

## PENGENALAN SOFTWARE DAN HARDWARE KOMPUTER KEPADA SISWA MADRASAH TSANAWIYAH RAUDHATUSSA'ADAH

Nuriani<sup>1</sup>, Deden Abdurahman<sup>2</sup>, Aditya Nugroho<sup>3</sup>, Hizbullah Sulthan Al Aziz<sup>4</sup>, Aviel Yosua<sup>5</sup>, Muhammad Solihin Hasibuan<sup>6</sup>, Farah Fauziah Adha<sup>7</sup>, Alek<sup>8</sup>, Rafli Firmansyah<sup>9</sup>, Faisal Irsyad Noer<sup>10</sup>

<sup>1-10</sup>Universitas Pamulang; Tangerang Selatan, (021) 741-2566 atau 7470 9855 Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: <sup>1</sup>nurianinur923@gmail.com, <sup>2</sup>jidana310@gmail.com, <sup>3</sup>adityakantata@gmail.com,

<sup>4</sup> Hizbullahsulthana@gmail.com, <sup>5</sup> cyanide097@gmail.com, <sup>6</sup>hsbmsolihin@gmail.com, <sup>7</sup>iamfaraah@gmail.com, <sup>8</sup>aleksonior7@gmail.com, <sup>9</sup>raffsnovo1@gmail.com, <sup>10</sup> FaisalIrsyad@gmail.com

### Abstract

PKM is the implementation of the practice of science, technology and arts and culture directly to society institutionally through scientific methodology as the dissemination of the Tri Dharma of Higher Education and a noble responsibility in efforts to develop community capabilities, so as to accelerate the rate of growth in achieving national development goals. The purpose of this PKM is to serve as a guide for students/I MTs which are intended to print and produce future candidates for the nation. The method we use is in the form of a workshop. In general, this workshop activity will usually focus more on discussing certain issues accompanied by training. The participants will get new knowledge that is very useful and can be applied according to their field. The condition of education there is still somewhat lacking. Software & Hardware is an element or foundation in a computer. Software & Hardware is a unified element or important foundation for building a computer that has functionality and is useful for humans. The following is an explanation from Software & Hardware. Software is a software in the form of data contained in a computer. Software in the form of digital data that is not physically visible, but can be used by computer users. Hardware is a component on a computer that can be seen or physically. So we will present an activity with the theme Introduction to Computer Software and Hardware for Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'adah Students.

### Abstrak

PKM merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional. Tujuan PKM ini sebagai pedoman bagi siswa/I Mts yang dimaksudkan untuk mencetak dan menghasilkan calon penerus bangsa Metode yang kami gunakan yaitu berupa Workshop. Secara umum kegiatan workshop ini biasanya akan lebih fokus untuk membahas berbagai masalah tertentu yang disertai pelatihan. Para peserta akan mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan bisa diterapkan sesuai dengan bidang yang dimilikinya. Kondisi pendidikan disana masih terbilang kurang. Software & Hardware merupakan sebuah elemen atau pondasi dalam sebuah komputer. Software & Hardware merupakan satu kesatuan elemen atau fondasi penting untuk membangun sebuah komputer yang memiliki fungsionalitas dan berguna bagi manusia. Berikut penjelasan dari Software & Hardware. 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. Hardware adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik. Jadi kami akan membawakan kegiatan yang bertemakan Pengenalan Software Dan Hardware Komputer Kepada Siswa Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'adah.

Keywords: *Workshop; Software; Hardware;*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Komputer 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 [1].

Software & Hardware merupakan sebuah elemen atau fondasi 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 [2].

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.

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 [3].

Pada era 4.0 teknologi telah berkembang pesat serta semakin dipergunakan diberbagai bidang maka dari itu penggunaan teknologi wajib kita perkenalkan pada anak-anak dengan mengenalkan secara mendasar tentang perangkat keras (Hardware) serta perangkat lunak (Software) komputer. Bahwa penggunaan teknologi sudah harus diperkenalkan pada pelajar tujuannya untuk mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang perangkat komputer dan fungsinya [4].

Pada kegiatan PKM yang telah kami lakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pengenalan komputer merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam pembelajaran pengenalan komputer untuk anak-anak harus diterapkan cara-

cara pengajaran yang menyenangkan sehingga mereka merasa senang dan tidak tertekan [5].

## 2. METODE

Metode yang kami gunakan yaitu berupa Workshop. Menurut secara umum kegiatan workshop ini biasanya akan lebih fokus untuk membahas berbagai masalah tertentu yang disertai pelatihan. Para peserta di dalamnya akan mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan juga bisa diterapkan sesuai dengan bidang profesi yang dimilikinya [6].

### 2.1 Metode Yang digunakan

Metode Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa praktik bagaimana cara menggunakan Software Dan Hardware di MTs Raudhatussa'adah sebagai pentingnya pembekalan kepada siswa/i agar bermanfaat dimasa yang akan datang. Kemudian para siswa/i akan di latih untuk memecahkan soal sederhana di Micsoroft Excel, selanjutnya dilakukan diskusi interaktif. Berikut ini adalah tahap yang akan dilakukan meliputi [7]:

- a. Kunjungan Awal : Pada tahap pertama ini dilakukan kunjungan ke lokasi MTs Raudahatussa'adah yang berlokasi di Jl. Sukamanah, Ds. Tamansari, Kec. Rumpin, Kab. Bogor Prov. Jawa Barat. Survei ini dilakukan untuk bertukar informasi antar pemilik MTs Raudahatussa'adah dengan pelaku kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang akan dilakukan seperti tempat kegiatan, waktu kegiatan, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
- b. Menentukan Tempat Kegiatan : Langkah selanjutnya adalah menentukan tempat yang akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut. Tempat yang digunakan adalah untuk menyampaikan materi dan praktik.
- c. Menentukan Waktu Kegiatan : Langkah berikutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimana untuk waktu dilakukan selama 6 jam dalam 1 x pertemuan yang melaksanakan pelatihan Pengenalan Software Dan Hardware Komputer. Dan kami melaksanakan PKM pada tanggal 31 Oktober 2022.
- d. Metode Simulasi : Metode simulasi ini diberikan kepada para peserta pelatihan dengan memberikan contoh studi kasus

dan penggunaan Microsoft Excel untuk persiapan pengerjaan tugas sekolah.

- e. Metode Penerapan : Metode ini dilakukan dengan cara siswa/i langsung mempraktikkan cara menyelesaikan soal sederhana di Microsoft Excel .

### 3. HASIL

Dari hasil pelaksanaan kegiatan PKM yang kami lakukan di MTs Raudhatussa'adah tentang Pengenalan Software Dan Hardware Komputer, dapat menambah wawasan siswa/I khususnya bagian Microsoft exsel. Gambar di bawah antusias siswa/i saat mengikuti pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat [8].



Gambar 1 Siswa/i yang antusias mengikuti kegiatan PKM.

Dari Gambar 1 di atas tampak bahwa siswa/i sangat antusias dengan kegiatan PKM ini, karena kegiatan ini dapat menambahkan wawasan siswa/i tentang Software Dan Hardware Komputer [9].



Gambar 2 prakteks secara langsung

Dalam gambar 2 diatas tampak seorang Mahasiswa mengajarkan siswa yang kurang paham dalam menggunakan komputer.

### 4. PEMBAHASAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini semakin

memperjelas fungsi pendidikan yang sebenarnya adalah membekali peserta didik untuk dapat menjalankan kehidupan di masyarakat [10].

Kemajuan teknologi sangat membantu dalam masa belajar saat ini. Keadaan ini juga melibatkan orang tua siswa. Orang tua merupakan salah satu faktor pendukung penting bagi para siswa/I dalam belajar. Kenyataan di lapangan, tidak semua pendidik mampu menggunakan teknologi secara mandiri. Kalau pun bisa dipelajari, terkadang kemampuan teknologi dan ekonomi setiap siswa berbeda-beda. Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang kegiatan belajar ini.

Dari sini terlihat bahwa Siswa/I Mts. Raudhatussa'adah disaat proses pelaksanaan materi/pengajaran mereka sangat tenang dan menikmati materi tersebut. Serta dari proses pelaksanaan ini terlihat kemampuan siswa/I sebagai peserta didik dapat meningkat dengan adanya fasilitas komputer. Begitu juga disaat praktik siswa/I menimbulkan kreativitas terhadap komputer, yang terbilang mereka menyukai belajar komputer.

Komputer merupakan suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai hal. Bahkan dapat dikatakan, komputer merupakan salah satu perangkat elektronik yang penting di era modern seperti sekarang ini. Komputer tidak hanya digunakan oleh para kalangan pekerja. Anak-anak sekolah kini juga membutuhkan komputer untuk berbagai kegiatan.

Jadi hasil yang kita dapatkan dari kegiatan ini yang kami sampaikan kepada siswa/I Mts. Raudhatussa'adah serta yang terlihat adalah meningkatnya kreativitas siswa, meningkatnya psikomotorik siswa dan dapat digunakan untuk memberikan umpan balik dalam hal positif. Selain itu, komputer juga mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman pelajarinya.

Dengan perkembangan teknologi dan internet saat ini dan mungkin 10-20 tahun ke depan, proses belajar dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Dan semoga para siswa/I diharapkan kedepannya mampu untuk mengembangkan ilmu teknologi ini dengan baik

### 5. KESIMPULAN

Software & Hardware merupakan sebuah elemen atau fondasi 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.

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. Hardware adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik.

Kami berharap dari kegiatan PKM yang bertemakan Pengenalan Komputer Perangkat Lunak kepada siswa/i Mts Raudhatussa'adah ini tidak hanya dijadikan ilmu pengetahuan saja tetapi sebagai pedoman bagi siswa/i yang dapat menghasilkan calon penerus bangsa yang berdedikasi tinggi dengan segenap kemampuan dan keterampilannya.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada di sampaikan kepada

- Ketua LPPM Universitas Pamulang,
- Dekan Universitas Pamulang,
- Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- Bapak-bapak Dosen Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- Kepala Sekolah MTs Raudhatussa'adah
- Bapak/Ibu Guru MTs Raudhatussa'adah
- Siswa/I MTs. Raudhatussa'adah
- Seluruh pihak yang membantu terlaksananya kegiatan PKM ini

### DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi kegiatan adalah hasil pelaksanaan dari kegiatan PKM ini, dapat dilihat sebagai berikut.



gambar 1 foto bersama kepala sekolah

Gambar 3 diatas saat melakukan foto Bersama kepala sekolah setelah sampai di sekolah lokasi PKM.



Gambar 2 Penyampaian materi PKM

Gambar 4 diatas adalah saat dimana pelaksanaan PKM dimulai yaitu penyampaian materi.



Gambar 5 Kegiatan Tanya jawab

Gambar diatas adalah seorang siswi yang menjawab pertanyaan dari panitia.



Gambar 6 penyerahan hadiah

Gambar 6 diatas adalah dua orang siswi yang menerima hadiah karena berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan panitia.



Gambar 7 Penyerahan plakat

Gambar 7 diatas adalah ketua panitia PKM menyerahkan plakat kenang-kenangan

kepada ibu Guru Kesiswaan Mts  
Raudatussaddah



Gambar 8 foto bersama peserta PKM

Gambar 8 diatas adalah foto Bersama peserta PKM dan panitia PKM setelah plaksanaannya selesai.



Gambar 9 foto bersama panitia

Gambar 9 diatas adalah foto Bersama panitia pelaksanaan PKM.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Septiana Mohandas, "Sistem Informasi Perpustakaan Di Smp Negeri 2 Losari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes." Universitas Komputer Indonesia, 2013.
- [2] D. Kusmanto *Et Al.*, "Aplikasi Sistem Pendeteksi Kerusakan Hardware Pada Komputer Dengan Menggunakan Metode Fuzzy," Vol. 2, No. 2, Pp. 106–113, 2021.
- [3] I. R. Sahali, F. A. S., R. S. Sadjad, C. Y., G. -, And A. Achmad, "Pelatihan Pengembangan Aplikasi Menggunakan Mikrokontroler Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Smk," *J. Tepat Appl. Technol. J. Community Engagem. Serv.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 162–168, 2018, Doi: 10.25042/Jurnal\_Tepat.V1i2.39.
- [4] T. D. . Niki Ratama, Aries Saifudin, Munawaroh, Yulianti, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pembelajaran Dalam Peningkatan Pengetahuan Internet Sehat Dan Aman Bagi Ibu-Ibu Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," *Kommas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 87–92, 2015.
- [5] N. Ratama And Munawaroh, "Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning Untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang Dalam Meningkatkan Smart City Berbasis Android," *Satin – Sains Dan Teknol. Inf.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 59–67, 2019.
- [6] P. Irfan Rizka Akbar, Arif Hidayat, "Penyuluhan Kemampuan Berwirausaha Dalam," *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 18–23, 2022.
- [7] D. Rasapta *Et Al.*, "Mengenal Dan Menerapkan Ecommerce Untuk Mengambil Peluang Usaha Untuk Generasi Muda Di Smk Bistek Cibinong," *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–5, 2022.
- [8] T. D. . Niki Ratama, Aries Saifudin, Munawaroh, Yulianti, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Table Of Contents," *Kommas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 87–92, 2020.
- [9] D. Nurpala And Munawaroh, "Perancangan Sistem Aplikasi Bank Soal Pada Ujian Online Berbasis Web ( Studi Kasus : Sma Negeri 1 Cibeber )," *J. Artif. Intell. Innov. Appl.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 51–55, 2020.
- [10] C. P. Paramitha, M. Risnasari, And S. D. Saputro, "Pengembangan Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Java Desktop Di Sma Darul Kholil Bangkalan," *J. Ilm. Edutic*, Vol. 4, No. 2, Pp. 63–70, 2018.