

Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Komputer pada Siswa SD IT Buah Hati Kota Padang

Renny Permata Saputri^{1*}, Monica Fransisca², Yuliawati Yunus³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

email: ¹renny_permata@upiypk.ac.id, ²monicafransisca@upiypk.ac.id,

³yuliawati_yunus@upiypk.ac.id

Jl. Raya Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi dan wajib dilaksanakan oleh dosen. Kegiatan PKM yang dilaksanakan bertemakan pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer (*hardware, software dan brainware*) kepada Siswa SD IT Buah Hati. Mitra yang bekerjasama dalam kegiatan PKM ini adalah SD IT Buah Hati Kota Padang. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk memperkenalkan kepada siswa dasar-dasar pembelajaran komputer (*hardware, software dan brainware*). Pengabdian ini menggunakan presentasi serta simulasi pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer (*hardware, software dan brainware*). Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode analisis, pendidikan, dan edukasi yang dilaksanakan tim pelaksana pengabdian. Kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa melalui kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, menghasilkan sikap positif, serta komitmen belajar yang kuat terhadap pembelajaran dan sikap yang baik terhadap guru. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini memberikan tambahan ilmu kepada siswa dan membangkitkan motivasi belajar mereka.

Kata kunci: Edukasi, Komputer, Sekolah Dasar

1 PENDAHULUAN

Anak-anak membutuhkan pendidikan yang baik dan relevan untuk mengamankan masa depan mereka. Selain itu, kajian tentang pengenalan komputer sangat dianjurkan karena dengan teknologi masa kini yang begitu maju, kita bisa mendapatkan berbagai informasi dunia dalam genggaman. Begitu pula dengan anak-anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa perlu dikenalkan dengan teknologi yang paling cocok untuk diajarkan kepada mereka. Menurut Risdiyani (2021) salah satu tugas terpenting pendidik adalah mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan.

Komputer menjadi salah satu perangkat elektronik yang paling populer. Ada banyak kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan komputer (Permana dan Mahameruaji, 2019). Menurut Ansori, dkk (2019) Perangkat komputer ialah sebuah peranti elektronik yang dapat melaksanakan beberapa tugas, seperti menerima masukan, mengolah masukan sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menghasilkan output dalam format informasi.

Komputer merupakan barang wajib yang tidak bisa ditinggalkan. Mulai dari mengolah data hingga menghubungkan hingga mencari data, bisa kita lakukan di komputer. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apa saja komponen wajib dari sebuah komputer agar berjalan dengan lancar (Fauzi, dkk., 2022). *Hardware, software dan brainware* adalah elemen atau dasar dari sebuah komputer.

hardware, *software* dan *brainware* merupakan bagian integral atau dasar penting untuk membangun sebuah komputer yang memiliki fungsi dan berguna bagi manusia (Trisna, dkk., 2022).

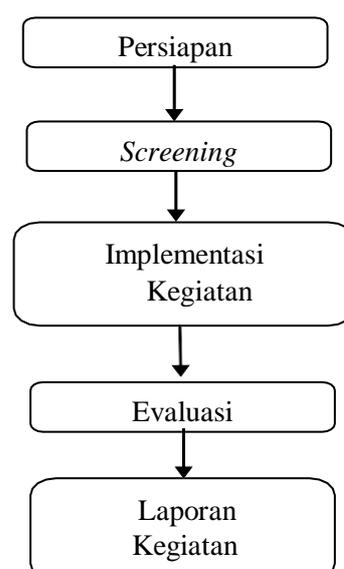
Pengamatan awal yang dilakukan di sekolah dasar dapat diasumsikan bahwa terdapat beberapa permasalahan siswa dalam menggunakan komputer atau teknologi pada umumnya. Para siswa sudah aktif dalam memegang *handphone* akan tetapi ketika ditanya apakah mereka mengetahui tentang laptop, bagaimana cara menggunakan laptop atau komputer, apakah tahu fungsi dari *keyboard* atau perangkat komputer lainnya serta masih banyak lagi pertanyaan yang dijawab dengan gelengan oleh siswa sekolah dasar. Berbeda jika mereka menggunakan teknologi untuk keperluan *game* dan sosial media hampir semua siswa sudah mampu bahkan lebih dari bisa dalam menggunakan perangkat.

Di era 4.0, teknologi telah berkembang pesat dan semakin banyak digunakan di berbagai bidang, sehingga kita harus mengenalkan anak-anak tentang penggunaan teknologi dengan membiasakan mereka secara menyeluruh dengan sistem komputer. Sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi sehingga perlu didukung oleh elemen-elemen yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan *brainware*. Penggunaan teknologi dikenalkan kepada siswa agar mereka menjadi akrab dan lebih mengenal perangkat komputasi dan fungsinya (Saputri, dkk., 2022).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk mengedukasikan dan memberikan pengetahuan kepada siswa tingkat sekolah dasar dalam pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer. Melalui edukasi ini diharapkan siswa mampu mengenal dasar-dasar komputer (*hardware*, *software* dan *brainware*) untuk tujuan pembelajaran dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan baik dan tepat.

2 METODOLOGI KEGIATAN

Secara umum, tahapan Pengabdian Masyarakat “Pengenalan dan Pembelajaran Dasar-dasar Komputer Siswa di SD IT Buah Hati Kota Padang” dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan. Seperti terlihat pada urutan gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram proses implementasi kegiatan

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

1. Survei, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan survei ke lokasi mitra yaitu SD IT Buah Hati Kota Padang untuk mengidentifikasi dan mengetahui permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra.
2. Pembentukan tim Pengabdian, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
4. Koordinasi tim dan mitra yaitu SD IT Buah Hati, perencanaan pelaksanaan program pengabdian secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan.
5. Persiapan media digital dan bahan edukasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat yaitu tentang dasar-dasar komputer berupa *software* (aplikasi di laptop), *hardware* (laptop, infokus, mouse) dan *braiware* (berupa contoh pemaparan presentasi pada powerpoint).

2.2 Tahap Screening

Pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer pada siswa di sekolah dasar IT Buah Hati Kota Padang ini akan dilaksanakan melalui wawancara, observasi, pemaparan materi dan diskusi serta tanya jawab dengan memanfaatkan media elektronik.

a) Lingkup Pelaksanaan

Menyediakan materi dan modul tentang kegiatan yang akan dilakukan terkait pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer pada siswa di Sekolah Dasar Buah Hati Padang.

1. Memberikan pengetahuan bagi siswa SD Buah Hati Padang tentang *hardware*.
2. Memberikan informasi dan wawasan terkait *software* dan *brainware*.
3. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

b) Prosedur kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan, metode dan langkah yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim pengabdian Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
2. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan
3. Melakukan komunikasi dengan SD IT Buah Hati Kota Padang. Komunikasi ini diakhiri dengan membuat kerja sama berupa jadwal kegiatan pengabdian.
4. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan pengabdian. Kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

2.3 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan Edukasi pada siswa Sekolah Dasar di SD IT Buah Hati Kota Padang. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif yang artinya penelitian tentang riset bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Berikutnya metode pendidikan, dimana proses metode ini berfokus pada pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional serta tingkah laku, cara berfikir siswa Sekolah Dasar dalam pengenalan dasar-dasar komputer. Kemudian metode edukasi, berfokus pada proses bagaimana memperkenalkan sistem pada seseorang. Serta bagaimana orang

tersebut menentukan tanggapan serta reaksinya. Edukasi ditentukan oleh lingkungan sosial, ekonomi dan kebudayaan dimana individu tersebut berada. Selain itu, Edukasi juga ditentukan dari interaksi pengalaman-pengalaman serta kepribadiannya. Dengan Edukasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, cakap dalam menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk Edukasi secara digital kepada mitra SD IT Buah Hati Kota Padang. Edukasi tersebut mengenai bagaimana Pengenalan dan Pembelajaran Dasar-dasar Komputer pada Siswa di Sekolah Dasar Buah Hati Padang. Materi yang disampaikan diharapkan dapat memberikan peningkatan pengetahuan dan pemahaman serta dapat memberikan informasi sebagai evaluasi dan perbaikan bagi mitra.

Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi yang disampaikan. Melalui analisis, diskusi, Edukasi tidak hanya sekedar transfer knowledge saja melainkan dapat sharing pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

2.4 Evaluasi

Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan dan pemahaman mitra mengenai pengenalan dasar-dasar komputer bagi siswa Sekolah Dasar, sehingga siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang dasar-dasar komputer. Evaluasi ini dilakukan secara berkala dengan melakukan observasi.

2.5 Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi.

2.6 Partisipasi Mitra

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menjadi peserta Edukasi berupa: menerima teori, konsep, diskusi. Tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung.
- b. Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada tanggal 30 Januari 2023 seperti terlihat pada gambar 1 dalam rangka “Optimalisasi OpenSID untuk mengetahui Status Indeks Desa Membangun (IDM) dan *Sustainable Development Goals* (SDGs)”. Penggunaan OpenSID sangat membantu aparatur desa dalam memperbaiki kualitas layanan (Hutagalung dkk., 2017) secara efektif dan efisien (Hardiyansyah, 2018). OpenSID yang digunakan saat ini perlu dioptimalkan antara lain data kependudukan, layanan dan administrasi persuratan dan lain sebagainya yang didukung oleh fasilitas perangkat keras dan perangkat lunak, jaringan, serta sumber daya manusia yang dikelola oleh pemerintah desa untuk mendukung pengelolaan dan pemanfaatan data desa (Hertati dkk, 2022).

Kegiatan bersifat pembinaan dan edukasi yang dilangsungkan di SD IT Buah Hati Kota Padang pada bulan Maret-Mei 2023 berjalan lancar sesuai dengan target yang diinginkan. Berdasarkan pada pengamatan awal yang dilakukan pada siswa sekolah dasar dapat diasumsikan bahwa terdapat beberapa permasalahan siswa dalam menggunakan komputer atau teknologi pada umumnya. Para siswa sudah aktif dalam memegang *handphone* akan tetapi ketika ditanya apakah mereka mengetahui tentang laptop,

bagaimana cara menggunakan laptop atau komputer, apakah tahu fungsi dari *keyboard*, dan masih banyak lagi pertanyaan yang dijawab dengan gelengan oleh para siswa Sekolah Dasar. Berbeda jika mereka menggunakan teknologi dan internet untuk keperluan *game* dan sosial media hampir semua siswa sudah mampu bahkan lebih dari bisa dalam menggunakannya. Aktivitas pertama yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah melakukan sosialisasi kepada peserta pelatihan. Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta untuk mau mengikuti pelatihan.

Sebelum materi disampaikan kepada siswa/siswi, pemateri melakukan interaksi dengan siswa/siswi dengan mengajukan pertanyaan seputar teknologi informasi yang mereka ketahui. Siswa/siswi memberikan respon yang baik serta merasa tertarik mengenai pembahasan pengenalan komputer secara umum. Kemudian dilanjutkan pengenalan bentuk fisik dilakukan dengan metode peraga alat contoh perangkat keras (*Hardware*) seperti laptop, infokus, mouse serta fungsinya dan perangkat lunak (*software*) yaitu pengenalan aplikasi yang ada di laptop seperti *microsoft office* serta *brainware* (dilakukan dengan pemaparan presentasi dengan powerpoint tentang contoh *brainware*) dilakukan dengan metode ceramah yaitu menjelaskan bentuk dan fungsi dari perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*) serta *brainware*. Setelah diberikan edukasi tersebut, respon yang diberikan siswa/siswi terhadap kegiatan sosialisasi ini menjadi lebih baik dan siswa/siswi mengevaluasi apa saja pengenalan dasar-dasar komputer (*software, hardware dan brainware*) yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada siswa/siswi untuk bertanya terhadap penjelasan yang belum mengerti. dan penutup dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa/siswi.



Gambar 2. Peraga dan penjelasan tentang *hardware*

Hasil kegiatan selama lebih kurang dua bulan ini, sejalan dengan target dan luaran yang diinginkan. Perubahan tersebut terjadi secara bertahap, dimulai dari pemahaman pengetahuan umum tentang komputer, serta konsep dasar-dasar komputer yaitu *software, hardware dan brainware*. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa selain peningkatan pengetahuan, terdapat juga peningkatan pada sikap dan perilaku siswa/siswi pasca kegiatan edukasi.



Gambar 3. Tanya jawab dengan siswa setelah penjelasan materi

4 KESIMPULAN

Komputer merupakan alat yang sudah biasa digunakan bahkan dalam lingkungan pendidikan sekalipun dan merupakan barang wajib yang tidak bisa ditinggalkan. Mulai dari mengolah data hingga menghubungkan hingga mencari data, bisa kita lakukan di komputer. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apa saja komponen wajib serta dasar-dasar dari sebuah komputer agar berjalan dengan lancar. Maka perlu dilakukan edukasi pengenalan dasar-dasar komputer (*software, hardware dan brainware*) agar siswa dapat memahami dasar-dasar komputer serta menggunakan teknologi informasi dengan baik untuk tujuan pembelajaran dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan baik dan tepat.

Harapannya ke depan, pelatihan sejenis sebaiknya diadakan untuk meningkatkan keterampilan serta pengetahuan peserta didik di Indonesia dalam pengenalan komputer. Tujuannya adalah menciptakan generasi muda Indonesia yang lebih mahir dalam penggunaan teknologi sebagai bekal menghadapi era globalisasi.

Referensi

- Ansori, Z., & Yulmaini, Y. (2019). Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 55-63.
- Fauzi, R. A., Hestiani, M. D., Suciati, D., Saputra, R. A., Juniar, R. P., Himawan, T., ... & Setiabudi, D. P. (2022). Pengenalan Software dan Hardware Komputer Guna Meningkatkan Wawasan Teknologi Kepada Siswa/I SDN Iwul 3 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor–Jawa Barat. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 192-197.

Permana, R. S. M., & Mahameruaji, J. N. (2019). Strategi pemanfaatan media baru NET. TV. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 23(1), 21-36.

Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Al-Hikmah (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 3(2), 194-202.

Saputri, R. P., Andriani, D., & Fransisca, M. (2022). EDUKASI PENGGUNAAN INTERNET SEHAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 11 KAMPUNG JUA. *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 96-100.

Trisna, N., Elva, Y., & Jamhur, A. I. (2022). Sosialisasi Pengenalan Hardware dan Software Komputer pada Siswa SMP SAHARA Padang. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(4), 208-213.