022).

Di sisi lain, masalah sosial seperti bullying di lingkungan sekolah menambah kompleksitas tantangan pendidikan di desa ini, yang menuntut intervensi melalui pengenalan nilai-nilai positif sejak

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dini. Kelompok KKN UNS 193 juga mengadakan Edukasi Seni Rupa melalui Mural Interaktif di TK Pertiwi 1 Kliwonan. Menurut Didit, dkk (2017: 483) mural adalah menggambar atau melukis diatas media dinding yang relatif luas. Tujuan mural tentunya tergantung pada orang-orang atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan Susanto dalam Gazali (2015: 69) menyatakan mural sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mural adalah seni lukis yang dibuat diatas media dinding untuk mendukung ruang arsitektur. Mural ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan dinding, tetapi juga sebagai media edukasi yang mengenalkan nilai-nilai lingkungan pendidikan dan anti-bullying kepada anak-anak usia dini. Dengan pendekatan yang interaktif, anak-anak diajak untuk lebih mengenal lingkungan sekolah mereka sekaligus memahami pentingnya sikap saling menghargai dan menghindari perilaku bullying.

Menanggapi berbagai tantangan ini, Kelompok KKN UNS 193 merancang serangkaian program kerja yang tidak hanya bertujuan untuk mengatasi keterbatasan teknologi, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan ruang publik dan edukasi nilai-nilai melalui mural. Pembuatan mural melibatkan banyak unsur seni, sehingga diharapkan dalam pembuatan mural ini juga dapat mengedukasi masyarakat dalam olah seni. Seni dapat mengubah perilaku masyarakat, dan mampu mendeskripsikan keberadaan sosial masyarakat hingga membentuk karakter bangsa (Aryanti dkk., 2020).

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kesadaran teknologi di Desa Kliwonan, serta menjadi contoh yang dapat diteladani oleh desa-desa lain dalam upaya pengembangan pendidikan di wilayah Kecamatan Masaran.

METODE

Kegiatan peningkatan kualitas pendidikan di Desa Kliwonan, Masaran Sragen ini dilakukan melalui tiga program kerja utama, yaitu Sosialisasi Pengenalan Aplikasi *Microsoft Word* untuk Siswa di SD Kliwonan 1, pendirian Rumah Belajar, dan edukasi seni rupa melalui pembuatan mural interaktif di tembok TK Pertiwi 1 Kliwonan. Setiap program dirancang dengan tahapan pelaksanaan yang spesifik dan melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk siswa, guru, dan masyarakat setempat, dengan tujuan untuk memberikan dampak yang berkelanjutan.

Sosialisasi Pengenalan Aplikasi *Microsoft Word* di SD Kliwonan 1 ditujukan untuk siswa-siswi kelas 3 dan 4. Program kerja ini dilaksanakan melalui pendekatan yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat pemahaman anak-anak pada usia tersebut. Pelatihan ini dimulai dengan sesi pengantar, yang menjelaskan fungsi dasar komputer dan Aplikasi *Microsoft Word* secara sederhana. Setelah pengantar, siswa diperkenalkan dengan antarmuka Aplikasi *Microsoft Word* melalui demonstrasi langsung di kelas. Sesi ini dirancang agar interaktif, di mana siswa diajak untuk mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan oleh mahasiswa dan mahasiswi KKN 193, seperti cara mengetik teks, mengganti font, dan menyimpan dokumen. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung di laptop yang telah disediakan, dengan bimbingan langsung dari fasilitator, yaitu mahasiswa dan mahasiswi KKN 193.

Guru berperan aktif dalam memberikan arahan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan selama sesi praktek. Selain itu, evaluasi diadakan di akhir setiap sesi untuk mengukur pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa kelas 3 dan 4 tidak hanya mengenal dasar-dasar *Microsoft Word*, tetapi juga merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk keperluan sekolah.

Kegiatan Rumah Belajar untuk siswa SD di Taman Desa Kliwonan dilaksanakan dengan tujuan menyediakan ruang belajar alternatif di luar jam sekolah yang kondusif dan mendukung perkembangan akademik siswa. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian oleh (Prasa, D., Dkk, 2024) Rumah Belajar berperan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

mengembangkan pengetahuan mereka. Program ini dilaksanakan di area Taman Desa yang telah disulap menjadi ruang belajar terbuka dengan fasilitas seperti meja, kursi, papan tulis, dan akses ke materi pembelajaran digital. Kegiatan ini dimulai dengan sesi pembelajaran kelompok yang dipandu oleh mahasiswa dan mahasiswi KKN 193, di mana siswa dapat memperoleh bimbingan tambahan dalam mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Inggris, IPA, dan Sejarah. Setiap sesi difokuskan pada penguatan materi yang telah diajarkan di sekolah, dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Agar kegiatan Rumah Belajar dapat mencapai tujuannya, kegiatan ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas secara kolaboratif. Selain itu, kegiatan ini juga mencakup sesi membaca bersama dan latihan soal untuk mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi siswa. Mahasiswa dan mahasiswi KKN 193 memberikan perhatian khusus kepada siswa yang membutuhkan bantuan tambahan, memastikan bahwa setiap anak mendapatkan dukungan yang mereka perlukan. Evaluasi rutin dilakukan untuk memantau perkembangan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga program ini dapat memberikan dampak positif yang nyata terhadap kualitas pendidikan di Desa Kliwonon.

Kegiatan edukasi seni rupa melalui mural interaktif di TK Pertiwi 1 dilaksanakan dengan fokus pada penguatan pesan anti-bullying di kalangan anak-anak usia dini. Proses pelaksanaan dimulai dengan merancang desain mural yang mengandung elemen-elemen edukatif dan pesan moral tentang pentingnya rasa saling menghargai, empati, dan kerja sama. Mahasiswa dan mahasiswi KKN 193 bekerja sama untuk menciptakan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, seperti gambar karakter-karakter yang saling membantu dan bermain bersama dengan bahagia. Setelah desain selesai, tahap pengecatan mural dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan melukis di bawah pengawasan guru. Keterlibatan siswa dalam proses ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai anti-bullying melalui pengalaman langsung dan kolaboratif. Serta meningkatkan kreatif setiap individu siswa.

Setelah mural selesai, kegiatan berlanjut dengan penggunaan mural sebagai alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru diberikan pelatihan tentang cara memanfaatkan mural untuk mengajarkan nilai-nilai anti-bullying, seperti dengan mengajak anak-anak untuk mendiskusikan adegan-adegan yang tergambar di mural dan bagaimana mereka bisa menirunya dalam kehidupan nyata. Siswa diajak berpartisipasi dalam permainan dan aktivitas yang berkaitan dengan pesan anti-bullying yang digambarkan dalam mural, misalnya dengan bermain peran atau menyebutkan tindakan baik yang dapat dilakukan terhadap teman. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan perubahan perilaku siswa dalam interaksi sosial mereka, dengan harapan mural ini tidak hanya menjadi dekorasi dinding tetapi juga alat efektif dalam mengajarkan nilai-nilai positif di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Taman Desa Kliwonon sebagai Rumah Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Menghidupkan Ruang Publik

Pelaksanaan program kerja Rumah Belajar dilaksanakan setiap hari Sabtu di Taman Desa Kliwonon yaitu pada tanggal 20 Juli 2024 dan 27 Juli 2024. Dalam pelaksanaannya Kelompok KKN UNS 193 mengajarkan mata pelajaran seperti matematika, ipa, sejarah, dan bahasa inggris. Program kerja ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar khususnya siswa sekolah dasar melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas yang memanfaatkan salah satu ruangan di Taman Desa Kliwonon. Sealin itu, kegiatan ini juga dilatar belakangi dengan adanya hambatan dari orang tua siswa untuk membagi waktu karena harus bekerja, tingkat kesulitan mata pelajaran, dan banyaknya pekerjaan rumah. Akibat permasalahan inilah, adanya program kerja rumah belajar di desa ini menjadi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

salah satu solusi bagi siswa yang membutuhkan bantuan belajar. Dalam kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran secara kontekstual dan praktis, serta menjadikan taman desa sebagai pusat kegiatan edukatif yang mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menghidupkan kembali fungsi taman desa sebagai ruang publik yang aktif dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar, dengan mengintegrasikan pendidikan dan pengelolaan lingkungan. Sebagai hasil dari kegiatan ini, diharapkan peningkatan minat belajar siswa sekaligus meramaikan kembali taman desa yang sempat kurang aktif.

Kegiatan pemanfaatan Taman Desa Kliwonan sebagai rumah belajar terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas yang memanfaatkan lingkungan sekitar, siswa menjadi lebih antusias dan mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil meramaikan kembali Taman Desa Kliwonan sebagai ruang publik yang sebelumnya kurang aktif.



Gambar 1.

Kegiatan Rumah Belajar di Taman Desa Kliwonan

2. Sosialisasi Pengenalan Aplikasi *Microsoft Word* Untuk Siswa SD

Salah satu program kerja Kelompok KKN 193 UNS berupa sosialisasi pengenalan aplikasi *Microsoft Word* untuk siswa SD di SD Kliwonan 1 Sragen telah dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2024, melibatkan 45 siswa dari kelas 3 dan 4. Pelatihan yang berlangsung selama satu sesi berdurasi 90 menit ini mencakup pengenalan antarmuka aplikasi *Microsoft Word*, fungsi dasar seperti mengetik, memformat teks, dan menyimpan dokumen, serta fitur tambahan seperti tabel dan gambar. Hasil dari kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi *Microsoft Word* di SD Kliwonan 1 menunjukkan bahwa siswa kelas 3 dan 4 secara signifikan meningkatkan keterampilan dasar dalam penggunaan aplikasi tersebut. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar siswa belum pernah berinteraksi dengan *Microsoft Word* atau memiliki pemahaman yang sangat terbatas tentang fungsinya. Setelah mengikuti rangkaian workshop, siswa mampu melakukan tugas-tugas dasar seperti mengetik teks, mengubah format, dan menyimpan dokumen. Selain itu, mereka juga mulai memahami bagaimana teknologi ini dapat mendukung proses belajar mereka, khususnya dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Keterlibatan guru sebagai fasilitator yang aktif juga memainkan peran penting dalam memastikan bahwa siswa dapat mengikuti dan memahami materi dengan baik. Namun, tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas komputer di sekolah, yang memerlukan pembagian waktu penggunaan sehingga setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berlatih.

Dampak dari kegiatan ini tidak hanya terlihat pada peningkatan keterampilan teknis siswa, tetapi juga pada aspek motivasi dan kepercayaan diri mereka. Siswa yang sebelumnya ragu-ragu untuk menggunakan komputer kini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengoperasikan

Microsoft Word. Hal ini juga mempengaruhi sikap mereka terhadap teknologi secara umum, di mana mereka menjadi lebih terbuka dan antusias untuk belajar lebih banyak. Selain itu, guru juga merasakan manfaat dari kegiatan ini, karena mereka kini memiliki keterampilan tambahan yang dapat mereka integrasikan dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 2.

Kegiatan Sosialisasi Pengenalan *Microsoft Word* di SD Kliwonan 1

3. Edukasi Seni Rupa melalui Mural Interaktif dengan pengenalan Lingkungan Pendidikan dan anti Bullying.

Hasil dari kegiatan KKN yang dilakukan oleh Kelompok 193 Universitas Sebelas Maret (UNS) menunjukkan bahwa mural interaktif yang bertujuan untuk menyampaikan pesan anti-bullying telah memberikan dampak positif bagi siswa di TK Pertiwi 1. Melalui keterlibatan langsung dalam pembuatan mural, tidak hanya mengenal seni rupa tetapi juga memahami pentingnya sikap menghormati dan mencegah tindakan bullying. Desain mural yang penuh warna dan menampilkan karakter-karakter yang ramah berhasil menarik perhatian sebagai alat edukatif yang efektif.

Pembahasan mengenai hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual melalui mural sangat efektif dalam mengkomunikasikan konsep anti-bullying kepada anak usia dini. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami pesan moral yang disampaikan secara visual, terutama ketika mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembuatannya. Mural tersebut juga menjadi alat yang memfasilitasi diskusi mengenai perilaku positif dan negatif di antara siswa, yang berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih aman dan inklusif.

Dampak dari kegiatan ini terlihat pada perubahan sikap dan perilaku anak-anak di TK Pertiwi 1. Mereka menjadi lebih sadar akan pentingnya sikap saling menghargai dan menunjukkan peningkatan dalam hal kerja sama dan kepedulian terhadap teman-teman mereka. Mural interaktif juga memberikan dampak positif terhadap suasana kelas, yang menjadi lebih harmonis dan mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada nilai-nilai positif. Guru-guru melaporkan bahwa terjadi penurunan insiden perilaku agresif di antara siswa setelah mural ini diperkenalkan, menunjukkan efektivitas mural sebagai media edukasi yang tidak hanya mendidik tetapi juga mencegah terjadinya bullying.



Gambar 3.

Hasil Mural di TK Pertiwi 1 Kliwonan

KESIMPULAN

Desa Kliwonan, sebuah desa batik di Kecamatan Masaran, Sragen, Jawa Tengah, menghadapi tantangan signifikan dalam bidang pendidikan, terutama terkait dengan penguasaan teknologi dan pemanfaatan ruang publik. Keterbatasan akses teknologi, fasilitas pendidikan yang kurang memadai, dan masalah sosial seperti bullying menjadi hambatan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan relevan bagi siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Desa Kliwonan memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan, namun masih menghadapi berbagai tantangan. KKN UNS 193 berupaya mengatasi tantangan tersebut dengan program-program inovatif yang berfokus pada peningkatan literasi digital, pemanfaatan ruang publik, dan pengenalan nilai-nilai positif.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. UPKKN LPPM Universitas Sebelas Maret (UNS) yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan KKN periode Juli – Agustus 2024.
2. Seluruh mitra kerja yang terdiri dari Kepala Desa setempat, Ketua RT dan RW, Guru SD Kliwonan 1 dan TK Pertiwi 1 yang sudah ikut andil dalam mensukseskan seluruh program kerja yang telah dilaksanakan.
3. Anggota Kelompok KKN 193 yaitu Hanna Yanuarista Agata, Irvan Syafa Aditya, Laily Rohadatul' Aisy, Muthihah Rosita Sugito, Windi Putri Fila Safitri, dan Verlyta Daniella yang sudah berjuang bersama dari awal hingga akhir demi terlaksananya seluruh program kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Aryanti, S. Z., Nasucha, Y., Imron, A., & Ruf, A.-M. (2020). Mural art media for millennials character education. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 7–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v4i3.2497>
- Didit, E. (2017). Mural sebagai media pendidikan dan pengabdian masyarakat. Surabaya: UNESA.
- Fitriani, R. N. (2022). Rumah belajar: Sarana peningkatan efektivitas pembelajaran di masa pandemi. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(1), 81-86.
- Gazali, M. (2017). Seni mural ruang publik dalam konteks konservasi. Semarang: UNNES.
- Haerullah, H., & Elihami, E. (2020). Dimensi perkembangan pendidikan formal dan non formal. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(1), 199-207.

- Muniati, H. (2020). Studi analisis penggunaan TIK dalam pembelajaran Fisika terhadap kesulitan belajar. *Shautut Tarbiyah*. <https://doi.org/10.31332/str.v26i1.1607>
- Paramitha, C. P., Risnasari, M., & Saputro, S. D. (2018). Pengembangan sistem informasi absensi siswa berbasis Java Desktop di SMA Darul Kholil Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 4(2), 63-70.
- Prasa, D., Sartono, S., Fitriyani, A., Ramadiana, N., Zamaludin, A. Z. M., & Agustin, D. (2024). Peran mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat Desa Longkewang melalui inisiatif rumah Belajar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 146- 154.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Foristek*, 2(1).