

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM LITERASI BELAJAR ERA PANDEMI COVID – 19 DI DESA SUMBERKOLAK, KECAMATAN PANARUKAN

Aulia Yasmin Firdaus¹, Nurul Dwi Novikarumsari²

¹Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Jember

²Program Studi Penyuluhan Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Jember

¹auliayasminunej@gmail.com, ²nuruldwin@unej.ac.id²

***Abstract :** Covid – 19 has had an impact on various sectors, one of which is the education sector. Online learning or distance learning is a must. Online learning is felt by all levels of education. The teacher gives school assignments through online learning support applications or whatsapp groups. This is felt by children and parents in Sumberkolak Village, Panarukan District, Situbondo Regency. Resulting in dependence on using gadgets and reducing interest in reading. And other general knowledge. Parents feel overwhelmed in guiding their sons and daughters in doing schoolwork. They also have free time which is not accompanied by productive activities. Back to Village Community Service Program as an effort to empower the community organized by UNEJ is oriented towards optimizing children's literacy. The activity focuses on literacy and learning activists for elementary school children. This activity uses the Participatory Action Research (PAR) method. The result of this activity is the creation of a conducive and comfortable atmosphere in literacy and learning activities, as well as stimulating children's creativity and skills during the pandemic. Forming children who are active, confident, caring, and independent.*

***Keywords:** Online Learning, Literacy, Community Empowerment*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid – 19 mulai memasuki Indonesia di awal bulan Maret tahun 2020. Kasus Covid – 19 pertama kali terdengar dari Kota Wuhan, China. Virus corona atau secara ilmiah disebut sebagai Covid - 19 menjangkit manusia dan hewan. Menyerang saluran pernapasan manusia serta diikuti dengan gejala flu ringan, sesak napas, demam hingga kematian. Di negara asalnya virus Covid – 19 telah memakan banyak korban jiwa. Tak perlu memakan waktu lama untuk menilai keganasan virus ini. Covid - 19 telah menyerang lebih dari 100 negara di dunia (Burhanuddin & Abdi, 2020). Lonjakan tersebut terus terjadi di berbagai belahan dunia. Dengan banyaknya negara yang mulai mewaspadaikan bahkan secara darurat melakukan antisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa virus telah menyebar secara signifikan. Hingga pada akhirnya WHO menetapkan virus Covid – 19 sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Masyarakat. Pada bulan Agustus 2020, tercatat total kasus terkonfirmasi 17.660.523 dengan kasus kematian 680.894 dilaporkan di 216 negara. Sedangkan di Indonesia, terdapat 165.887 dengan kasus kematian 7.169 kematian di 34 provinsi (Yamali & Putri, 2020). Secara nyata, virus Covid – 19 tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan. Tetapi juga melumpuhkan bidang pendidikan, ekonomi dan sosial. Indonesia telah memberikan sikap tanggap dalam merespon pandemi ini. Kebijakan yang paling sederhana pun masih dilakukan. Seperti menjaga jarak, memakai masker, isolasi mandiri, hingga tidak mudik di saat lebaran. Hal ini dilakukan guna memutus rantai penyebaran Covid – 19. Sebab virus ini sangat cepat untuk menular dan menjangkit orang lain khususnya melalui kerumunan. Sehingga saat pandemi ini terjadi, masyarakat seminimal mungkin dapat

meminimalisir penyebaran virus tersebut. Dengan tidak melakukan kerumunan atau mengunjungi lokasi berpotensi mengumpulkan banyak massa.

Salah satu kebijakan di era pandemi Covid-19 di bidang pendidikan yaitu pembelajaran daring bagi seluruh jenjang pendidikan sebagai bentuk antisipasi pemerintah terhadap penyebaran Covid-19. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease. Kebijakan ini diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada Selasa, 24 Maret 2020. Salah satu kebijakan yang tertuang dalam surat edaran tersebut ialah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. Pembelajaran dilakukan dengan media gawai atau laptop yang dimiliki oleh para siswa. Memanfaatkan jaringan internet serta aplikasi *google classroom*, *googlemeets*, *zoom*, serta *whatsapp Group* (Nugroho & Nurdian, 2021). Para guru mengirim materi pembelajaran melalui aplikasi-aplikasi tersebut. Siswa mengerjakan tugas sekolah melalui *googleclassroom* dan memotret hasil pekerjaannya untuk dinilai oleh guru. Pembelajaran jarak jauh menjadi keputusan yang harus di ambil oleh pemerintah. Sebab meminimalisir kontak masyarakat secara massif. Disatu sisi memberikan dampak jangka pendek bagi para orangtua. Sosialisasi yang belum maksimal dilakukan membuat para orangtua kaget dengan sistem yang biasa disebut sekolah dari rumah. Sebab tidak semua siswa memiliki fasilitas penunjang pembelajaran daring. Tidak semua orangtua dapat mendampingi putra putrinya dalam kegiatan sekolah dari rumah. Kesibukan ini tidak hanya dirasakan oleh masyarakat kota. Masyarakat desa pun merasakan hal yang sama. Tuntutan mencari nafkah setiap harinya, sedangkan anak membutuhkan orangtua ketika pelaksanaan pembelajaran daring dan mengerjakan tugas rumah. Selain materi berupa soal, dan foto. Guru juga mengirim materi berupa link youtube. Hal ini dilakukan guna mempermudah siswa untuk belajar dengan menyimak video di youtube. Pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi *zoom* dan *googlemeets* pun tidak setiap pembelajaran di lakukan. Sebab keterbatasan fasilitas yang dimiliki oleh siswa.

Dampak lain yang dirasakan ialah siswa menjadi ketergantungan dalam menggunakan gawai meskipun di luar pembelajaran. Ketergantungan tersebut juga menurunkan minat membaca serta pengetahuan umum lainnya. Siswa memiliki waktu luang namun tidak dibarengi dengan kegiatan yang produktif. Lemahnya pengawasan orangtua serta intensitas bertemu dengan siswa lainnya yang rendah. Menciptakan kebiasaan baru berupa ketergantungan pada gadget. Mereka mengisi waktu luang hanya dengan menonton video di aplikasi media sosial berupa *tiktok* dan *instagram*. Di sisi lain, mereka harus menghemat data internet untuk pembelajaran daring selanjutnya. Pembelajaran daring atau sekolah dari rumah membuat dilema setiap aktor yang terlibat. Orangtua tidak dapat mengawasi putra putrinya selama 24 jam. Guru harus menahan semangatnya untuk mengajar sebab keterbatasan fasilitas yang dimiliki oleh para siswa. Siswa pun tidak dapat bersosialisasi dengan teman – teman sekolahnya. Perkembangan kreativitas, skill, dan bakat pun menjadi terhambat. Sebab tidak semua rumah memiliki fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Misalnya, lapangan, buku – buku bacaan, media eletronik, serta suasana kegiatan belajar yang kondusif dan nyaman. Anak – anak menjadi kebingungan dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran daring. Orangtua pun kehilangan ide untuk membuat putra putrinya tetap berada di rumah di era pandemi Covid – 19. Guru menjadi khawatir dengan perkembangan pengetahuan umum para siswanya.

Pandemi Covid1-19 yang masih merebak tidak menyurutkan semangat Universitas Jember dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Program Kuliah Kerja

Nyata *Back To Village* menjadi salah satu program pemberdayaan masyarakat di era pandemic covid-19. Program KKN BTV Unej ini dilaksanakan di kampung halaman masing – masing secara mandiri dan daring. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penanganan Covid – 19 di jenjang bangku perkuliahan. Melalui KKN BTV Unej, setiap mahasiswa tetap dapat berkontribusi memberikan sejuta manfaat khususnya kepada masyarakat sekitar. KKN *Back To Village* dilaksanakan pada 11 Agustus 2021 – 9 September 2021 (Rohman Hermanto, Ali Badrudin, 2020). Mahasiswa terbagi kedalam beberapa kelompok dan didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) masing – masing. KKN *Back To Village* menyediakan lima tema yang menjadi kegiatan mahasiswa dalam program KKN di tahun 2021. Salah satu tema yang dilaksanakan dalam kegiatan ini ialah “Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid – 19”. Program tematik tersebut selaras dengan potensi dan permasalahan yang terletak di Desa Sumberkolak, Kecamatan Panarukan, Kabupaten Situbondo. Tujuan pengabdian ini diharapkan menumbuhkan kepekaan sosial terhadap fenomena pandemi Covid – 19, pengenalan media elektronik dan aplikasi penunjang pembelajaran daring terkait penggunaan media elektronik dan penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran.

METODE

Metode dalam pelaksanaan “Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid – 19” yang dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2021 – 09 September 2021 berlokasi di Kelurahan Sumberkolak, Kecamatan Panarukan, Kabupaten Situbondo yaitu pendekatan kualitatif dan metode Participatory Action Research (PAR). Pendekatan Kualitatif merupakan metode untuk meneliti dan memahami perilaku individu atau kelompok, serta fenomena sosial. Dan memperoleh data – data deskriptif. Salah satu karakteristik penelitian kualitatif ialah dilakukan secara intensif, berlatar alamiah, dan bersifat subyektif (Sutikno Sobry, 2020). Metode Participatory Action Research (PAR) adalah partisipatif. Secara sederhana, kondisi dimana membutuhkan individu sebagai kunci proses penelitian. Untuk dapat mendefinisikan masalah atau informasi dengan melakukan aksi sebagai bentuk solusi atas permasalahan – permasalahan yang telah terdefiniskan (Rahmat & Mirnawati, 2020). Kegiatan KKN *Back To Village* terbagi kedalam 3 tahapan meliputi : persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan – tahapan tersebut dilaksanakan sebagai berikut .

- 1) Persiapan meliputi : (1) Registrasi pendaftaran program KKN *Back To Village* 2021. (2) Pelepasan mahasiswa KKN *Back To Village* 2021 secara daring. (3) Melakukan observasi guna menemukan potensi dan permasalahan di lingkungan sekitar. (4) Menyusun program kerja berupa Bisnis Model Canva, model dampak program kerja, dan Road map atau jadwal kegiatan setiap minggu. (5) Koordinasi bersama pihak – pihak terkait yaitu Kelurahan Sumberkolak, Ketua RT 04 / RW 02 Dusun Kerajan Barat, orangtua sasaran dan salah satu guru SDN 2 Sumberkolak sebagai mitra dalam kegiatan ini (6) Mempersiapkan fasilitas sebagai sarana melaksanakan kegiatan KKN *Back To Village*.
- 2) Pelaksanaan meliputi : sosialisasi, presentasi, dan pelatihan. Seluruh kegiatan dilakukan secara *offline*. Kelas *offline* dilaksanakan sebab keterbatasan fasilitas berupa media elektronik serta jaringan internet sasaran. Selain itu seluruh kegiatan pun dilakukan di tempat tinggal mahasiswa. Tempat tinggal sasaran pun berdekatan dengan mahasiswa. Setiap pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan protokol kesehatan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan meliputi : (1) Literasi Covid – 19 dan protokol kesehatan (2) pengenalan media elektronik dan

aplikasi penunjang pembelajaran daring (3) Kelas kreasi teknik sablon sederhana di masa pandemi (4) Literasi bahasa dan kebudayaan Indonesia.

KKN *Back To Village* 2021 merupakan wadah bagi anak – anak sebagai sasaran dalam Program Literasi Desa Pada Masa Pandemi Covid – 19 untuk bermain sambil belajar. Memiliki pengalaman baru, menambah pengetahuan, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas di masa pandemi Covid – 19. Selain itu sasaran dapat bersosialisasi dengan sasaran lainnya. Meskipun tidak pergi kesekolah dan tetap berada di lingkungan tempat tinggal.

- 3) Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuis secara tatap muka. Sasaran akan mengerjakan 20 soal pilihan ganda. Kuis meliputi rangkain materi yang telah disampaikan. Hal ini dilakukan guna mengukur keberhasilan program kerja yang telah dilaksanakan selama 30 hari

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Literasi Covid – 19 : Sosialisasi Covid – 19 dan Protokol Kesehatan

Kegiatan pertama dilaksanakan pada 22 Agustus 2021 pukul 08 : 30 secara offline.. Kegiatan pertama ini bertujuan untuk memperkenalkan situasi yang terjadi di Indonesia. Sebab anak – anak belum pernah mendapatkan sosialisasi terkait virus Covid – 19. Materi disajikan dengan cuplikan animasi kartun. Sehingga mereka belajar dengan suasana yang menyenangkan dan dikemas dengan kreatif. Materi dalam kegiatan ini ialah pengenalan virus covid – 19, cara pencegahan, dan kebiasaan baru di era Covid – 19. Anak – anak dapat menyimak animasi video tersebut secara bersama – sama. Selain itu, materi juga disampaikan melalui *powerpoint*. Dalam *powerpoint* menyajikan simbol – simbol atau gambar yang berkaitan dengan Covid - 19. Misalnya gambar pasar yang disilang dan berganti dengan aplikasi belanja *online* atau *e - commerce*. Yang berarti bahwa di era pandemi masyarakat dihimbau untuk seminimal mungkin berkegiatan di luar rumah atau tempat umum yang dapat menimbulkan kerumunan. Sehingga masyarakat dapat memanfaatkan aplikasi belanja *online* atau *e - commerce*. Dalam pemaparan materi pertama ini, anak – anak tersadar bahwa orangtua lebih dominan untuk berkegiatan di luar rumah. Sebab tanggungjawab dalam memenuhi kebutuhan rumah tangga atau mencari nafkah. Sehingga, mereka memiliki tanggungjawab di rumah untuk mengingatkan anggota keluarga dalam melaksanakan protokol kesehatan guna memutus rantai penyebaran Covid – 19.

Dalam proses kegiatan, penulis menyampaikan materi literasi Covid - 19 dengan bahasa yang mudah dicerna. Melalui simbol atau gambar tersebut, anak – anak dapat merespon secara spontan. Materi literasi Covid – 19 merangsang anak – anak untuk dapat memahami mengapa mereka harus melaksanakan pembelajaran daring, bekerja dari rumah, serta pemberlakuan PPKM, tidak berkerumun, melaksanakan protokol kesehatan dan etika memasuki rumah di era Covid– 19. Selain itu mereka juga dapat memahami bagaimana proses penyebaran covid – 19. Harapannya adalah mereka memiliki pengetahuan baru yang tidak di dapatkan di sekolah karena terhambat oleh pandemi ini. Selain itu, melalui kegiatan ini dapat merawat kepedulian mereka atas sesama dan lingkungan sekitar. Anak – anak juga dapat membagi ilmu yang didapatkan kepada keluarga, teman, atau orang lain.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pertama

B. Pengenalan Media Elektronik dan Aplikasi Pembelajaran Daring (Google Meet dan Zoom)

Kegiatan kedua dalam program kerja literasi desa pada masa pandemi dilaksanakan pada 24 Agustus 2021 pukul 11 : 00 WIB secara offline. Penulis menyediakan satu laptop dan satu notebook sebagai fasilitas belajar. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan edukasi dan pengalaman baru terkait penggunaan media elektronik seperti laptop dan notebook. Selain itu anak – anak juga mencoba penggunaan aplikasi *googlemeet* dan *zoom* dibimbing oleh penulis. Dalam pelaksanaannya penulis membagi kedalam dua kelompok. Menjelaskan fungsi dari kedua aplikasi penunjang pembelajaran tersebut. Lalu, dilanjutkan dengan pengoperasian media elektronik dan aplikasi pembelajaran daring.

Semenjak pembelajaran daring dilaksanakan mereka belum pernah mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring melalui media elektronik berupa laptop dan notebook. Karena tidak memiliki fasilitas tersebut. Pembelajaran daring melalui aplikasi *googlemeet* dan *zoom* pun tidak setiap pembelajaran dilakukan. Sebab tidak semua siswa memiliki akses untuk melaksanakan hal tersebut. Bahkan beberapa diantara mereka menuturkan bahwa tidak pernah melaksanakan pembelajaran daring melalui kedua aplikasi tersebut. Guru lebih dominan untuk memberikan materi dan tugas sekolah melalui *google classroom* atau *WhatsApp Group*. Selain itu dengan mencoba media elektronik yang sediakan mereka memiliki pengetahuan baru dalam pengoperasikannya. Hasil dari kegiatan kedua ini ialah anak – anak memiliki pengetahuan, pengalaman dan kepercayaan diri meskipun memiliki keterbatasan fasilitas dalam belajar khususnya di era Covid – 19.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan 2

C. Kreatif Masa Pandemi : Kreasi Sablon Sederhana Teknik Airbrush

Kegiatan ketiga dilaksanakan pada 27 Agustus 2021 pukul 13 : 00 WIB secara offline. Kegiatan ini dapat juga disebut sebagai kelas seni. Sebagai sarana mengasah bakat, kreativitas diri dan kerja sama antar teman. Selama pembelajaran daring anak – anak tidak pernah membuat suatu karya seni. Selain itu, mereka juga jarang untuk melakukan kegiatan berkesenian. Pembelajaran daring yang cukup lama, membuat anak – anak kekurangan ide untuk mengisi waktu luang. Sehingga lebih dominan di isi dengan melihat hiburan di sosial media. Untuk mencoba kegiatan seni, mereka pun minim akan alat dan bahan. Sehingga dengan adanya kelas seni atau kegiatan ketiga ini dapat memperkenalkan ide baru bagi anak – anak. Dan mempraktikkan kembali di rumah bersama adik, kakak, dan orangtua.

Penyelenggaraan kelas seni, anak – anak bermain dengan kertas, cat dan motif daun. Teknik yang digunakan ialah teknik Airbrush. Teknik Airbrush adalah cabang seni yang menggunakan udara sebagai kuas (Ma'ruf, 2011). Alat airbrush yang pada umumnya menggunakan *penbrush* dalam kegiatan ini menggunakan alat sederhana berupa sikat gigi bekas, untuk mendapatkan motif yang beragam, penulis menganjurkan kepada mereka untuk mencari motif daun yang ada di sekitar lingkungan. Penulis menyediakan cat, kuas dan kertasduplek. Sebelum kegiatan dilakukan, penulis menjelaskan materi teknik airbrush. Kegiatan ini sebagai sarana melatih motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus berupa kemampuan dalam menggenggam, memotong, menggunting, mengikat serta gerakan – gerakan kecil lainnya. Dalam kegiatan ini anak – anak menggunakan pergelangan tangan serta jari - jarinya, dapat mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata, serta mengendalikan emosi. Dengan kemampuan tersebut akan menciptakan sikap mandiri (Ninla Elmawati Falabiba, 2019)

Penulis membentangkan kertas duplek kemudian disusul dengan menata motif daun yang telah terkumpul. Anak – anak menata motif – motif daun tersebut di bimbing oleh penulis. Selanjutnya, penulis memberikan cat di setiap kelompok. Lalu anak – anak menggunakan cat tersebut dengan sikat gigi bekas yang dimilikinya. Dengan cara menguaskan cat di atas bulu – bulu sikat gigi. Dengan menggosok bulu – bulu halus sikat gigi menggunakan jari jempol atau jari telunjuk. Anak – anak menyemprotkan cat di atas motif daun. Kemudian, motif di ubah posisinya guna menciptakan motif yang tumpang tindih. Dan mengulang langkah sebelumnya. Kegiatan kelas seni ini mengajarkan kesabaran, kreativitas, dan kerjasama antar teman. Selain itu, akan terlihat sebagian dari mereka yang memiliki bakat seni atau emosi yang stabil.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan 3



Gambar 4. Karya Kegiatan 3

D. Literasi Bahasa dan Literasi Kebudayaan Indonesia

Kegiatan terakhir dilakukan pada 01 September 2021 pukul 13 : 00 secara offline. Penulis menyediakan materi berupa kebudayaan Indonesia yang disampaikan melalui cuplikan video. Anak – anak menyimak secara bersama – sama. Selain itu penulis juga menyiapkan materi kuis melalui peminjaman fasilitas buku dari mitra kegiatan. Sumber buku dan lingkungan literasi merupakan sarana pendukung kegiatan literasi. Sumber buku meliputi pengadaan dan pemilihan buku, sedangkan lingkungan literasi meliputi area baca, perpustakaan, sudut baca kelas, dan poster (Titik et al., 2017).

Literasi budaya ialah kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia. Literasi Budaya adalah hal penting untuk dikuasai dan dipahami sesuai dengan keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia (Hadiansyah et al., 2017). Melalui literasi kebudayaan generasi muda khususnya memiliki bekal untuk lebih memahami dan beradaptasi dengan perbedaan yang ada di Indonesia. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan daerah, pakaian adat, agama, permainan dan makanan tradisional Indonesia. Dimasa pandemi, anak – anak belum mendapatkan pembelajaran tersebut. Anak – anak lebih mengetahui hal – hal yang modern. Buku bacaan yang ada sangat membantu mereka untuk belajar dan memahami kebudayaan Indonesia. Setelah menyimak cuplikan video tersebut, penulis menjelaskan kembali diselingi dengan tanya jawab. Anak – anak sangat menikmati kegiatan terakhir ini. Penulis memberikan kuis dengan menunjukkan gambar permainan dan makanan tradisional. Anak – anak yang dapat menjawab wajib mengacungkan tangan. Penulis juga memberikan pertanyaan secara lisan, dan anak – anak menulis jawaban di kertas. Hal ini dilakukan untuk mengukur daya ingat mereka. Selain itu, juga mengukur koordinasi antara apa yang didengar dan menulis. Harapan dari kegiatan ini adalah dapat menumbuhkan kembali kesadaran kebangsaan atau rasa nasionalisme. Hal tersebut wajib dimiliki oleh setiap warga negara.



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan 4

EVALUASI

Pada tahap terakhir sasaran mengerjakan soal sebagai evaluasi dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi berupa 20 soal pilihan ganda dengan 5 point per soal meliputi materi serta kuis yang telah disampaikan. Kegiatan ini diikuti oleh 8 sasaran. Dari evaluasi yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata – rata sebesar 80.

KESIMPULAN

Pemberdayaan masyarakat melalui program literasi belajar era pandemi covid-19 dilaksanakan di Desa Sumberkolak, Kecamatan Panarukan. Kegiatan tersebut terdiri dari beberapa tahap. Metode pelaksanaan menggunakan metode PAR (Participatory Action Research (PAR), dan mencakup beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan meliputi : (1) LiterasiCovid – 19 dan protokol kesehatan. Bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan sosial terhadap fenomena pandemi Covid – 19. (2) pengenalan media elektronik dan aplikasi penunjang pembelajaran daring yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan pengalaman baru terkait penggunaan media elektronik dan penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran. (3) Kelas kreasi teknik sablon sederhana di masa pandemi. Bertujuan untuk mengasah bakat, kreativitas diri dan kerja sama antar teman di masa pandemi Covid-19. (4) Literasi bahasa dan kebudayaan Indonesia. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis serta menumbuhkan kesadaran kebangsaan dan nasionalisme. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata – rata sasaran 80.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Jember, pemerintahan desa serta masyarakat sasaran pengabdian yang dilaksanakan di Kelurahan Sumberkolak, Kecamatan Panarukan, Kabupaten Situbondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhanuddin, C. I., & Abdi, M. N. 2020. *Ancaman Krisis Ekonomi Global Dari Dampak Penyebaran Virus Corona (Covid-19)*.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., & Gani, S. 2017. *Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 53(9), 1689–1699.

- Ma'ruf. 2011. *Teknik Airbrush Dalam Berkarya Seni Lukis Pada Komunitas Airbrush Makassar (Kam) Skripsi*. Journal Of Physics A: Mathematical And Theoretical, 44(8), 5–7. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Ninla Elmawati Falabiba. 2019. *Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Memercik Daun Di Taman Kanak-Kanak*. 3(Issn: 2614-3097), 1120–1127.
- Nugroho, D., & Nurdian, Y. 2021. *Pemicuan Pendidikan Kecakapan Hidup Anak Era Pandemi Di Sumpasari Jember*. Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 13–24.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. 2020. *Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/Aksara.6.1.62-71.2020>
- Rohman Hermanto , Ali Badrudin, A. 2020. *Pedoman Pelaksanaan Kkn Back To Village*.
- Sutikno Sobry, P. H. (2020). *Penelitian Kualitatif (Nurlaeli)*. (Ed.); 1st Ed., Vol. 148). Holistica.
- Titik, S., Ika, H., & Wulandari, S. 2017. *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 26(2), 116–123. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/3050>
- Yamali, F. R., & Putri, R. N. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia*. Ekonomis: Journal Of Economics And Business, 4(2), 384. <https://doi.org/10.33087/Ekonomis.V4i2.179>