

PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN DASAR-DASAR KOMPUTER KEPADA SISWA/I SEKOLAH DASAR

Sutarman¹, Moh. Ilham Khaerul Umam², Ariq Rifqi Pradila³,
Resi Anggraeni⁴, Theresky⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141
E-mail: ¹sutarman@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 4 Juli 2022

Revised : 13 Agustus 2022

Accepted : 21 Agustus 2022

KEYWORDS

Teknologi Informasi

Komputer

Anak Sekolah Dasar

Pengabdian Kepada Masyarakat



ABSTRACT

Teknologi yang makin pesat mengharuskan anak-anak zaman ini untuk beradaptasi dan siap untuk menghadapi dunia yang semakin ketat persaingannya. Oleh karena itu, pengenalan teknologi sejak usia sekolah dasar adalah suatu hal yang wajib agar di masa mendatang, anak-anak sudah dapat mengetahui perkembangan teknologi. Namun, pengenalan terhadap teknologi komputer terhadap anak-anak hanya sebatas memperkenalkan perangkat komputer sebagai penunjang aktifitas sehari-hari. Maka dari itu, kami tertarik untuk mengadakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tujuan anak-anak sekolah dasar dapat belajar lebih lanjut tentang teknologi komputer.

1. Pendahuluan

Di zaman dengan keadaan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini, pengenalan terhadap teknologi sangat perlu sekali dibutuhkan. Diperkirakan pada masa depan nanti teknologi akan mendominasi setiap aktivitas kita sehari-hari. Oleh karena itu perlu pengenalan teknologi sejak usia sekolah dasar agar dimasa depan anak-anak sudah dapat sedikit mengetahui tentang perkembangan teknologi.

Namun, Pengenalan terhadap teknologi komputer kepada anak-anak hanya sebatas memperkenalkan perangkat komputer sebagai penunjang aktivitas sehari-hari. Penjelasan tentang teknologi komputer ini hendaknya dilakukan dalam suasana nyaman dan menyenangkan sehingga anak-anak mudah untuk memahami. Untuk itu, dengan Pengenalan dan Pembelajaran Dasar-dasar Komputer Kepada siswa/i Sekolah Dasar diharapkan anak-anak dapat mengetahui perkembangan teknologi saat ini dan dapat sedikit menggali potensi anak-anak itu sendiri.

Terkait dengan paparan yang diuraikan di atas, maka kami tertarik untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat khususnya Siswa/i Sekolah Dasar yang berada dilingkungan Desa Kaliasin

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kami merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan minat dan keingintahuan Siswa/i terhadap perkembangan teknologi informasi masa kini?
2. Bagaimana cara siswa/i Sekolah Dasar mempelajari dan memahami perkembangan teknologi informasi?

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang kami laksanakan sebagai berikut:

1. Untuk dapat memberi pengalaman serta pengetahuan anak-anak terhadap perkembangan teknologi di masa kini.
2. Untuk dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu Pesat.
3. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi Siswa/i dalam belajar.

Manfaat yang diharapkan dapat terealisasi pada Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu:

1. Meningkatkan keterampilan anak-anak dalam belajar.

Penelitian menunjukkan, anak yang belajar menggunakan komputer memiliki performa akademis yang baik karena pembelajaran itu

diciptakan dengan suasana bermain sehingga anak-anak merasa senang.

2. Memberi pengetahuan tambahan.

Bagi anak-anak usia sekolah dasar perkembangan tentang sebuah teknologi mungkin belum begitu familiar di telinganya. Akan tetapi, setelah mempelajari tentang teknologi anak-anak dapat mengetahui sedikit demi sedikit tentang perkembangan teknologi.

3. Bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan kreativitas anak. Salah satunya contohnya adalah mengembangkan motorik anak dalam merangsang motorik tangan anak dan menyeimbangkan koordinasi mata anak.

2. Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dalam kegiatan PKM ini adalah :

- a. Mendapatkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud Tridharma Perguruan Tinggi
- b. Publikasi ilmiah pada jurnal pengabdian.
- c. Dokumentasi foto kegiatan.

3. Metode

3.1. Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pengetahuan dasar-dasar komputer para siswa/i sekolah dasar maka diperlukan pembelajaran yang intensif. Pembelajaran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pengenalan
Pada tahap ini dilakukan proses pengenalan mengenai kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh ITB Bina Sarana Global.
2. Tahap pembelajaran
Pada tahap ini dilakukan proses pembelajaran mengenai dasar-dasar komputer seperti Pengertian Komputer, Sejarah Komputer, Pengertian perangkat keras dan perangkat lunak, serta dilakukan dengan praktek penggunaan komputer.
3. Tahap Praktek
Pada tahap ini dilakukan dari hasil pembelajaran guna mengetahui tingkat keberhasilan metode pembelajaran yang digunakan.

Untuk dapat merealisasikan pemecahan masalah, maka dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Kaliasin, dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan pendekatan kepada Pejabat setempat untuk menganalisa permasalahan yang dihadapi.
- b. Membuat jadwal kegiatan.
- c. Menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- d. Melakukan penyampaian materi secara teoritis tentang pengenalan komputer.
- e. Melaksanakan praktik keterampilan dalam menggunakan komputer. Pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 21-28 Juni 2020 dan tanggal 5 Juli 2020 pukul 09.00 WIB-selesai.

3.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran dari kegiatan ini adalah Siswa/i sekolah dasar yang berada dilingkungan Kp. Tari kolot Ds. Kaliasin, dengan dihadiri 10 orang peserta.

3.3. Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah dengan metode tutorial yang diawali dengan pemaparan teori dan dilanjutkan dengan praktek.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Latar Belakang

Kegiatan ini dilaksanakan tepatnya di Kp. Tari Kolot Rt.005/004 guna memberi pengetahuan terhadap perkembangan teknologi kepada Siswa/i sekolah dasar yang akan beranjak menuju Sekolah menengah pertama.

Dengan adanya kegiatan seperti ini diharapkan para siswa/i yang mengikuti kegiatan tersebut dapat mempersiapkan diri menghadapi era globalisasi ini. Para siswa/i setidaknya mempunyai sedikit bekal pengetahuan terhadap komputer yang mereka pelajari dalam kegiatan ini. Dengan demikian, para siswa/i lebih percaya diri apabila di kemudian hari mereka jumpai mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan komputer. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/i dalam memperdalam ilmu pengetahuan.

4.2. Visi dan Misi

1. Visi

Menanamkan ilmu pengetahuan sejak dini guna menyongsong masa depan dengan perkembangan teknologi yang canggih.

2. Misi

- Melahirkan generasi muda yang kaya akan ilmu pengetahuan di tengah perkembangan teknologi yang pesat.
- Sebagai wadah bagi para siswa/i dalam menambah ilmu pengetahuan di luar pendidikan formal.
- Merangsang kecerdasan motorik siswa/i dengan adanya pendidikan berbasis teknologi.
- Meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan fasilitas komputer.

4.3. Relevansi Kegiatan

Relevansi kegiatan atau pembelajaran dasar-dasar komputer ini dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan dan dilaksanakan setiap hari minggu pukul 09.00-10.30 WIB, dan keseluruhan kegiatan dilaksanakan di Kp. Tari kolot Rt.005/004 Ds. Kaliasin. Dengan jadwal pertemuan:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM

No	Tempat	Kegiatan	Tanggal
1.	Kp. Tari kolot	Teori	21 Juni 2020
2.	Kp. Tari kolot	Praktek	28 Juni 2020
3.	Kp. Tari kolot	Teori & Praktek	5 Juli 2020

4.4. Akseptabilitas

Respon dari para objek yang dijadikan kegiatan praktik pengenalan dan pembelajaran dasar-dasar komputer sangat baik. Antusiasme dari para Siswa/i sekolah dasar yang berada di lingkungan Kp. Tari kolot Ds. Kaliasin sangatlah tinggi. Karena bagi mereka komputer masih menjadi hal asing yang jarang mereka temukan dalam kegiatan sehari-hari.

Bagi mereka kesempatan untuk dapat mengenal berbagai komponen komputer adalah suatu kesempatan berharga. Oleh karena itu antusias yang dihasilkan dari kegiatan ini sangatlah tinggi.



Gambar 1. Belajar bersama

4.5. Partisipasi

Partisipasi dan antusiasme Siswa/i Sekolah Dasar yang berada di lingkungan Kp. Tari kolot Ds. Kaliasin sangat baik. Hal itu bisa dilihat dari cara mereka memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama materi yang disampaikan. Para Siswa/i juga aktif dalam bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Kebanggaan tersendiri bagi para Siswa/i mendapatkan kesempatan secara langsung mengetahui tentang komputer dan berkesempatan menggunakan komputer.



Gambar 2. Kegiatan Praktikum



Gambar 3. Foto bersama anak-anak sekolah dasar Kp. Tari Kolot

4.6. Kegunaan Komputer

1. Komputer sebagai sarana kemudahan kerja

Dengan komputer banyak pekerjaan yang dapat dilakukan diselesaikan dengan mudah, jika ada orang yang mengirim surat harus dengan mesin tik, dan jika ada kesalahan maka kertas tersebut akan di sobek dan di ketik ulang lagi, selain itu dengan mesin tik dokumen yang telah di ketik tidak dapat di sunting kembali, sementara dengan menggunakan komputer kita dapat menyalin dokumen, mengedit dan menyimpan dokumen tersebut untuk dapat diedit berulang-ulang.

2. Komputer Sebagai Sarana Komunikasi

Zaman dulu berbicara dengan seseorang yang jauh dari kita, kita bisa menggunakan fasilitas telepon,

tapi itu kita hanya bisa mendengarkan suara teman atau saudara kita. Dengan komputer kita dapat:

- a. Berbicara dengan teman atau saudara kita.
- b. Kita bisa melihat mereka dengan menggunakan Webcam.
- c. Dapat meminta kata-kata kita kepada mereka (Chating).
- d. Juga kita dapat menulis surat kepada mereka (Email).
- e. Kita dapat mengirim gambar atau file kepada mereka dll.

3. Komputer Sebagai Alat Hiburan

Dulu alat hiburan kita hanya Radio, kaset, Televisi dan jalan-jalan untuk mengetahui kondisi dan pemikiran dari satu wilayah. Dengan komputer kita dapat menghibur dirikita dengan berbagai fasilitas yang ada di komputer antara lain:

- a. Mendengar lagu-lagu atau musik melalui CD / DVD atau melalui Internet.
- b. Menonton Video lewat CD / DVD atau melalui Internet.
- c. Bermain Game, dengan aplikasi game yang kita instal sendiri atau Game online dengan Internet.
- d. Berhubungan dengan teman melalui fasilitas Chating, atau Webcam.
- e. Nonton TV, dari saluran Penerima TV yang kita pasang di komputer atau melalui TV Chanel Online dengan Internet.

4. Komputer Sebagai Alat Pendidikan

Dahulu fasilitas pendidikan hanya kita peroleh melalui Sekolah, dan selain di sekolah informasi pendidikan dapat kita peroleh melalui media Radio, Televisi, Koran, dan tempat-tempat kursus. Dengan menggunakan Komputer yang terhubung dengan Internet atau tidak kita dapat memperoleh pendidikan dan Ilmu pengetahuan, antara lain:

- a. Bantuannya (Bantuan) yaitu tutorial cara menggunakan program dan pelatihan.
- b. Aplikasi yang kita pasang dapat membuat kita menjadi ahli dalam beberapa bidang seperti: Adobe photosope, dengan aplikasi ini kita bisa menjadi yang mahir bidang grafis, Power Point, dengan aplikasi ini kita menjadi seorang mahir di bidang persentasi, Autocad, dengan aplikasi ini kita bisa menjadi mahir di bidang disain arsitektur dll.
- c. Selain dari aplikasi yang kita instal, jika kita terhubung dengan Internet kita dapat diperoleh pendidikan atau Ilmu pengetahuan seperti:

Sejarah, Kebudayaan, Matematika, Sosial, Biologi, Kedokteran atau Kesehatan, Ekonomi, Politik, Designe Website, Bahasa (semua bahasa dapat di peroleh), pengetahuan Agama dll.

5. Komputer Sebagai Sarana Informasi

Dengan komputer kita dapat melihat atau memperoleh informasi yang kita butuhkan seperti:

- a. Informasi pendidikan, Tempat-tempat Pendidikan
- b. Informasi Hiburan, mencari tempat-tempat Hiburan
- c. Informasi Perjalanan, mencari dan membeli tiket transportasi
- d. Informasi Produk, mencari produk yang kita inginkan.
- e. Informasi Pekerjaan, mencari lowongan kerja.
- f. Informasi Berita, mencari kejadian atau berita dalam dan luar negeri
- g. Informasi Cuaca, pelajari cuaca saat ini
- h. Informasi Lalulintas, membahas situasi lalulintas
- i. Informasi Kesehatan, mencari tips kesehatan serta tempat2 untuk perawatan.
- j. Informasi Politik
- k. Informasi Perdagangan
- l. Informasi Usaha, mencari peluang untuk memulai usaha

Serta masih banyak lagi informasi yang dapat kita peroleh dari Komputer yang terhubung dengan Internet.

6. Komputer Sebagai Sarana Usaha

Selain untuk komunikasi, Mempermudah pekerjaan, serta alat hiburan, komputer juga dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan banyak usaha yang mendatangkan terjemahan untuk kita antara lain:

- a. Membuat Rental Komputer
- b. Membuat Warnet
- c. Membuat Usaha percetakan
- d. Membuat usaha Video Editing
- e. Membuat Usaha Ringtone dan Wallpaper ke Hp
- f. Membuat Usaha Sablon
- g. Membuat usaha Service dan Instal Perangkat Lunak Komputer
- h. Membuka usaha Disain Arsitektur.

- i. Membuka Usaha menghilangkan Grafis untuk periklanan
- j. Membuka Usaha disain Website
- k. Program Pembukaan Usaha akouting dan keuangan
- l. Membuka Usaha Kursus Komputer
- m. Membuat Jasa Website sebagai media Informasi
- n. Mengarang dan membuat buku Online yang dapat dijual

Maman Abudrahman. 2017. Organisasi dan Arsitektur Komputer. Bandung: Informatika Bandung.

4.7. Tindak Lanjut

Diperlukan pembelajaran lebih mendalam tentang Pengenalan dan Pembelajaran Dasar-dasar Komputer kepada Siswa/i Sekolah dasar yang berada dilingkungan Kp. Tari kolot Ds. Kaliasin agar mereka dapat menggunakan Komputer untuk hal-hal positif.

5. Kesimpulan & Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan siswa/i Sekolah Dasar di lingkungan Kp. Tari kolot Ds. Kaliasin masih sangat kurang. Hal ini disebabkan karena belum terdapatnya fasilitas seperti pengetahuan komputer di sekolah masing-masing. Oleh karena itu,

mereka masih belum mengetahui tentang beberapa komponen dari komputer. Meski demikian, antusias belajar dari siswa/i sangatlah tinggi. Mereka dengan penuh semangat mendengarkan kata tiap kata yang disampaikan oleh kami. Disisi lain, dengan adanya metode praktik penggunaan komputer membuat semangat belajar para Siswa/i untuk lebih mengetahui tentang komputer sangatlah baik. Dapat disimpulkan bahwa para Siswa/i lebih mencondongkan diri ke metode praktik daripada metode penyampaian teori. Hal ini dikarenakan metode praktik dapat langsung bisa dimengerti oleh para Siswa/i

5.2. Saran

Saran yang kami berikan sehubungan dengan kegiatan ini adalah perlunya proses belajar lebih maksimal. Selain itu, diperlukan latihan secara mandiri untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang komputer dengan didukung sarana prasarana yang menunjang kegiatan tersebut.

Referensi

- <https://salamadian.com/fungsi-komponen-pengertian-komputer/>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer>
- <https://www.pelajaran.co.id/2017/27/pengertian-komputer-menurut-para-ahli.html>