



Pengenalan *Software* dan Hardware Komputer Guna Meningkatkan Wawasan Teknologi Kepada Siswa/I SDN Iwul 3 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor – Jawa Barat

Rivan Ahmad Fauzi¹, Melisa Dwi Hestiani², Dewy Suciati³, Raka Ahmad Saputra⁴, Rendi Pratama Juniar⁵, Tomy Himawan⁶, Habibie Pratama A.N⁷, Muhamad Sahrul⁸, Kiki Alfiansyah⁹, Deni Pratama Setiabudi¹⁰

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 Universitas Pamulang

deriben95@gmail.com, rendipp9@gmail.com, dewysuciati606@gmail.com, melisadwihestianii@gmail.com, kklfnsh@gmail.com, bhopag24@gmail.com, hidayatm117@gmail.com, sahrulm728@gmail.com, p.deni86@gmail.com, rakaahmad20@gmail.com

Kata Kunci:

*Pengenalan Komputer,
Minat Siswa, SDN Iwul
03 Parung*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menambah dan juga meningkatkan pengetahuan siswa/i tentang komputer dalam upaya meningkatkan minat yang dimiliki siswa/i. Kegiatan ini dilakukan di SDN Iwul 03 Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Permasalahan yang dirasakan perlu untuk diselesaikan adalah beberapa siswa/i belum terlalu mengenal lebih dalam tentang komputer, karena mereka jarang menggunakan komputer dalam proses belajar. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diskusi dan melalui tanya jawab beserta kuis berhadiah agar siswa/i lebih semangat dalam proses pembelajaran materi tentang komputer ini. Diskusi yang disampaikan adalah teori tentang pengenalan dasar komputer. Pelatihan dilakukan secara bersama-sama kepada siswa/i dengan langsung praktek menggunakan komponen-komponen komputer. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan banyak manfaat bagi siswa/i di SDN Iwul 03 Parung dalam meningkatkan pengetahuan dan minatnya. Selanjutnya siswa/i ini juga diharapkan menggunakan komputer dan berbagai macam aplikasi untuk memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu melalui pengenalan komputer membuka pandangan siswa/i mengenai pentingnya pembelajaran dibidang komputer yang dapat membantu dan mempermudah penyelesaian masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memang membawa dampak yang besar dalam kehidupan manusia. Di era yang serba digital ini, kita selalu dimudahkan dalam menjalankan setiap pekerjaan. Komputer juga menjadi barang wajib yang tak bisa ditinggalkan. Mulai dari mengolah data, menjalin komunikasi, hingga mencari informasi bisa kita lakukan dengan komputer. Karena itulah, penting untuk mengetahui apa saja komponen-komponen wajib dalam komputer yang menyebabkannya terus lancar beroperasi.

Software & Hardware merupakan sebuah elemen atau pondasi dalam sebuah komputer. Software & Hardware merupakan satu kesatuan elemen atau pondasi penting untuk membangun sebuah komputer yang memiliki fungsionalitas dan berguna bagi manusia. Berikut penjelasan dari Software & Hardware.

Jika era sebelum digital desain pembelajaran dilaksanakan dengan peralatan tulis, baca dan hitung pada umumnya. Di era digital kini baik siswa/i maupun tenaga pengajar perlu mampu memahami implementasi Software & Hardware dalam kegiatan Belajar Mengajar. Terlebih lagi kiat pembelajaran di tengah pandemik covid 19 kini siswa/i dituntut untuk pembelajaran Daring.

Dengan pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini di harapkan dapat membantu memberikan kontribusi nyata bagi siswa/i untuk memahami dalam implementasi Software & Hardware dalam pembelajaran saat ini dan yang akan datang. Dalam satu semester terakhir sebagian layanan pendidikan telah menyelenggarakan kegiatan secara daring, sehingga dapat dijadikan model dalam proses pembelajaran di tahun akademik baru.

Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Iwul 03 Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Maret 2022 pada pukul 07:00 – 12:00. Dengan Sasaran Objek Siswa-siswi SDN Iwul 03 Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

Realisasi Pemecahan Masalah Sosialisasi yang diberikan kepada siswa-siswi SDN Iwul 03 Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, untuk mendukung peningkatan kreatifitas siswa-siswi secara maksimal, sehingga untuk melatih kreatifitas generasi muda sejak dini. Spesifikasi Software dan Hardware untuk membantu siswa-siswi SDN Iwul 03 agar mengetahui tentang perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware) sebagai berikut :

a. Perangkat Lunak (Software)

- Ms. Word
- Ms. Power Point
- Game

b. Perangkat Keras (Hardware)

- Casing, Monitor
- Keyboard, Mouse
- Printer, Speaker
- Gamepad/Joystick

Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara
Pengumpulan data melalui pertanyaan- pertanyaan mengenai berbagai macam pengolahan data dalam sistem komputerisasi agar data tersebut menjadi informasi yang dapat dimengerti secara cepat, tepat, efektif, dan efisien, yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara lisan kepada siswa/i SDN Iwul 03 serta pihak yang berhubungan dengan objek pengabdian
- b. Pengamatan
Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat secara sistematis.
- c. Kepustakaan
Pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisa bahan-bahan berupa jurnal, dan dokumen- dokumen yang mendukung lainnya yang berhubungan dengan judul Pengabdian ini.

Metode Pelaksanaan

- a. Pembentukan Panitia
Pada tanggal 14 Februari 2022 telah disepakati pembentukan panitia dan ketua kelompok PKM
- b. Permohonan Surat Izin
Pada tanggal 16 Februari 2022 permohonan Surat Izin PKM ke Kaprodi Teknik Informatika.
- c. Pembuatan Proposal
Pembuatan proposal ini dilakukan selama 2 minggu.
- d. Survei Lokasi Perwakilan kelompok melakukan survei lokasi ke SDN Iwul 03 pada tanggal 02 Maret 2022.
- d. Pemberian Materi
Materi yang akan diberikan adalah tentang pengenalan software dan hardware komputer
- e. Rincian Materi
Materi yang akan disampaikan adalah terkait perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) dalam bidang teknologi.
- f. Tanya Jawab
Peserta dapat mengajukan pertanyaan kepada pemateri setelah pemaparan materi selesai. Metode ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa/siswi pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjalan dengan lancar, para siswa/i mendapat banyak dukungan dari para pengajar di SDN IWUL 03. Kegiatan ini memberikan berbagai kegiatan seperti pelatihan, pembinaan, dan pendampingan, dan evaluasi, serta memberikan kepada siswa/i untuk mengenal software dan hardware computer guna meningkatkan wawasan teknologi kepada siswa/i SDN IWUL 03.



Gambar 1: Penyampaian Materi Hardware

Gambar 1 adalah foto kegiatan setelah pelaksanaan pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh team PKM yang terdiri dari 10 mahasiswa dan 1 dosen pembimbing.



Gambar 2: Materi Software dan Hardware

Gambar 2 adalah materi awal dari Software & Hardware dalam bentuk Power Point oleh tim mahasiswa yang melakukan pelatihan kepada siswa/i. Materi ini memperkenalkan Software sebagai perangkat lunak dari computer dan Hardware sebagai perangkat keras dari computer.

Komputer adalah seperangkat alat atau sekumpulan alat yang digunakan untuk mengolah data. Mengolah data berarti memasukkan data ke dalam komputer, menyimpan data, membuka kembali data yang disimpan untuk digunakan lagi. Kita bisa mengetik atau membuat tulisan di komputer, kita juga bisa memasukkan gambar, ataupun mendengarkan musik. Tulisan atau teks, gambar dan suara ini disebut data.

Software adalah sebuah perangkat lunak yang berupa data-data yang terdapat didalam sebuah komputer. Software berbentuk data digital yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat digunakan oleh pengguna komputer. Contoh dari software adalah sistem operasi atau OS, aplikasi microsoft office, anti virus, dan lain-lain. Hardware adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik. Contoh dari hardware adalah mouse, keyboard, monitor, printer, dan lain-lain yang dapat di sentuh.

Input Device (Peralatan Input) Yaitu bagian dari computer yang digunakan untuk memasukkan data. Fungsi dari peralatan input adalah meneruskan informasi dan perintah yang pengguna berikan ke computer. Peralatan input yang sering kita jumpai dan kita gunakan antara lain : keyboard, mouse, camera digital Output Device (Peralatan Output). Peralatan computer yang digunakan untuk melihat atau menyajikan data yang kita masukkan ke dalam computer. Yang termasuk peralatan output antara lain : monitor, printer, speaker.

Kesimpulan

Perangkat keras (Hardware) adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik. Contoh dari perangkat keras (Hardware) tersebut adalah mouse, keyboard, monitor, printer, dan lain-lain yang dapat di sentuh. Sedangkan, Perangkat lunak (Software) adalah sebuah perangkat lunak berupa data-data yang terdapat di dalam sebuah komputer. Perangkat lunak (Software) dapat berbentuk data digital yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat digunakan oleh pengguna komputer. Contoh dari Perangkat lunak (Software) tersebut adalah sistem operasi atau OS, aplikasi microsoft office, anti virus, dan lain-lain.

Pada era digital 4.0 yang telah berkembang pesat serta semakin dipergunakan diberbagai bidang maka dari itu penggunaan teknologi wajib kita perkenalkan pada anak-anak mulai dari sedini mungkin dengan mengenalkan secara mendasar tentang perangkat keras (Hardware) serta perangkat lunak (Software) komputer.

Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa/i akan pentingnya pengenalan perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) guna meningkatkan wawasan teknologi bagi siswa/i di masa yang akan datang.

Setelah kegiatan ini selesai, kami dari tim pengabdian memberikan saran sebagai berikut :

- Siswa/i diharapkan dapat mengetahui wawasan mengenai perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) dan dapat menggunakan komputer sesuai dengan kebutuhan di masa yang akan datang.
- Siswa/i dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dengan mengimplementasikan perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) serta penggunaan komputer pada kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ansori, Z & Yulmaini, F 2019, 'Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan', *Publika Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 55-63.
- Nathaufa, A, Febrianto, B, Putra, B, Fahmi, D, N, Sarjono, F, J, Eriyanto, F, Nurdin, I, Wijaya, Sariadi, S, Subarno & Suryaningrat, 2021, 'Pengenalan Dasar-dasar Komputer Di Yayasan Setiabudi Panti Asuhan Amanah Pamulang Tangerang Selatan', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, vol. 2, no. 3, pp. 442-444.
- Pangestu Putri, 2017, 'Pembelajaran Pengenalan Komputer Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Azhar 21 Pontianak Tenggara', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 6, no. 8, pp. 61-69.
- Hidayati, T., & Ikasari, I. H. (2020). Developing Ict-Based Calculus Learning Media. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(1), 10-15.
- Hidayati, T. (2020). *STATISTIKA DASAR Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa*.
- Hidayati, T., Kurniawan, W., Ikasari, I. H., Handayani, I., & Noviana, W. (2021). Pengenalan Etnomatematika Dalam Kajian Nusantara. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 74-80.