

Pengenalan dan Pelatihan Dasar Penggunaan Komputer di Panti Asuhan Assomadiyyah

Nunung Nurmaesah¹, M. Ramaddan Julianti², Adinda Prameswari³, Erdin Hernawan⁴, Mitra Ewili Gulo⁵, Nadya Alifia Tawakal⁶, Muhammad Arie⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹n.nurmaesah@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 26 Januari 2024

Revised : 11 Februari 2024

Accepted : 25 Februari 2024

KEYWORDS

Pembelajaran
Pengabdian Masyarakat
Pengenalan Komputer



ABSTRACT

Pengabdian Diri Kepada Masyarakat (PKM) merupakan peluang bagi mahasiswa untuk belajar dan berkolaborasi dengan masyarakat, tidak sekadar memberikan pandangan terbaik menurut mereka, tetapi melibatkan pemberdayaan sebagai proses pencarian solusi bersama terhadap masalah yang dihadapi. Mahasiswa menjalankan peran pendampingan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam mengatasi masalah sosial di lingkungan mereka. Kuliah kerja nyata dipandang sebagai pembelajaran hidup bermasyarakat, karena Perguruan Tinggi dianggap sebagai entitas yang kurang terhubung dengan realitas masyarakat. Namun, terdapat kecenderungan orientasi PKM lebih pada pelayanan masyarakat, menggunakan masyarakat sebagai objek kegiatan, bersifat formalitas dan seremonial akademik, dengan hasil kegiatan berupa laporan aktivitas daripada laporan riset akademik.

1. Pendahuluan

Pengabdian diri Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan bekerja sama dengan masyarakat. Pengabdian Diri Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh mahasiswa bukan berarti mengajarkan masyarakat tentang sesuatu terbaik menurut mereka, tetapi melakukan pemberdayaan sebagai sebuah proses pencarian (research) yang dilakukan bersama-sama untuk mencari jalan terbaik dalam penyelesaian persoalan yang dihadapi.

Mahasiswa melakukan tugas pendampingan terhadap apa yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam menghadapi problem sosial yang ada di tengah-tengah mereka. Selama ini, kegiatan kuliah kerja nyata di programkan sebagai proses pembelajaran hidup bermasyarakat (pengabdian), karena Perguruan Tinggi dipandang sebagai menara gading dan ilmunya kurang membumi

Dalam kondisi demikian ini, orientasi program kuliah kerja nyata lebih berkisar pada: (1) pelayanan masyarakat, sehingga mampu membangkitkan semangat, (2) masyarakat terutama adik-adik setempat dijadikan sebagai objek kegiatan, (3) hanya bersifat formalitas yang cenderung ke arah seremonial akademik semata, dan (4) hasil kegiatan hanya berwujud laporan kegiatan, bukan laporan riset akademik.

1.1. Rumusan Masalah

Kegiatan Pengabdian Diri Kepada Masyarakat (PKM) ini berawal dari beberapa permasalahan yang ada. Adapun rumusan masalah dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan perangkat komputer kepada adik-adik peserta PKM?
2. Bagaimana mengimplementasikan apa yang sudah di ajarkan mengenai perangkat komputer kepada adik peserta PKM?
3. Siapa yang sangat berperan penting dalam memberikan pemahaman yang tepat mengenai dampak baik & buruk Teknologi Informasi terhadap peserta PKM?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan Pengabdian Diri Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang komputer.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh gadget terhadap interaksi sosial.

3. Kesadaran dalam menyikapi Teknologi Informasi.
4. Meningkatkan minat belajar.
5. Membuka kreatifitas.
6. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mengoperasikan komputer dan laptop.

1.4. Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat yang diperoleh dalam kegiatan Pengabdian Diri Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

1. Adik-adik peserta PKM dapat memahami penggunaan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
2. Dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan adik-adik peserta PKM menghadapi dunia digital.
3. Memperkaya ilmu dan pengetahuan dalam semua bidang termasuk dalam aspek kebudayaan.
4. Meningkatkan kreatifitas adik-adik peserta PKM.

2. Landasan Teori

Masyarakat dan Pendidikan:

Definisi masyarakat oleh Paul B. Harton & Chester L Hunt (2020) menekankan pada aspek kelompok manusia yang hidup bersama, memiliki kebudayaan serupa, dan berinteraksi dalam wilayah tertentu. Pendidikan, menurut Prof. H. Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld, didefinisikan sebagai usaha yang sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani, dan akhlak. Pendidikan juga diatur oleh undang-undang nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memberikan landasan bagi pengembangan masyarakat.

Teknologi Informasi:

Dalam era informasi ini, Teknologi Informasi (TI) memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan dan perkembangan masyarakat. TI mencakup semua elemen yang mendukung manusia dalam mengelola informasi. Ini melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak yang bekerja bersama untuk membuat, menyimpan, mengkomunikasikan, dan menyebarkan informasi. Akses cepat dan berkualitas terhadap informasi menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman masyarakat.

Sosialisasi dan Pendidikan Melalui Sosialisasi:

Menurut Agustin (2014), sosialisasi adalah proses seumur hidup di mana individu mempelajari cara hidup, norma, dan nilai sosial untuk berkembang menjadi pribadi yang diterima dalam kelompoknya. Pendidikan melalui sosialisasi bukan hanya mengajarkan individu tentang interaksi sosial, tetapi juga berfungsi sebagai alat penting dalam menghubungkan individu dengan sistem sosial yang lebih besar. Dengan pendidikan melalui sosialisasi, masyarakat dapat memberikan pembekalan terhadap perkembangan teknologi kepada generasi muda sebagai penerus bangsa.

Pendidikan sebagai Hak Warga Negara:

Pendidikan diakui sebagai hak setiap warga negara, sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31. Hak ini menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, dan pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan sebagai Pembekalan Melalui Sosialisasi:

Dalam era informasi dan teknologi, pendidikan melalui sosialisasi memiliki peran khusus dalam memberikan pembekalan kepada masyarakat, terutama generasi muda, tentang perkembangan teknologi. Pendidikan ini mencakup interaksi sosial dan tingkah laku sosial terhadap anak-anak di masyarakat, membantu mereka untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memahami nilai-nilai yang relevan untuk kehidupan modern.

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Kerangka dan Realisasi Pemecahan Masalah

3.1.1 Judul Kegiatan

Sosialisasi atau proses pemindahan ide atau gagasan dari masyarakat ke individu. Gagasan ini akan diterima individu untuk proses belajar dan mengenal nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat. Gagasan tentang normal dan nilai sosial ini akan membentuk perilaku individu sesuai dengan tuntutan di masyarakat. Inti dari judul Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah Pengenalan dan Pelatihan Dasar Penggunaan Komputer di Panti Asuhan Assomadiyah Di sisi lain, pendamping sosial mempunyai tugas pokok sebagai fasilitator dari masyarakat yang tidak memiliki sumber daya. Dengan demikian, pendamping sosial melebur bersama masyarakat guna menemukan potensi dan menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang menyelimutinya.

3.1.2. Program Kerja

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran dan kreativitas pada masyarakat khususnya pada anak-anak di Panti asuhan Assomadiya Kabupaten Tangerang ini berfokus pada pembelajaran anak-anak usia dini. Maka diperlukan pemberian materi agar dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan 1
Tahap pengenalan diselenggarakan di Panti asuhan assomadiyyah. Pada tahap ini anak-anak diberikan pemahaman terkait perkembangan teknologi, kami memilih radio sebagai contoh perkembangan teknologi informasi saat ini.
2. Pertemuan 2
Menjelaskan materi tentang pengenalan Komputer serta komponen dari computer.
3. Pertemuan 3
Menjelaskan pengenalan software yang akan di gunakan untuk proses pembelajaran.
4. Pertemuan 4
Pada pertemuan 4 kami mengadakan kegiatan lomba cerdas cermat, tujuan mengadakan lomba tersebut uuntuk mengetes sampai sejauh mana pemahaman yang telah di pelajari dari mulai pertemuan ke 1 hingga pertemuan ke 3.

3.2 Saran Kegiatan

Sasaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah anak-anak Panti Asuhan Assomadiyyah. Adapaun jadwal pelaksanaan PKM ini kami laksanakan setiap hari minggu sesuai dengan jadwal yang telah kami sepakati bersama. Berikut merupakan penjabaran dari jadwal beserta kegiatannya :

Tabel 1. Urutan Progam Kerja

No	Hari/Tanggal	Program Kerja
1	Minggu, 17 September 2023	Pengenalan mengenai Teknologi
		Materi Radio sebagai Teknologi Informasi
		Mengimplementasikan Pekerjaan yang Menggunakan Keterampilan Suara
		Menanyakan Minat anak-anak seputar Materi Kuis-Kuis
2	Minggu, 24 September 2023	Pengenalan Komputer dan Rangkainnya
		Materi seputar Alat Elektronik dan Internet
		Menjelaskan kegunaan Alat Elektronik dan Internet
		Kuis-kuis
3	Minggu, 01 Oktober 2023	Pengenalan dasar Microsoft Office Word
		Cara Menjalankan Ms. Office Word
		Materi dasar Seputar Ms. Office Word
		Kuis-kuis
4	Minggu, 08 Oktober 2023	Lomba Tanya Jawab Seputar Materi dari pertemuan 1 samapai 3
		Cerdas Cermat
		Pembagian Hadiah dan Makan Bersama

3.3 Metode Kegiatan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa ceramah, demonstrasi, eksperimen/praktikum dan tanya jawab tentang teknologi seperti macam-macam

Perangkat Lunak (software) maupun Microsoft Word di Panti Asuhan Assomadiyyah dengan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah/Pidato : Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan pengenalan seputar perangkat Lunak (software) sebagai dasar untuk menambah wawasan yang disampaikan secara lisan.
2. Demonstrasi : Melakukan demonstrasi serta praktikum kepada anak-anak dalam menggunakan Microsoft Word.
3. Eksperimen/Praktikum : Pada metode ini anak-anak mempraktikkan pengoperasian komputer dengan mengetik, mengisi biodata diri sesuai template yang diberikan.
4. Tanya Jawab (Interaktif) : Pada metode ini pemerati akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab mengenai materi yang sudah di jelaskan dan dipraktikkan sebelumnya, bagi siswa yang menjawab benar maka akan diberikan hadiah. Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat serta dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 17 september-8 oktober 2023 di Panti Asuhan Assomadiyyah dengan cara- cara sebagai berikut :

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
2. Penyampaian materi yang disampaikan kepada anak-anak di Panti Asuhan Assomadiyyah.
3. Kami memberikan pengetahuan tentang Microsoft word. Dalam memberikan pelatihan ini, metode yang digunakan adalah metode praktik/demonstrasi.
4. Pada kegiatan di hari keempat ini kami mengadakan lomba cerdas cermat agar anak-anak panti lebihh termotivasi dalam belajar mengenai komputer.
5. Pemberian reward kepada peserta PKM

Cara-cara tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang aplikasi Microsoft word sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PKM ini. Hasil kegiatan diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi anak-anak untuk dapat menggunakan aplikasi Microsoft Word dalam kegiatan sehari-hari.

4.2 Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Perum Sukatani indah yang berjudul “Pengenalan dan Pelatihan Dasar Penggunaan Komputer di Panti

Asuhan Assomadiyyah” telah dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 17 september – 08 oktober 2023, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan Hari Pertama

- a. Pembukaan Kegiatan dilakukan oleh ketua kelompok dan anggota



- b. Selanjutnya yaitu melakukan sosialisai dan pengenalan teknologi informasi kepada anak-anak di Panti Asuhan Assomadiyyah. Diikuti dengan 10 peserta PKM kategori Sekolah Dasar



2. Kegiatan Hari Kedua

- a. Pengenalan software & hardware pada computer



3. Kegiatan Hari Ketiga

- a. praktek menggunakan computer dan ms word



4. Hari Ke empat

- a. Tanya Jawab dan Lomba Cerdas Cermat



- b. Memberikan Hadiah kepada anak panti yang memenangkan lomba cerdas cermat



5. Kesimpulan

Penelitian ini di susun sebagai bentuk penanggung jawab kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kampus Institute Teknologi Dan Bisnis Bina Sarana Globa , yang bertempat Panti Asuhan Assomadiyyah Jl. Raya Cadas Baru, Karet, Kec. Rajeg Kab. Tangerang. Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlangsung pada tanggal 17 September - 8 Oktober 2023 . Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama berjalannya kegiatan, dapat kami simpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Selama melakukan 4 kali pertemuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan bahwa pada saat melaksanakan kegiatan PKM di Panti Asuhan Assomadiyyah dapat berjalan sesuai dengan yang sudah di rencanakan.
2. Peserta PKM dapat mengikuti dan memahami materi yang sudah diberikan.
3. Peserta PKM mampu memahami cara instalasi perangkat lunak pada komputer.
4. Adanya feedback dari peserta dengan adanya respon dan tanya jawab serta permintaan untuk mengisi kembali dengan materi yang lain.

Referensi

Aldo, Dasril, dkk. (2020). Pengantar Teknologi Informasi. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.

Noviandri, hagi, sarwandi. (2017). Microsoft office 2016 untuk pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.

BIZTECH Academy. (2022). "Sejarah Microsoft dan Pengertian Microsoft Office", <https://biztechacademy.id/sejarah-microsoft-office-dan-pengertian-microsoft-office/>, diakses 28 Oktober 2022 Pukul 11:38.

Wikipedia. (2022). "Panti Asuhan", https://id.m.wikipedia.org/wiki/Panti_asuhan, diakses 21 November 2022 pukul 12:22.

Iskandar, Yenny. (2018). Buku Ajar Pengantar Aplikasi Komputer. Yogyakarta: Deepublish.

Kusomo, hadi. (2019). Seri Penemuan Komputer. Semarang: Alprin Finishing.

Sabi. (2022). "Sejarah Komputer", <https://www.taxifabric.org/sejarah-komputer/>, diakses 2 November 2022 pukul 21:00.