

PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER MENGGUNAKAN GAME TEBAK GAMBAR BERBASIS WEB DI RUMAH BACA RAKUS

Rizky Hanifudin¹, Putri Rokhmayati², M Fadhly Noor Rizqi³, Rizky Destyan Pulunggono⁴, Wardah Oktafiani⁵, Iqbalsyah Khatami⁶, Tritya Adi Dharma⁷, Satria Banistama⁸, Salwa Carelina Maybrella⁹, Andini Gustiani¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
e-mail: ¹rizkyhanifudin@gmail.com, ²putrirokhmayati@gmail.com, ³mfadhlyn@gmail.com,
⁴rizkydestyan@gmail.com, ⁵wardahoktafiani1310@gmail.com, ⁶iqbalsyah48@gmail.com,
⁷trityaadie@gmail.com, ⁸banistama.satria20@gmail.com, ⁹salwamaybrella@gmail.com,
¹⁰andinigustiani30@gmail.com

Abstract

In an era of rapid technological development like today, we are entering the 4.0 revolution era where technology is used in various fields, the dependence on technology is increasing in various circles, and ages. With the increasing dependence on technology in various circles and ages, therefore we should introduce technology to children as early as possible. Such as introducing what a computer is, introducing the basics of computer equipment and so on. To introduce the basics of computer equipment to children, of course, with the right method so that children can easily understand and also not get bored with the introduction method. The RAKUS Reading House (Library Bookshelf) is a reading house that houses a relatively large number of children, located in Bojong Indah, Parung Bogor. Most of the children at the RAKUS Reading House (Library Bookshelf) still do not have a basic understanding of the basics of computer equipment. On average, children only know the shape of the device without a deeper understanding of the names and uses of existing computer devices. In order to be able to implement a method of introducing the basics of computer hardware to children so that it is easy to understand and not boring, we are working with Rumah Baca RAKUS (Library Bookshelf) to hold activities to introduce computer hardware to children. In this activity we use a web-based picture guessing game. By holding community service (PKM) it is hoped that it can help the children of the RAKUS Reading House (Library Bookshelf) to recognize and understand the basics of computer equipment, of course, in a fun and fun way. So that in the future the children can prepare more maturely for provisions to a higher level of education.

Abstrak

Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini, kita memasuki era revolusi 4.0 dimana teknologi digunakan di berbagai bidang, ketergantungan kebutuhan akan teknologi meningkat di berbagai kalangan, dan usia. Dengan meningkatnya ketergantungan kebutuhan akan teknologi di berbagai kalangan dan usia, maka dari itu sudah seharusnya teknologi kita perkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Seperti mengenalkan apa itu komputer, mengenalkan dasar-dasar dari perangkat komputer dan lain sebagainya. Untuk mengenalkan dasar-dasar perangkat komputer kepada anak-anak tentunya dengan metode yang tepat sehingga anak-anak bisa mudah dalam memahami dan juga tidak bosan dengan cara pengenalannya. Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) merupakan rumah baca yang menaungi relatif banyak anak-anak yang berlokasi di Bojong Indah, Parung Bogor. Sebagian besar anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) masih belum memahami secara mendasar perihal dasar-dasar perangkat komputer. Rata-rata anak-anak hanya mengetahui bentuk perangkatnya saja tanpa memahami lebih dalam nama dan kegunaan perangkat komputer yang ada. Untuk dapat mengimplementasikan cara pengenalan dasar-dasar perangkat komputer kepada anak-anak agar mudah dipahami dan tidak membosankan, kami bekerja sama dengan Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) untuk mengadakan kegiatan pengenalan perangkat keras komputer kepada anak-anak. Dalam kegiatan ini kami menggunakan game tebak gambar berbasis web. Dengan diadakannya pengabdian kepada masyarakat(PKM) ini diharapkan bisa membantu

anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) untuk mengenali dan memahami dasar-dasar perangkat komputer tentunya dengan metode yang mengasikan dan menyenangkan. Sehingga kedepannya anak-anak bisa mempersiapkan lebih matang untuk bekal ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Keywords: Pengenalan Perangkat Keras Komputer; Metode Tebak Gambar; Website Games Tebak Gambar;

1. PENDAHULUAN

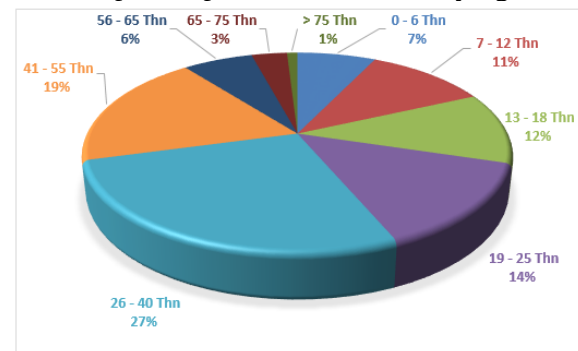
Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini, kita memasuki era revolusi 4.0 dimana teknologi digunakan di berbagai bidang, ketergantungan kebutuhan akan teknologi meningkat di berbagai kalangan, dan usia [1]. Dengan meningkatnya ketergantungan kebutuhan akan teknologi di berbagai kalangan dan usia, maka dari itu sudah seharusnya teknologi kita perkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Seperti mengenalkan apa itu komputer, mengenalkan dasar-dasar dari perangkat komputer dan lain sebagainya [2]. Untuk mengenalkan dasar-dasar perangkat komputer kepada anak-anak tentunya dengan metode yang tepat sehingga anak-anak bisa mudah dalam memahami dan juga tidak bosan dengan cara pengenalnya. Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) merupakan rumah baca yang menaungi relatif banyak anak-anak yang berlokasi di Bojong Indah, Parung Bogor. Sebagian besar anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) masih belum memahami secara mendasar perihal dasar-dasar perangkat computer [3]. Rata-rata anak-anak hanya mengetahui bentuk perangkatnya saja tanpa memahami lebih dalam nama dan kegunaan perangkat komputer yang ada. Untuk dapat mengimplementasikan cara pengenalan dasar-dasar perangkat komputer kepada anak-anak agar mudah dipahami dan tidak membosankan, kami bekerja sama dengan Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) untuk mengadakan kegiatan pengenalan perangkat keras komputer kepada anak-anak. Dalam kegiatan ini kami menggunakan game tebak gambar berbasis web [4].

Dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat ini, kami mengadakan kegiatan pengenalan perangkat keras komputer kepada anak-anak di Desa Bojong Indah, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor. Kami bekerja sama dengan Komunitas Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus), sebuah komunitas yang didirikan oleh pemuda sekitar sebagai upaya untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap dunia literasi [5].

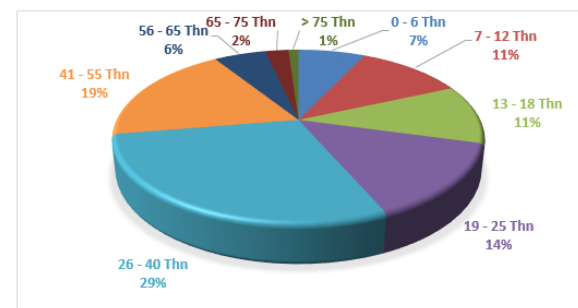
Sebagai gambaran umum, penduduk di desa Bojong Indah berjumlah 1.468 jiwa dan terdiri dari 2.021 Kepala Keluarga (KK). Mayoritas penduduk

di desa tersebut berada pada rentang usia 26-40 tahun dengan jumlah lebih dari 1.000 jiwa. Untuk profesi, mayoritas mereka bekerja sebagai wiraswasta [6].

Berikut data lengkap untuk persebaran usia dan profesi penduduk di Desa Bojong Indah:



Gambar 1 Diagram Komposisi Usia Penduduk Laki-Laki



Gambar 2 Diagram Komposisi Usia Penduduk Perempuan

Sasaran dari kegiatan ini adalah anak-anak binaan dari Komunitas Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus). Mayoritas anak-anak tersebut berada pada rentang usia 7-12 tahun. Pada rentang usia ini, mayoritas mereka sedang menempuh jenjang pendidikan sekolah dasar. Di RAKUS anak-anak dapat membaca buku-buku yang telah disediakan. Selain itu, terkadang juga diadakan lomba-lomba tertentu untuk memperingati hari-hari besar [7].

Terkait pemahaman terhadap perangkat keras komputer, Rata-rata anak-anak hanya sudah mengetahui bentuk perangkatnya saja. Namun, mereka belum memahami secara mendalam mengenai kegunaan dari perangkat keras tersebut. Adapun pengurus RAKUS, mayoritas mereka

belum mengetahui cara mengenalkan dasar-dasar perangkat komputer kepada anak-anak agar bisa mudah dipahami dan lebih menyenangkan cara penyampaianannya [8].

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pengenalan perangkat keras komputer menggunakan game berbasis web di rumah baca Rakus mencakup beberapa tahap yaitu Analisa Masalah, Persiapan Materi Presentasi, Pelaksanaan Sesi Games, Dokumentasi serta Laporan sampai Publikasi Jurnal Ilmiah [9].

Adapun penjabaran dari metode pelaksanaan pada kegiatan ini, sebagai berikut :

- a. Konsultasi Dosen Pembimbing : Pada tahap konsultasi kepada dosen pembimbing ini dilakukan guna mendiskusikan mulai dari persiapan kegiatan PKM seperti lokasi, tema, topik, dan lain-lain hingga berakhirnya kegiatan PKM.
- b. Analisa Masalah : Untuk mengetahui permasalahan serta merancang dan mengimplementasikan sebuah metode pengenalan dasar-dasar komputer agar lebih mudah untuk dipahami dan lebih menyenangkan penyampaianannya kepada anak-anak [5].
- c. Survei Lapangan : Pada tahap survei lapangan dilakukan survei mengenai pelaksanaan PKM. Metode survei yang dilakukan mencakup pengamatan lapangan untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan dan masyarakat sekitar serta kondisi anak-anak. Tahap ini dilakukan guna mengetahui kondisi Komunitas Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) di Bojong Indah Parung Bogor - Jawa Barat. Persiapan

Sebelum melakukan pelaksanaan PKM kepada anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus), kami melakukan proses pembuatan materi presentasi sesuai dengan tema kegiatan sebagai bahan pengenalan dasar-dasar komputer untuk anak-anak Rumah Baca Rakus.

- a. Pelaksanaan : Dalam kegiatan ini akan dilakukan proses demo games dan lomba terkait pengenalan dasar-dasar komputer. Proses pelaksanaan akan dibagi menjadi 2 pokok berupa :
 - 1) Demo Game : Pada demo games ini salah satu mahasiswa mengajarkan bagaimana cara pengoperasian

games dan aturan main dari games yang sudah kami buat.

- 2) Lomba : Setelah demo games selesai dilanjutkan ke sesi lomba. Dalam lomba ini anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang anak. Aturan permainan dalam games, sebagai berikut: Setiap kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor 110 dengan total soal 11. Kelompok yang berhasil menyelesaikan games tebak gambar dengan skor tertinggi dan dalam waktu tercepat, maka akan menjadi pemenang. Dengan urutan juara 1, 2, dan 3.

3. HASIL

Kegiatan PKM berupa pengenalan perangkat keras komputer kepada anak-anak di Rumah Baca RAKUS yang dilaksanakan pada Sabtu, 16 Oktober 2022 diikuti oleh 25 peserta. Peserta kegiatan terdiri dari anak-anak dengan rentang usia 7-12 tahun.

Penjelasan materi mengenai pengenalan perangkat keras komputer disampaikan oleh salah satu anggota kelompok PKM dengan bantuan slide presentasi. Setiap slide presentasi tersebut dilengkapi dengan penjelasan mengenai nama perangkat, fungsi perangkat, dan gambar perangkat. Selain disampaikan secara langsung, penjelasan terkait materi tersebut juga terdapat di game yang telah dibuat. Jadi, sebelum mengerjakan soal yang ada di dalam game, peserta dapat terlebih dahulu membaca dan memahami materi yang telah disediakan.

Berdasarkan pengamatan selama proses kegiatan, dapat diperoleh hasil bahwa pengemasan materi pengenalan perangkat keras komputer ke dalam bentuk game membuat peserta lebih tertarik dan tertantang untuk dapat menyelesaikan game tersebut dengan perolehan skor yang tinggi. Tentunya peserta tidak dapat memperoleh skor yang tinggi tanpa memahami materi yang telah diberikan. Selain itu, dengan metode ini pemahaman peserta mengenai perangkat keras komputer juga menjadi meningkat.

Berikut adalah tabel perolehan skor masing-masing kelompok:

Kelompok	Skor	Waktu
Harimau	110	3:28
Serigala	110	3:45
Lumba-Lumba	110	3:47
Kupu-Kupu	100	3:49

4. PEMBAHASAN

Penyampaian materi mengenai perangkat keras komputer diawali dengan memberikan sejumlah pertanyaan terkait pengetahuan dasar tentang perangkat keras komputer. Pertanyaan ini diberikan untuk mengetahui pemahaman awal peserta terkait pengetahuan dasar tentang perangkat keras komputer. Dari sejumlah pertanyaan yang diberikan, hanya 5-10% pertanyaan yang dapat dijawab dengan benar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman awal peserta terkait perangkat keras komputer masih cukup rendah [4].

Setelah dilakukan penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan perlombaan untuk menjawab soal-soal yang ada di game yang telah dibuat. Dari tabel perolehan skor dapat dilihat bahwa mayoritas kelompok dapat memperoleh skor sempurna yang artinya mereka dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar.

Tabel Perbandingan Presentase Pertanyaan yang Dapat Dijawab dengan Benar

Kelompok	Benar	Salah
Harimau	100%	0%
Serigala	100%	0%
Lumba-Lumba	100%	0%
Kupu-Kupu	90%	10%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta tentang perangkat keras komputer meningkat setelah dilakukan penyampaian materi dalam bentuk presentasi dan game.

Antusiasme peserta terlihat dari cukup banyaknya peserta yang berpartisipasi untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan di awal sebelum dimulai perlombaan. Selain itu, antusiasme dari peserta juga dapat terlihat dari persaingan peserta dalam berlomba-lomba untuk menjawab semua pertanyaan dalam game dengan benar dan dalam waktu tercepat.

5. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengenalan perangkat keras komputer menggunakan game tebak gambar berbasis web di atas kita mendapat kesimpulan

bahwa, anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) yang berlokasi di Bojong Indah Parung Bogor - Jawa Barat, sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Dalam pelaksanaan kegiatan awalnya anak-anak hanya mengerti tentang bentuk dari perangkat komputer, dan setelah mengikuti acara PKM ini anak-anak lebih memahami tentang bentuk, nama, dan kegunaan perangkat komputer yang dipaparkan dimateri PKM. Hal ini terbukti ketika masing-masing kelompok pada sesi games berhasil menjawab dengan benar, adapun kesalahan hanya satu atau dua soal saja [7].

Perlu adanya pengenalan teknologi informasi yang lebih mendalam pada anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) agar dapat memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal sehingga anak-anak dapat memanfaatkan teknologi untuk ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu perlu pendampingan ketika anak-anak dalam masa pengenalan teknologi informasi agar bisa lebih fokus dan juga kita sebagai pendamping bisa mengontrol mana materi yang cocok untuk anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan penting dalam berjalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus). Terutama kepada rekan-rekan mahasiswa yang sudah membantu melancarkan kegiatan PKM kali ini sehingga dapat berjalan dengan lancar, serta terima kasih juga kepada Ketua Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) yang telah mengizinkan kami untuk melakukan kegiatan PKM ini. Serta kepada seluruh jajaran guru yang luar biasa dimana telah memberikan semangat dan masukkan penting untuk kami semua dalam melakukan kegiatan PKM.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Lokasi kegiatan tentang Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Game Tebak Gambar Berbasis Web. Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) merupakan rumah baca yang menaungi relatif banyak anak-anak yang berlokasi di Bojong Indah, Parung Bogor. Sebagian besar anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus) masih belum memahami secara mendasar perihal dasar-dasar perangkat komputer. Rata-rata anak-anak hanya mengetahui bentuk perangkatnya saja tanpa memahami lebih dalam nama dan kegunaan perangkat komputer yang ada [9].

Berikut adalah beberapa dokumentasi dari beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimana anak-anak menjadi sasaran dan target dalam pengenalan perangkat keras komputer menggunakan game tebak gambar berbasis web.



Gambar 3. Sesi Pembukaan Acara(MC).



Gambar 4. Sesi Sambutan Ketua PKM



Gambar 5. Sesi Pemaparan Materi.



Gambar 6. Anak-Anak Mendengarkan Pemaparan Materi Dengan Berkelompok.



Gambar 7. Sesi Demo Games Dan Lomba Tebak Gambar.



Gambar 8. Sesi Anak-Anak Mengikuti Lomba Tebak Gambar, Didampingi Oleh Mahasiswa.



Gambar 9. Foto bersama mahasiswa dan pengurus Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus).



Gambar 10. Foto bersama mahasiswa dan anak-anak Rumah Baca RAKUS(Rak Buku Perpus).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. (Cetakan ke-19).Jakarta: Raja Grafindo Persada

-
- [2] Cruickshank, D.R., dkk. (2006). *The Act of Teaching*. Boston: McGraw-Hill.
- [3] Dermawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. (Cetakan Ke-2). Bandung: Remaja Rosada
- [4] Heinich, R., dkk. (2003). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- [5] Jogiyanto, HM. "Pengenalan Komputer". Andi, Yogyakarta. 2005.
- [6] Kecparung@bogorkab.go.id, 2019, "Profil Desa Bojong Indah", <https://kecamatanparung.bogorkab.go.id/desa/213> diakses pada 27 September 2022 pukul 17.18.
- [7] Mahadewi, Luh Putrini. 2014. *Problematisasi Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [8] Murhada & Yo Cng Giap. 2011. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- [9] Pribadi, Benny A, dkk. 2008. *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.