

Pengenalan Software dan Hardware dalam Pembelajaran Siswa/i SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang

Fathan Qorib¹, Alwi Nur Syahid², Hary Prasetyo³, Ramadhan Syahrulloh⁴, Chairul Yusuf⁵, Airell Fabyan Rizky⁶, Guntur Dwi Prasetyo⁷, Ananda Ramadhan R.A⁸, Muhammad Azis Bintoro⁹, Faizal Akbar Saputra¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,10} Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

email : ¹fathanqoribalfhin@gmail.com, ²alwinur.333@gmail.com,
³hprasetyo606@gmail.com, ⁴ramsyabanioemar@gmail.com, ⁵chairulyusuf29@gmail.com,
⁶airellbyan2702@gmail.com, ⁷gunturdwiprasetyo06@gmail.com, ⁸rmdhrizky01@gmail.com,
⁹ajismuhammad545@gmail.com, ¹⁰fzalakbr93@gmail.com

Abstract

Undergoing Basic Education / Character Formation SD (Elementary School) at SD NEGERI SUDIMARA 3 KOTA TANGERANG is a form of education in an effort to achieve good character after graduation. In this type of school, the education provided is integrated between general abilities and religious understanding. Maturity of character is one of the most important things for students as the best graduate candidates. The purpose of this Community Service activity with the title Introduction to Software and Hardware is to provide insight into alternative character development in the future after graduating from elementary school onwards and provide skills in exploring interests and talents in examining alternative choices to be taken. This activity is carried out in the form of giving material, simulation and discussion. At this time technological advances, causing human needs to increase, there is a link between technological progress and increased human needs, namely human needs become easier to fulfill. Indirectly the benefits of the development of technology are to help humans in meeting their needs. In general, applications that are often used by users are office applications, whether by programmers, gamers, bankers, or others. There are several office applications that are widely used, whether paid or free, including Microsoft Office (MS-Office). Microsoft Office is the designation for an office application package made by Microsoft and designed to run under the Windows operating system. Microsoft Office applications are also very helpful for office workers, students, students, and many more.

Abstrak

Menempuh Pendidikan Dasar / Pembentukan Karakter SD (Sekolah Dasar) di SD NEGERI SUDIMARA 3 KOTA TANGERANG merupakan salah satu bentuk pendidikan dalam upaya mencapai karakter yang baik setelah lulus. Di Sekolah jenis ini, pendidikan yang diselenggarakan bersifat terpadu antara kemampuan umum dan pemahaman religius. Kematangan karakter menjadi salah satu hal yang penting bagi siswa dan siswi sebagai calon lulusan terbaik. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul Pengenalan Software dan Hardware ini adalah untuk memberikan wawasan mengenai alternatif pengembangan karakter di masa depan setelah lulus Sekolah Dasar hingga seterusnya dan memberikan keterampilan dalam melakukan eksplorasi minat dan bakat dalam menelaah alternatif pilihan yang akan ditempuh. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pemberian materi, simulasi dan diskusi. Pada saat ini kemajuan teknologi, menyebabkan kebutuhan manusia semakin bertambah, terdapat keterkaitan antara kemajuan teknologi dengan bertambahnya kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia menjadi lebih mudah untuk dipenuhi. Secara tidak langsung manfaat dari berkembangnya teknologi adalah membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Secara umum aplikasi yang sering digunakan oleh user adalah aplikasi perkantoran baik itu oleh seorang programmer, gamer, banker, atau yang lainnya. Ada beberapa aplikasi perkantoran yang banyak digunakan, baik itu bersifat berbayar atau gratis, diantaranya adalah Microsoft Office (MS-Office). Microsoft Office adalah sebutan untuk paket aplikasi perkantoran buatan Microsoft dan dirancang untuk dijalankan di bawah sistem operasi Windows. Aplikasi Microsoft Office juga sangat membantu para pekerja kantor, mahasiswa, pelajar, dan masih banyak lagi.

Keywords : Pengenalan Software Dan Hardware Dalam Pembelajaran Siswa/I, Pelatihan Microsoft Office, Sosialisasi Microsoft Office

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu teknologi saat ini, tuntutan terhadap pemahaman teknologi diharuskan kepada setiap orang dikarenakan perkembangan teknologi yang maju begitu pesat. Dimana pada zaman ini, mau tidak mau kita diharuskan untuk memahami perkembangan teknologi, agar kita dapat mengikuti arus perkembangan teknologi untuk saat ini dan seterusnya [1].

Pengabdian kepada masyarakat secara filosofis sesungguhnya dapat berkembang dan dikembangkan sesuai persepsi dan tergantung pada dimensi ruang dan waktu. Secara sederhana, pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dalam upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat [2].

Dengan adanya Pengabdian kepada Masyarakat kali ini, kami akan membahas tentang

Pengenalan Software dan Hardware. Sehingga dengan adanya pemberian materi seputar teknologi, kita semua dapat mengetahui lebih luas tentang Pengenalan Dan Manfaat Dari Teknologi [3].

Menurut Haag dan Keen (1996) Pengertian teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang dapat membantu pekerjaan dengan informasi dan melakukan tugas yang berkaitan dengan pemrosesan informasi [4].

Perangkat lunak atau software adalah. Program komputer yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan [5]. Pengertian hardware atau perangkat keras komputer adalah semua jenis piranti atau komponen komputer yang bagian fisiknya dapat dilihat secara kasat mata dan dirasakan langsung. Sebagai perangkat yang menghubungkan manusia atau pengguna dengan program software [6].

2. METODE

Sosialisasi Pengenalan Software dan Hardware dalam Pembelajaran Siswa/i yang dilaksanakan di SD NEGERI SUDIMARA 3 KOTA TANGERANG. Pada Hari Kamis Tanggal 20 Oktober 2022, Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini berlangsung pada siswa dan siswi kelas 5A dengan jumlah siswa/i sebanyak 32. Pada kegiatan ini kami memberikan pengenalan dan pelatihan khususnya di MS.WORD serta kami memberikan beberapa penjelasan-penjelasan tools yang terkait didalam MS.WORD ini [7].

Dan selanjutnya para peserta siswa dan siswi mempraktikkannya dalam 5 kelompok yang didampingi oleh kakak mentor Universitas Pamulang. Hal ini bertujuan agar para peserta siswa dan siswi dapat mengerti dan memahami serta sekaligus dapat mengoperasikan MS.WORD ini dengan harapan para peserta dapat mengetahui bagaimanakah cara menggunakan aplikasi MS.WORD ini dengan baik dan benar [8].

Adapun tahapan alur pelaksanaan PKM yaitu sebagai berikut :



Gbr 1. Alur Pelaksanaan PKM
Dari Tahapan-Tahapan Diatas, Dapat Dideskripsikan Sebagai Berikut [9] :

Tahap Pembuatan Proposal PKM dan Surat → Dilaksanakan 1 Bulan sebelum kegiatan, pada tahap ini, tim akan membuat proposal yang terdiri dari 5 Bab, yang akan dikumpulkan ke dosen pembimbing.

1. Tahap Persiapan → Dilaksanakan 2 Minggu sebelum kegiatan. Pada tahap ini tim akan mempersiapkan smartphone, laptop, piagam, sertifikat, banner, proyektor, *dorprize* dan konsumsi, media presentasi seperti ppt sebagai panduan materi yang akan dijelaskan.
2. Tahap Menetapkan Waktu → Tim pelaksana bernegosiasi dengan pihak instansi untuk menggelar kegiatan PKM.
3. Tahap Pelaksana PKM → Tahap ini dilaksanakan setelah mendapat perizinan dari pihak instansi, dan dilanjutkan melakukan

aktivitas memperkenalkan dan mengimplementasikan kepada sasaran.

4. Tahap Monitoring dan Evaluasi → Tahap ini merupakan tahap pemantauan kegiatan dengan tujuan memberikan gambaran kepada tim pengusul tentang keberhasilan program yang sudah dilakukan. Evaluasi yaitu tersampainya materi yang dibawa tim kepada kelompok sasaran
5. Tahap Laporan Akhir → Tahap penyusunan laporan kegiatan.

3. HASIL

Pada saat ini teknologi sudah berkembang pesat tetapi penggunaan teknologi pada anak-anak Sekolah Dasar tidak berjalan begitu baik, khususnya di daerah Kota Tangerang. Maka Pengajaran melalui PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini sangat membantu dalam pengetahuan anak-anak di Sekolah Dasar. Sebagai pendidikan yang paling dasar, pendidikan di jenjang SD ini merupakan hal yang paling penting pengajaran terhadap teknologi melalui PKM inilah salah satu solusi yang baik untuk pengajaran bagi siswa dan siswi [10].

Kegiatan ini dilakukan oleh Team Mahasiswa Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang. Pelatihan yang diberikan meliputi (Pengenalan Software dan Hardware) khususnya pengenalan perangkat lunak Microsoft Word, serta cara pengoperasian Microsoft Word. Melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini Mahasiswa mengajarkan dari dasar sampai siswa dan siswi paham mengenai teknologi saat ini itu sangatlah penting, sehingga diharapkan diadakannya kegiatan PKM ini dapat menjadi pelajaran sekaligus pengetahuan yang baik untuk siswa dan siswi di SD NEGERI SUDIMARA 3 KOTA TANGERANG.

Sebanyak 32 Siswa/I mengikuti pelatihan ini, bagaimana menghidupkan dan mematikan komputer, bagaimana cara menggunakan *Microsoft Word*, bagaimana memindahkan data dan mengcopy suatu file. Serta bagaimana membuat tulisan menjadi tebal/Bold, bagaimana membuat tulisan miring/Italic, bagaimana membuat Underline, bagaimana membuat bingkai dalam lembar kerja MS.WORD. Dalam proses sosialisasi yang diberikan kepada para Peserta, Pemateri memberikan materi tentang dasar-dasar terlebih dahulu lalu kemudian para peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkannya langsung atau mengikuti arahan yang disampaikan oleh

pemateri dengan bantu oleh para Kakak Mentor dari Universitas Pamulang.

4. PEMBAHASAN

Dalam Konsep Teknologi dibidang Pendidikan sangatlah berguna dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar para siswa dan siswi. Komputer sebagai salah satu sumber belajar yang dapat memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kita apalagi jika kita menggunakan komputer itu dengan baik dan benar.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada pertengahan bulan Oktober 2022. Kegiatan ini berupa pemberian materi dan pelatihan aplikasi komputer yaitu *Microsoft Word* kepada siswa dan siswi di SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang.

Kegiatan PKM ini disambut dengan baik oleh Siswa/i SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang. Hal ini terlihat dari antusiasnya siswa/i dalam mengikuti kegiatan PKM ini. Dan juga dengan harapan pelatihan tersebut dapat menjadi edukasi dan juga menjadi bekal atau informasi penting tentang pengenalan aplikasi perkantoran, ilmu teknologi informatika dan beberapa aplikasi perkantoran lainnya yang sangat penting dikuasai sebagai bekal ketika kita memasuki dunia kerja nantinya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap pembelajaran tentang *Hardware* dan *Software* serta bisa mengoperasikan perangkat lunak *Microsoft Office* pada kegiatan sehari-hari, dan aktifnya para peserta dalam sesi tanya jawab. Serta antusias dari pihak Sekolah Dasar Negeri dalam menerapkan kedisiplinan pada kehadirannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada pihak yang membantu ataupun memberikan dukungan terkait dengan penelitian kegiatan PKM ini yang dihadiri oleh Bapak Mulyadi, S.Pd. selaku Bapak Kepala Sekolah di SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang, dan Ibu Susilawati, M.Pd. selaku perwakilan Staff Guru di SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang. Dan Ibu Rinna Rachmatika, S.Kom. M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kegiatan PKM.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Kota Tangerang merupakan salah satu wilayah dengan kondisi pendidikan yang cukup baik. Namun kita tidak menutup kemungkinan bahwa tidak semua lembaga pendidikan memiliki fasilitas yang sama.

Meskipun begitu, kondisi ekonomi masyarakat di perbatasan antar Kota Tangerang di daerah Ciledug ini masih dapat dikatakan kelas menengah kebawah. Sehingga banyak dari mereka yang merasa terbebani jika harus memberikan les dalam bidang Teknologi Informasi karena dengan biaya les yang masih terbilang cukup mahal.

Berikut adalah foto dokumentasi dari beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimana siswa dan siswi menjadi sasaran serta target dalam pemberian materi dan pemahaman terkait Pengenalan Aplikasi Komputer *Microsoft Office*. Serta pemberian sebuah Plakat kepada Bapak Kepala Sekolah SD Negeri Sudimara 3 Kota Tangerang.



Gbr 2. Dokumentasi Kegiatan PKM



Gbr 3. Foto Bersama Kegiatan PKM

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Rusdiana, *Sistem Informasi Management*. Bandung: Cv Pustaka Setia, 2019.
- [2] D. R. Irawati, A. Hakim, And K. Rokoyah, "Sistem Aplikasi Pengenalan Sejarah Dan Kebudayaan Cirebon Berbasis Web," *J. Artif. ...*, Vol. 3, No. 2, Pp. 152–156, 2022, [Online]. Available: [Http://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Joaiia/Article/View/20275%0ahttp://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Joaiia/Article/Viewfile/20275/10374](http://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Joaiia/Article/View/20275%0ahttp://Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Joaiia/Article/Viewfile/20275/10374).
- [3] A. Sutisna *Et Al.*, "Pengenalan Microsoft Office Kepada Siswa Sekolah Menengah Pertama Smp Pingku," *Abdi J. Publ.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 109–111, 2022.
- [4] 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.
- [5] D. Nulpala 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.
- [6] S. K. Pandey, G. P. Singh, And V. Kansal, "Study Of Object Oriented Analysis And Design Approach," *J. Comput. Sci.*, Vol. 7, No. 2, Pp. 143–147, 2011, Doi: 10.3844/Jcssp.2011.143.147.
- [7] D. Sutikno And D. S. Bahri, "Prototype Smarthome Dengan Konsep Internet Of Things Menggunakan Microcontroller Berbasis Android," *J. Artif. Intell. Innov. Appl.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 116–124, 2022.
- [8] N. Ratama *Et Al.*, "Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital," *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 6–12, 2022.
- [9] 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.
- [10] P. Irfan Rizka Akbar, Arif Hidayat, "Penyuluhan Kemampuan Berwirausaha Dalam," *Abdi J. Publ.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 18–23, 2022.