

SOSIALISASI PENGENALAN KOMPUTER DAN PERANGKAT KOMPUTER DESA DALIHAN NATOLU

Ganda Saputra¹, Yudi Prayoga², Mulya Rafika³

^{1,2,3}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Prodi Akuntansi, Universitas Labuhanbatu

Rantauprapat, Sumatera Utara

e-mail: gandasaputra1945@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to encourage students' interest in computers and improve their knowledge. This activity was carried out at SDN 100340, Kacamatan dolok, North Sumatra. Because students rarely use computers in learning, they may be less proficient in using computers. This is the problem to be solved. In this community service activity, discussions, questions and answers, and quizzes with prizes are used to help students get more involved in the process of introducing computers and their devices to learn this material. The discussion presented is an introduction to the basic theory of computers and their devices. Training takes place with students through hands-on practice with computer components. We hope that the students of SDN 100340 Batu Mariring will benefit in expanding their knowledge and interests. In addition, these students are expected to be able to use computers and various applications to make the most of their abilities. As a result, the introduction of computers sharpens students' perspectives on the importance of learning in the field of technology that will experience changes every time, thus helping and facilitating the resolution of everyday problems.

Keywords: Computer Devices, Computer Introduction, Socialization

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mendorong minat siswa dalam komputer dan meningkatkan pengetahuan mereka. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 100340, Kacamatan dolok, Sumatera utara. Karena siswa jarang menggunakan komputer dalam pembelajaran, mereka mungkin kurang mahir menggunakan komputer. Ini adalah masalah yang ingin diselesaikan. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, diskusi, tanya jawab, dan kuis berhadiah digunakan untuk membantu siswa lebih terlibat dalam proses pengenalan komputer beserta perangkat didalamnya untuk mempelajari materi ini. Pembahasan yang disampaikan merupakan pengenalan teori dasar komputer dan perangkatnya. Pelatihan berlangsung bersama siswa melalui praktek langsung dengan komponen computer. Dengan tujuan kami berharap para siswa SDN 100340 batu mariring mendapat banyak manfaat dalam memperluas ilmu dan minatnya. Selain itu, siswa ini diharapkan dapat menggunakan komputer dan berbagai aplikasi untuk memanfaatkan kemampuan mereka secara maksimal. Sebagai hasil dari pengenalan komputer mempertajam cara pandang siswa akan pentingnya pembelajaran di bidang teknologi yang tiap masanya akan mengalami perubahan, sehingga membantu dan memudahkan penyelesaian permasalahan sehari-hari.

Kata kunci : Pengenalan Komputer, Perangkat Komputer, Sosialisasi

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari teknologi, salah satunya adalah komputer. Komputer adalah perangkat elektronik yang menerima, menyimpan, dan secara matematis atau logis mengubah data menjadi informasi sesuai dengan serangkaian kode yang diprogram. Sedangkan (Hutahaean et al., 2022) berperan penting untuk memudahkan pekerjaan dan tentunya memanfaatkan koneksi internet untuk menampilkan informasi terkini tentang kehidupan di sekitar. (Fauzi et al., 2022) Komputer juga merupakan barang penting. Dari memproses data hingga menjalin komunikasi dan mencari informasi,

SDN 100340 batu mariring adalah salah satu institusi pendidikan yang menerapkan kedua metode pembelajaran di rumah dan di sekolah. Menurut pembicaraan saya dengan guru dan siswa, tampaknya ada beberapa masalah dengan mempelajari komputer dan teknologi secara umum. Kurikulum SDN 100340 tidak mencakup pembelajaran komputer. Meskipun siswa aktif memiliki telepon seluler, apakah mereka mengenal laptop? Apakah mereka memahami cara menggunakan laptop atau komputer dan fungsi keyboard? Pertanyaan lebih lanjut diajukan, dan para siswa di SDN 100340 Batu mariring mereka semuanya menggelengkan kepala sebagai tanggapan. Kebanyakan dari mereka masih memiliki sedikit pengetahuan dasar tentang penggunaan komputer, sehingga menyulitkan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk belajar online. Situasinya berbeda ketika menggunakan teknologi untuk tujuan bermain game. Hampir semua siswa sudah mahir menggunakan media sosial

dan semakin mahir dalam penggunaannya. Dari permasalahan diatas dapat dikatakan bahwa pengetahuan siswa sd minim terhadap komputer dan perangkat – perangkat yang ada didalamnya.

Komputer lengkap terdiri dari perangkat keras (termasuk komponen internal dan eksternal seperti monitor, mouse, dan keyboard) dan sistem operasi (termasuk perangkat lunak utama) (Mardiah, 2023) Software komputer adalah sekumpulan program atau prosedur yang memungkinkan komputer untuk melakukan suatu tugas secara otomatis dengan mengolah atau mengolah sekumpulan instruksi (data) tertentu (Wardani et al., 2022). Software Microsoft Office seperti Word, Excel, dan PowerPoint (Rochman et al., 2022). Perangkat lunak dapat didefinisikan sebagai seluruh kumpulan program yang tertanam dalam komputer yang tidak dapat disentuh secara fisik, berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas (Hutahaean et al., 2022).

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan metode sosialisasi ke siswa SDN 100340 Batu Mariring. Dalam kebanyakan kasus, kegiatan sosial ini berpusat pada diskusi tentang berbagai topik tertentu yang memerlukan pelatihan. Proses sosialisasi terdiri dari tiga tahap: pengenalan, persiapan, dan pelaksanaan (Khairullah et al., 2022). Di SDN 100340 Kabupaten padang lawas utara, Sumatra Utara, kami melaksanakan sosialisasi pemecahan masalah kepada siswa guna memaksimalkan kreatifitasnya dan melatih kreatifitas generasi muda sejak dini dalam pengenalan perangkat computer yang secara Spesifikasi menyangkut perangkat lunak dan perangkat keras untuk membantu siswa SDN 100340 Batu Mariring mengenal perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware) (Farolai & Nurjannah, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

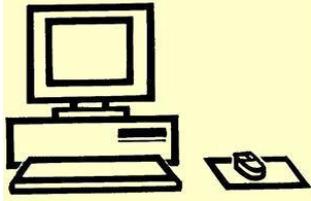
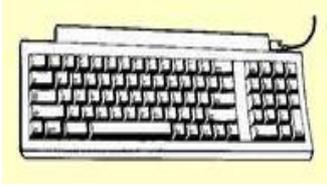
Meskipun teknologi berkembang pesat, namun pemanfaatan teknologi di kalangan anak sekolah masih terbatas. Metode pendidikan teknologi berbasis PKM (Pengabdian Masyarakat) sangat membantu anak dalam mendapatkan pengetahuan. Pendidikan di tingkat SD adalah yang terpenting, khususnya di sekolah SDN 100340 Batu Mariring. Keterampilan mengajar melalui PKM merupakan solusi yang baik karena pendidikan paling dasar memegang peranan penting. Adapun salah satu kegiatan PKM ialah kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini memberikan wawasan terhadap masyarakat maupun siswa, dalam tahap ini kami melakukan survey di sekolah dasar SDN 100340. Adapun target yang kami buat khusus untuk siswa kelas 5 dan 6 SDN 100340 Batu Mariring. Siswa dipersiapkan untuk ujian nasional atau sekolah berbasis komputer melalui kegiatan sosialisasi ini yang dilakukan melalui observasi. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dalam dua tahap: pengenalan awal, pemberian materi pelajaran, dan pelaksanaan praktek. Adapun tahapan-tahapan ialah:



Gambar 1. Tahap pengenalan SDN 100340 Batu Mariring

Pada tahap pertama, ialah tahap pengenalan diri. Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa universitas labuhanbatu Kursus yang diberikan mencakup pengenalan hardware dan software

komputer serta pengoperasian Microsoft Word dan Microsoft Excel. Melalui PKM, kami mengajarkan dasar-dasar kepada anak-anak hingga mereka memahami teknologi saat ini.

	<p>Mouse berbentuk seperti mouse dengan kabel panjang yang terhubung ke CPU.</p> <p>Ada tombol untuk ditekan (biasanya dua) dan tombol play/slide di tengah.</p> <p>Di bagian bawah mouse terdapat bola yang dapat berputar ke segala arah (pada model terakhir, lampu LED digunakan sebagai pengganti bola) (Ginting et al., 2022) (Upa & Pilu, 2021)</p>
	<p>Central Processing Unit (CPU) adalah perangkat keras komputer yang dimaksudkan untuk menerima dan menjalankan perintah dan data dari perangkat lunak. (Ain et al., 2022) (Astuti et al., 2023)</p>
	<p>Keyboard adalah alat input yang memungkinkan Anda memasukkan data ke komputer atau perangkat elektronik lainnya. Papan ketik komputer modern biasanya terdiri dari tombol yang mewakili huruf, angka, simbol, dan fungsi khusus. (Wijaya, 2023)</p>
	<p>tombol power untuk menyalakan komputer. Microsoft menangani teks atau kata Sedangkan Microsoft Excel cenderung berurusan dengan data atau angka</p>



	danperhitunga matematis. (Suparman et al., 2022)
--	---

Gambar 2. Beberapa item yang akan dipaparkan kepada siswa kelas 5 dan 6 SD



Gambar 3. Penjelasan materi yang dilakukan secara langsung dihadapan siswa SDN 100340

Pada tahap kedua, memaparkan materi tentang hardware dan software pada laptop atau komputer, dimulai dengan memberikan pengertian Komputer beserta jenis, dan fitur hardware dan software dan Cara memindahkan dan menyalin file, menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel, dan menghidupkan dan mematikan computer juga akan belajar cara menulis tebal, miring, dan garis bawah. Fakta sederhana ini tidak berlaku untuk semua peserta, jadi perlu mengkomunikasikannya kepada mereka. Sebagai bagian dari proses interaksi peserta, moderator terlebih dahulu memberikan materi tentang dasar-dasarnya, Peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkannya secara langsung atau mengikuti instruksi moderator. sebelum memasuki tahap kedua moderator dan penyaji akan memaparkan mataeri yang berisi:

- Pengenalan cara kerja sistem dan Komputer (mulai dari tahap menghidupkan komputer/ laptop beserta menjelaskan menu-menu yang ada pada komputer)
- Pelatihan cara menggunakannya Microsoft Office (seperti proses pengetikan nama, hobi serta tanggal lahir)
- Pelatihan cara mengakses Internet (memperkenalkan proses penyambungan koneksi & jaringan internet melalui wifi yang ada pada menu komputer maupun tampilan di laptop)



Gambar 4. Tahap praktek dengan anak SDN 100340

Tahap kedua adalah latihan. Setelah pemaparan materi, siswa dipersilakan untuk maju ke depan dan melakukan latihan berupa memasukkan nama, tanggal lahir, dan hobinya serta menunjukkan pola gambar terhadap komputer. Adapun tujuannya untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa dan paparan langsung kepada siswa SDN 100340 Batu Mariring, Padang Lawas Sumatera utara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil diatas maka sosialisasi dalam hal pengenalan komputer dan perangkat komputer yang didalamnya terdiri dari software & hardware dengan tujuan untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman belajar siswa sangat diperlukan bagi siswa pada umumnya, dapat kita simpulkan ada. Oleh karena itu, Sistem pendidikan akan terus berkembang dari hari ke hari, khususnya di bidang teknologi. Siswa dan guru harus terus berlatih mengenal komputer dan software pada laptop atau komputer. Setelah menyelesaikan pelatihan, siswa akan memahami:

- a) Betapa pentingnya mempelajari Microsoft Office saat ini.
- b) Panduan pengguna, perangkat lunak Microsoft Word.
- c) Panduan pengguna, perangkat lunak Microsoft Excel.hal.
- d) Siswa dapat membedakan antara perangkat keras dan perangkat lunak.

Kegiatan ini semoga biasa menjadi Peluncuran yang diharapkan dapat memberikan dampak positif kecil bagi siswa khususnya di SDN 100340 Batu Mariring.

Saran

Saran yang kami berikan pada kegiatan ini adalah perlunya pembelajaran yang optimal. Selain itu, pelatihan mandiri diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang komputer yang didukung oleh infrastruktur yang mendukung fungsi tersebut..

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, K., Ukhrowiyah, N., & Yunata, E. E. (2022). Pengenalan Bahasa Pemrograman Komputer Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma / Smk). *Prosiding PEPADU*, 4, 115–120.
- Astuti, E., Yunita, P., Tambunan, F., Wahyuni, F. S., Setiyawati, R. I., & Informatika, T. (2023). Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi Pelatihan Pengenalan dan Penerapan Aplikasi Komputer Microsoft Excel pada SMU Swasta Dharmawangsa Medan. *Media Cetak*, 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i1.1660>
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43–47. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2525
- Fauzi, R. A., Hestiani, M. D., Suciati, D., & ... (2022). Pengenalan Software dan Hardware Komputer Guna Meningkatkan Wawasan Teknologi Kepada Siswa/I SDN Iwul 3 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor–Jawa *Praxis: Jurnal ...*, 2(2), 192–197.
- Ginting, J. N., Jamry, Ronny, & Hutajulu, N. (2022). Pelatihan Perakitan Komputer Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Bagi Calon Pelaku UMKM. *Jurnal Abdimas Hawari*, 2(1), 26–31.
- Hutahaean, J., Mulyani, N., Azhar, Z., Nasution, A. K., & Pane, T. Z. A. (2022). Pengenalan Komputer Pada Persiapan Pelaksanaan Anbk Di Sd Swasta Panti Budaya Kisaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 1722. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.7671>
- Khairullah, Surya Ade Saputera, Sandhy Fernandez, Sherly Yuslita, M. Medison Sanjaya, Heru franata, & Basyirin Ariansyah. (2022). Peningkatan Keterampilan Komputer dan Pengenalan Perangkat Lunak Microsoft Office Bagi Guru dan Siswa SD N 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Abdimas Serawai*, 1(2), 24–29. <https://doi.org/10.36085/jams.v1i2.4553>
- Mardiah, A. (2023). Sosialisasi Pengenalan Perangkat Keras Dan Lunak Pada Laptop Atau Komputer

- Di Sd Inpres 48 Ambon. *Pattimura Mengabdi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 20–23.
<https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.20-23>
- Rochman, A., Fahrizal, A. A., Halawa, F., Alkhornain, M. A. S., Hafidz, M. T., Rahadatul'Aisy, N., Lowo, O. L., Rohmawati, S., Imawan, P. A., & Husaini, Z. (2022). Pengenalan Dasar Microsoft Office Dan Jaringan Komputer. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 244–248.
- Suparman, Srihidayati, G., & Adha, N. (2022). *Pengenalan Bagian-Bagian Komputer dan Pengenalan Microsoft pada Siswa-Siswi Tingkat SMA*. 1–4.
- Upa, R., & Pulu, R. (2021). Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba. *Madaniya*, 2(4), 373–377.
<https://doi.org/10.53696/27214834.104>
- Wardani, K. R. N., Fitriani, E., Fithri, N., & Makmuri, K. (2022). Pengenalan Dasar Komputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Siswa SD Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 1121–1126. <https://doi.org/10.54082/jamsi.356>
- Wijaya1, H. O. L. (2023). *Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Anak-anak Di*. 3(2), 1569–1574.