

MEMBANGUN GENERASI MUDA FAHAM TEKNOLOGI DAN BIMBINGAN BELAJAR PADA SISWA-SISWI MAJELIS AZ-ZAHRA TENTANG DASAR KOMPUTER

Ahmad Arifin¹, Ane Puspita Dewi², Anton Firmansyah³, Indri Murdhiani⁴,
Lisa Yunita⁵, Pio Asep Prasetyadi⁶

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

E-mail: ¹sitimaisaroh@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 12 Juli 2023

Revised : 15 Agustus 2023

Accepted : 20 Agustus 2023

KEYWORDS

Software dan Hardware

Dasar Komputer

Protokol Kesehatan

Pengabdian Kepada Masyarakat



ABSTRACT

Pengabdian masyarakat dalam bidang dasar komputer berperan penting dalam membekali individu-individu dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan teknologi modern. Permasalahan yang dihadapi oleh Majelis Az-Zahra mencakup kurangnya pengetahuan tentang software dan hardware, serta kebutuhan akan edukasi yang lebih mendalam mengenai protokol kesehatan guna mengatasi tantangan dalam mengadakan kegiatan dengan lebih baik. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengenalkan dasar komputer seperti hardware dan software kepada siswa-siswi Majelis Az-Zahra, memberikan edukasi tentang kebiasaan pola hidup sehat kepada warga masyarakat di sekitar Majelis Az-Zahra, serta menumbuhkan semangat motivasi agar siswa-siswi Majelis Az-Zahra tetap bersemangat dalam belajar di tengah masa pandemi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan pada tanggal 8 sampai 29 agustus 2021 berlokasi di Majelis Az-Zahra. Hasil yang didapat dari kegiatan ini, siswa-siswi Majelis Az-Zahra dapat mengikuti pembelajaran tentang software dan hardware dengan baik serta dapat memahami penerapan protocol kesehatan.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan sebuah inisiatif yang dilakukan oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral, dengan fokus pada waktu dan wilayah tertentu di Indonesia. Dalam konteks tahun ini, pelaksanaan kegiatan PKM telah mengalami perubahan signifikan dari tahun-tahun sebelumnya. Di tengah pandemi virus COVID-19 yang masih melanda Indonesia, PKM dijalankan dengan ketekunan dalam mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, khususnya 3M (Memakai Masker, Mencuci Tangan Pakai Sabun, dan Menjaga Jarak).

Dalam konteks ini, dosen serta mahasiswa turut berperan penting dalam memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya COVID-19, sebagai bentuk kontribusi sosial guna mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Namun, tidak hanya itu, dosen dan para mahasiswa juga melaksanakan program-program yang sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing. Dalam hal ini, dosen dan mahasiswa teknik informatika berfokus pada pemberian pengenalan

dasar komputer kepada anak-anak di Majelis Pengajian Az-Zahra, yang terletak di Desa Suka Asih. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar generasi muda dapat memahami teknologi serta mendapatkan bimbingan belajar yang bermanfaat. Oleh karena itu, tema yang diangkat dalam PKM ini adalah "Membangun Generasi Muda Paham Teknologi dan Bimbingan Belajar pada Siswa-siswi Majelis Az-Zahra Mengenai Dasar Komputer.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang dihadapi meliputi pertanyaan-pertanyaan berikut: Bagaimana implementasi sistem pembelajaran yang efektif bagi siswa/siswi Majelis Az-Zahra dapat dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang berlaku? Apakah proses Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat berjalan sesuai rencana yang telah ditetapkan? Bagaimana strategi untuk mendorong adopsi perilaku hidup sehat di kalangan masyarakat yang berada dalam lingkungan Majelis Az-Zahra?

Dalam rangka pengabdian masyarakat, tiga tujuan utama dilakukan: pertama, mengenalkan konsep dasar komputer, termasuk hardware dan

software, kepada siswa-siswi Majelis Az-Zahra. Kedua, memberikan edukasi tentang kebiasaan pola hidup sehat kepada warga masyarakat yang berada di lingkungan Majelis Az-Zahra. Ketiga, menumbuhkan semangat dan motivasi dalam proses belajar bagi siswa-siswi Majelis Az-Zahra, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di tengah pandemi.

2. Landasan Teori

1. Pengertian Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata Komputer pada awalnya dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmetika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmetika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Pengertian komputer menurut beberapa ahli sebagai berikut:

1. Menurut American Standard Institute, Komputer adalah suatu pemroses data (data prosesor) yang dapat melakukan perhitungan yang lebih besar dan cepat termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika tanpa campur tangan dari manusia untuk mengoprasikanya selama pemrosesan.
2. Menurut Larry Long & Nancy Long, Komputer adalah alat hitung elektronik yang mampu menginterpresentasikan juga melaksanakan perintah program untuk input, output, perhitungan, dan operasi-operasi logic.
3. Menurut Williams, Sawyer, Komputer adalah mesin multiguna yang dapat diprogram yang menerima data (fakta-fakta dan gambar-gambar kasar) dan memproses atau memanipulasinya ke dalam informasi yang bisa kita gunakan.
4. Menurut Arif Susanto, Komputer adalah sekelompok alat elektronik yang terdiri dari atas perintah input, alat yang mengolah input dan peralatan out yang memberi yang memberikan informasi serta bekerja secara otomatis.
5. Menurut Robert H. Blissmer, Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.
6. Menurut KBBI, Komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengolah data secara cermat menurut yang diinstruksikan,

dan memberikan hasil pengolahan, serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, musik, televisi, faksimile, dan sebagainya), biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan, serta unit pengontrolan. Komputer terdiri dari tiga komponen yaitu bagian otak (brainware), perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software). Sementara itu, komputer adalah sekumpulan perangkat keras yang di dalamnya terdapat perangkat lunak. Dipandang dari sisi perangkat keras komputer terdiri dari beberapa bagian yang dapat dipandang secara hirarkis dari mulai bagian yang kasat mata sampai bagian terkecil dalam chip.

2. Protokol Kesehatan

Masyarakat memegang peranan krusial dalam upaya memutus mata rantai penularan COVID-19 guna mencegah terbentuknya klaster baru pada lokasi-lokasi dengan mobilitas manusia yang tinggi, interaksi sosial yang signifikan, dan perkumpulan massa. Adapun cara masyarakat dapat melanjutkan aktivitasnya di tengah pandemi adalah dengan mengadaptasi kebiasaan baru yang lebih higienis dan taat pada protokol kesehatan, yang wajib diterapkan oleh semua elemen komunitas serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Dalam menjalankan peran penting ini, masyarakat diwajibkan menerapkan protokol kesehatan dengan sungguh-sungguh. Protokol tersebut mencakup penggunaan masker yang menutupi hidung dan mulut secara tepat, terutama saat berada di luar rumah atau berinteraksi dengan individu yang belum diketahui status kesehatannya. Cuci tangan secara rutin menggunakan sabun dan air mengalir atau hand sanitizer, serta menjaga jarak minimal satu meter dari orang lain guna menghindari droplet yang berpotensi mengandung virus. Dalam situasi di mana jarak tidak dapat dipertahankan, rekayasa administrasi dan teknis dapat diterapkan, seperti pembatasan jumlah orang, pengaturan jadwal, dan pengaturan ruang fisik. Kesadaran dan kerja sama masyarakat dalam menerapkan protokol kesehatan ini merupakan langkah penting dalam upaya bersama untuk menangani penyebaran COVID-19.

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk dapat meningkatkan pengetahuan dasar komputer kepada siswa-siswi Majelis Az-Zahra 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 INSTITUT

TEKNOLOGI DAN BISNIS BINA SARANA GLOBAL.

2. Tahap pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan proses pembelajaran mengenai dasar-dasar komputer seperti Pengertian Komputer, Pengertian perangkat keras dan perangkat lunak, serta memberikan edukasi protokol kesehatan dengan 3M yaitu Mencuci tangan pakai sabun, Memakai Masker dan Menjaga jarak.

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 Kp. Pasir Awi, Desa Suka Asih dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

- Melakukan pendekatan kepada Pejabat setempat untuk menganalisa permasalahan yang dihadapi.
- Membuat jadwal kegiatan.
- Menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- Melakukan penyampaian materi secara teoritis tentang pengenalan komputer.
- Melaksanakan praktik keterampilan dalam menggunakan komputer. Pembelajaran dilaksanakan selama 5 kali pertemuan yaitu pada tanggal 08-29 Agustus 2021.

3.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran dari kegiatan ini adalah Siswa-siswi Majelis Az-zahra dan masyarakat yang berada dilingkungan Kp. Pasir Awi, Desa Suka Asih, Kecamatan Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 08 sampai dengan 29 Agustus 2021 di Majelis Az-zahra dilaksanakan selama 5 (lima) kali pertemuan dan dilaksanakan setiap hari minggu, serta keseluruhan kegiatan dilaksanakan di Kp. Pasir Awi, Desa Suka Asih, Kecamatan Pasar Kemis RT.004/002. Dengan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan kegiatan

No	Tempat	Kegiatan	Tanggal
1.	Kp. Pasir Awi	Perkenalan	08 Agustus 2021
2.	Kp. Pasir Awi	Materi Prokes	15 Agustus 2021
3.	Kp. Pasir Awi	Bakti Sosial dan Memeriahkan Hari Kemerdekaan	17 Agustus 2021
4.	Kp. Pasir Awi	Materi Dasar Komputer & Quiz	22 Agustus 2021
5.	Kp. Pasir Awi	Penutupan	29 Agustus 2021

Kegiatan tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengedukasi siswa-siswi Majelis Az-Zahra dan masyarakat sekitar mengenai program PKM yang telah di buat sehingga siswa-siswi serta masyarakat dapat menerima manfaat dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan keterampilan serta pengetahuan tambahan bagi siswa-siswi Majelis Az-Zahra dan masyarakat sekitar secara luas.

4.2 Pembahasan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Majelis Az-Zahra yang berjudul “Membangun Generasi Muda Paham Teknologi dan Bimbingan Belajar pada Siswa-siswi Majelis Az-zahra Tentang Dasar Komputer” telah dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 08 Agustus sampai 29 Agustus 2021, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- Kegiatan Hari Pertama
 - Hari pertama PKM dilakukan selama 2 jam, yang dimulai pukul 18.30 sampai dengan 20.30 wib.
 - Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi.
 - Sesi pertama yang kami lakukan adalah pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kami, selama PKM di Majelis Az-Zahra.
 - Sesi kedua adalah pemaparan program kerja mengenai materi yang akan disampaikan.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan PKM

2. Kegiatan Hari Kedua

- a. Hari kedua PKM dilakukan selama 2 jam, yang dimulai pukul 17.00-18.00 dan pukul 19.30-20.30 wib
- b. Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi.
 - 1) Sesi pertama yang kami lakukan adalah pembuatan tempat Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) sebagai bentuk prokes selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Edukasi CTPS

- 2) Sesi kedua adalah penyampaian materi tentang pentingnya pola hidup sehat serta protokol kesehatan di masa pandemi.



Gambar 3. Penyampaian Prokes

3. Kegiatan Hari Ketiga

- a. Hari ketiga PKM dilakukan pada tanggal 17 Agustus bertepatan dengan hari Kemerdekaan Indonesia
- b. Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi.
 1. Sesi pertama yang kami lakukan adalah kegiatan Bakti Sosial dengan mengajak siswa-siswi majelis Az-Zahra membersihkan lingkungan Mushola yang berada di Kp.Pasir Awi, Desa Suka Asih.



Gambar 4. Kebersihan Mushola

2. Sesi kedua adalah kegiatan Lomba 17 Agustus bersama masyarakat Desa Suka Asih sebagai bentuk memperingati hari Kemerdekaan Indonesia.



Gambar 5. Lomba 17 Agustus

4. Kegiatan Hari Keempat

Kegiatan Di hari keempat kami melakukan pembekalan materi dasar-dasar komputer dan kuis tanya jawab kepada siswa-siswi majelis Az-Zahra, yang bertujuan agar para siswa dapat mengenal perkembangan teknologi komputer baik hardware maupun software.



Gambar 6. Pembekalan Materi Dasar Komputer

4. Kegiatan Hari Kelima

Kegiatan di hari kelima kami melakukan pemberian cinderamata kepada siswa-siswi Majelis Az-Zahra dan penutupan kegiatan PKM yang ada di lingkungan Kp. Pasir Awi Desa Suka Asih Kecamatan Pasar Kemis, yang dihadiri Ketua Majelis Az-Zahra dan Masyarakat sekitar.



Gambar 7. Penutupan PKM

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan observasi lapangan selama pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menggambarkan beberapa simpulan utama. Pertama, siswa-siswi Majelis Az-Zahra mampu aktif mengikuti dan memahami materi yang kami sampaikan selama program ini. Kedua, melalui lima sesi pertemuan PKM, kami dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Majelis Az-Zahra berjalan sesuai rencana yang telah disusun sebelumnya. Terakhir, kami mengamati bahwa siswa-siswi Majelis Az-Zahra tetap dapat belajar efektif dalam situasi pandemi ini dengan menjalankan protokol kesehatan yang ketat.

Referensi

Andre Kurniawan. (2020). 5 Peran Teknologi dalam Mencegah Penyebaran Virus Corona://www.merdeka.com/jabar, diakses 01 Mei 2020

Niluh Putu Aprillia, Peranan Teknologi di Bidang Kesehatan. Jakarta: Kompas

Silberman, Mel (2001) Active Learning.101 Strategies to teach any subject (terjemahan). Yogyakarta: YAPPENDIS

Surakhmad, Winarno. (2000). Manajemen Pendidikan Berbasis Sekolah dalam rangka Pengembangan Pendidikan Berbasis Masyarakat. Kanwil Depdiknas.

Syafrida, Syafrida. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia.

SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i 7.6