

SOSIALISASI PENGENALAN SOFTWARE DAN HARDWARE KOMPUTER GUNA MENINGKATKAN WAWASAN TEKNOLOGI KEPADA SISWA/I SMP DARUL ULUM BOJONGSARI, DEPOK - JAWA BARAT

Abdul Latif¹, Adithya Indra Saputra², Aria Darmawan³, Ashil Ramadhan⁴, Fahrezky Fatihi⁵, Galih Rahmadani⁶, George Otniel⁷, Miftahul Ulum⁸, M. Rafli Nur Saputra⁹, Nanang¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Pamulang Jl. Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan.
Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau (021) 7470 9855

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹al982501@gmail.com, ²adithyaindra09@gmail.com, ³ariad001@gmail.com, ⁴ashilramadhan11@gmail.com,
⁵zulkarnain1327@gmail.com, ⁶galihrahmadani92@gmail.com, ⁷georgeotniel5@gmail.com, ⁸rockjaiki@gmail.com,
⁹raflinursaputra88@gmail.com, ¹⁰@dosen02599@unpam.ac.id

ABSTRACT

This community service activity aims to increase and also increase student knowledge about computers in an effort to increase student interest. This activity was carried out at SMP Darul Ulum Bojongsari, Depok City, West Java. The problem that is felt to need to be resolved is that some students are not too familiar with computers, because they do not understand how to use computers in the learning process. The method that will be used in this community service activity is discussion and through questions and answers along with quizzes with prizes so that students are more enthusiastic in the process of learning this material about computers. The discussion presented is a theory about the basic introduction of computers. Training is carried out jointly with students. Through the implementation of community service activities, it is hoped that there will be many benefits for students at SMP Darul Ulum Bojongsari in increasing their knowledge and interests. Furthermore, these students are also expected to use computers and various kinds of applications to maximize the features contained therein. The results of this community service activity, namely through the introduction of computers, open students' views about the importance of learning in the field of computers that can help and facilitate solving problems that exist in everyday life.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menambah dan juga peningkatan pengetahuan siswa/i tentang komputer dalam upaya meningkatkan minat yang dimiliki siswa/i. Kegiatan ini dilakukan di SMP Darul Ulum Bojongsari, Kota Depok Jawa Barat. Permasalahan yang dirasakan perlu untuk diselesaikan adalah beberapa siswa/i belum terlalu mengenal lebih dalam tentang komputer, karena mereka belum memahami dalam menggunakan komputer dalam proses belajar. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diskusi dan melalui tanya jawab beserta kuis berhadiah agar siswa/i lebih semangat dalam proses pembelajaran materi tentang komputer ini. Diskusi yang disampaikan adalah teori tentang pengenalan dasar komputer. Pelatihan dilakukan secara bersama-sama kepada siswa/i. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan banyak manfaat bagi siswa/i di SMP Darul Ulum Bojongsari dalam meningkatkan pengetahuan dan minatnya. Selanjutnya siswa/i ini juga diharapkan menggunakan komputer dan berbagai macam aplikasi untuk memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu melalui pengenalan komputer membuka pandangan siswa/i mengenai penting nya pembelajaran dibidang komputer yang dapat membantu dan mempermudah penyelesaian masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Pengenalan Komputer; Minat Siswa; SMP Darul Ulum;

I. PENDAHULUAN

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][2].

Software & Hardware merupakan sebuah elemen atau pondasi 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 [3].

Jika era sebelum digital desain pembelajaran dilaksanakan dengan peralatan tulis, baca dan hitung pada umumnya. Di era digital ini baik siswa/i maupun tenaga pengajar perlu mampu memahami implementasi Software & Hardware dalam kegiatan Belajar Mengajar [4].

Dengan pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini di harapkan dapat membantu memberikan kontribusi nyata bagi siswa/i untuk memahami dalam implementasi Software & Hardware dalam pembelajaran saat ini dan yang akan datang. Dimana sekolah SMP Darul Ulum berpotensi besar bagi siswa/i di karena kan masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi komputer. Cara penyelesaiannya adalah dimana kita bisa mengedukasi cara implementasi Software & Hardware pada siswa/i. Dalam satu semester terakhir sebagian layanan pendidikan telah menyelenggarakan kegiatan secara daring, sehingga dapat dijadikan model dalam proses pembelajaran di tahun akademik baru [5].

A. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan penelitian ini adalah :

- a. Memberikan pengenalan tentang Software & Hardware di Era zaman digital ini.
- b. Memberikan pembelajaran guna menambah wawasan teknologi siswa/i dalam mengimplementasi Software & Hardware baik di dalam maupun di luar lingkup sekolah.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP Darul Ulum Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat dilaksanakan pada hari Kamis, 03 November 2022 pada pukul 13:00 – 15:00. Dengan Sasaran Objek Siswa-siswi SMP Darul Ulum Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat. Realisasi Pemecahan Masalah Sosialisasi yang diberikan kepada siswa-siswi SMP Darul Ulum Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat, untuk mendukung peningkatan kreativitas siswa-siswi secara maksimal, sehingga untuk melatih kreativitas generasi muda sejak dini.

Spesifikasi Software dan Hardware untuk membantu siswa-siswi SMP Darul Ulum agar mengetahui tentang perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware) sebagai berikut [6]:

- a. Perangkat Lunak (Software)
 - 1) Ms. Word
 - 2) Ms. Power Point
 - 3) Game
- b. Perangkat Keras (Hardware)
 - 1) Casing, Monitor
 - 2) Keyboard, Mouse
 - 3) Printer, Speaker
 - 4) Gamepad/Joystick

Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara teknik pengumpulan data melalui pertanyaan pertanyaan mengenai berbagai macam pengolahan data dalam sistem komputerisasi agar data tersebut menjadi informasi yang dapat dimengerti secara cepat, tepat, efektif, dan efisien, yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara lisan kepada siswa/i SMP Darul Ulum serta pihak yang berhubungan dengan objek pengabdian [7].
- b. Pengamatan yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat secara sistematis [8].
- c. Kepustakaan yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisis bahan-bahan berupa jurnal, dan dokumen dokumen yang mendukung lainnya yang berhubungan dengan judul Pengabdian ini [9].

Metode Pelaksanaan

- a. Pembentukan Panitia : Pada tanggal 22 September 2022 telah disepakati pembentukan panitia dan ketua kelompok PKM.
- b. Permohonan Surat Izin : Pada tanggal 28 September 2022 permohonan Surat Izin PKM ke Kaprodi Teknik Informatika.
- c. Pembuatan Proposal : Pada pembuatan proposal ini dilakukan selama 2 minggu.
- d. Survei Lokasi : Perwakilan kelompok melakukan survei lokasi ke SMP Darul Ulum pada tanggal 06 Oktober 2022.
- e. Pemberian Materi : Materi yang akan diberikan adalah tentang pengenalan software dan hardware komputer.
- f. Rincian Materi Yang Akan Disampaikan : Materi yang akan disampaikan adalah

adalah terkait perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) dalam bidang teknologi.

- g. Tanya Jawab : Peserta dapat mengajukan pertanyaan kepada pemateri setelah pemaparan materi selesai. Metode ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa/siswi pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan [10].

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Waktu	Acara	Keterangan
13.00 – 13.05	Pembukaan	Moderator Miftahul ulum
13.05 – 13.10	Sambutan Kepala Sekolah	Kepala Sekolah SMP Darul Ulum, Ibu Hj. Baidilah Zalilah S.Ag.
13.10– 13.15	Sambutan Dosen Pembimbing	Dosen Pembimbing, Pak Nanang S.Kom.,M.Kom.
13.15 – 13.20	Sambutan Ketua PKM	Fahrezky Fatihi
13.20 – 14.15	Materi	Abdul Latif, George Otniel
14.15 – 14.45	Sesi Tanya Jawab	Moderator Miftahul ulum
14.45 – 14.50	Penutup	Moderator

Tempat Kegiatan

Tempat Pelaksanaan : Jl. H. Suhaimi RT. 02/Rw.03, No.9 Duren Mekar, Kecamatan Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat.



Gambar 1. Lokasi SMP Darul Ulum

III. HASIL

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjalan dengan lancar, para siswa/i mendapat banyak dukungan dari para pengajar di SMP Darul Ulum. Kegiatan ini memberikan berbagai kegiatan seperti pelatihan, pembinaan, dan pendampingan, dan evaluasi, serta memberikan kepada siswa/i untuk mengenal software dan hardware komputer guna meningkatkan wawasan teknologi kepada siswa/i SMP Darul Ulum.



Gambar 2 : Materi Software dan Hardware

Gambar 2 adalah materi awal dari Software & Hardware dalam bentuk Power Point oleh tim mahasiswa yang melakukan pelatihan kepada siswa/i. Materi ini memperkenalkan Software sebagai perangkat lunak dari komputer dan Hardware sebagai perangkat keras dari komputer [11].

IV. PEMBAHASAN

Komputer adalah seperangkat alat atau sekumpulan alat yang digunakan untuk mengolah data. Mengolah data berarti memasukkan data ke dalam komputer, menyimpan data, membuka kembali data yang disimpan untuk digunakan lagi. Kita bisa mengetik atau membuat tulisan di komputer, kita juga bisa memasukkan gambar, ataupun mendengarkan musik. Tulisan atau teks, gambar dan suara ini disebut data. 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 computer [12].

Contoh dari software adalah sistem operasi atau OS, aplikasi microsoft office, 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. Input Device (Peralatan Input) Yaitu bagian dari komputer yang digunakan untuk memasukkan data. Fungsi dari peralatan input adalah meneruskan informasi dan perintah yang pengguna berikan ke komputer [13][14].

Peralatan input yang sering kita jumpai dan kita gunakan antara lain : keyboard, mouse, kamera digital Output Device (Peralatan Output) [15].

Peralatan komputer yang digunakan untuk melihat atau menyajikan data yang kita masukkan ke dalam komputer. Yang termasuk peralatan output antara lain : monitor, printer, speaker.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Siswa/i SMP Darul Ulum dapat kami berikan kesimpulan bahwa Perangkat keras (Hardware) adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik. Contoh dari perangkat keras (Hardware) tersebut adalah mouse, keyboard, monitor, printer, dan lain-lain yang dapat di sentuh. Sedangkan, Perangkat lunak (Software) adalah sebuah perangkat lunak berupa data-data yang terdapat di dalam sebuah komputer. Perangkat lunak (Software) dapat berbentuk data digital yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat digunakan oleh pengguna komputer. Contoh dari Perangkat lunak (Software) tersebut adalah sistem operasi atau OS, aplikasi Microsoft Office, dan lain-lain. Pada era digital 4.0 yang telah berkembang pesat serta semakin dipergunakan di berbagai bidang maka dari itu penggunaan teknologi wajib kita perkenalkan pada siswa/i mulai dari sekarang mungkin dengan mengenalkan secara mendasar tentang perangkat keras (Hardware) serta perangkat lunak (Software) komputer. Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa/i akan pentingnya pengenalan perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) guna meningkatkan wawasan teknologi bagi siswa/i di masa yang akan datang. Kami sebagai mahasiswa/i sangat senang dapat melaksanakan kegiatan PKM di SMP Darul Ulum, dan diharapkan para siswa/i dapat mengetahui wawasan mengenai perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) dan dapat menggunakan komputer sesuai dengan kebutuhan di masa yang akan datang. Serta Siswa/i dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dengan mengimplementasikan perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) serta penggunaan komputer pada kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sebagai penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SMP Darul Ulum yang sudah membantu serta memberikan dukungan terkait dengan kegiatan PKM yang telah kami lakukan, seperti menyediakan fasilitas ruangan, membantu dalam penyusunan jadwal kegiatan, dan lain sebagainya.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 3 Penyampaian Materi



Gambar 4 Penyerahan Plakat Ke Pihak Sekolah



Gambar 5 Foto bersama Siswa/I



Gambar 6 Foto Anggota PKM Bersama Kepala Sekolah Dan Dospem

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nathaufa, A, Febrianto, B, Putra, B, Fahmi, D, N, Sarjono, F, J, Eriyanto, F, Nurdin, I, Wijaya, K, Sariadi, S, Subarno & Suryaningrat, "Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Di Yayasan Setiabudi Panti Asuhan Amanah Pamulang Tangerang Selatan," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, Vol. 2, No. 3, Pp. 442-444, 2021.
- [2] Ansori, Z & Yulmaini, F, "Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan", *Publika Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, Pp. 5563, 2019.
- [3] Pangestu Putri, "Pembelajaran Pengenalan Komputer Di Taman Kanakkanak Islam Al Azhar 21 Pontianak Tenggara", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 6, No. 8, Pp. 61-69, 2017.
- [4] Hidayati, T., Kurniawan, W., Ikasari, I. H., Handayani, I., & Noviana, W., "Pengenalan Etnomatematika Dalam Kajian Nusantara", *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2(2), Pp. 74-80, 2021.
- [5] A. Yoshiya, A. S. Hidayat. "Animasi Interaktif Pengenalan Hardware Komputer Dengan Metode Demonstrasi Berbasis Tiga Dimensi," *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, Vol. 1 No. 2, Pp. 45- 60, 2014.
- [6] Ivang Pangestu, Jacky Jacky, Ahmad Dodi, Akrom Alhafid, Alvian Darmawan, Alif Nur Wahyudi, Dede Agung Faturohman, Marcel Marcel, Putra Dimas Alamsyah, Yogi Ramadhani, Dan Achmad Lutfi Fuadi, "Pengenalan Microsoft Office Word Kepada Murid Mts Al - Hidayah Bogor," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, Vol 3, No 02, Pp. 363 - 365, 2022.
- [7] Zainal Ansori Dan Yulmaini, "Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan," *Publika Pengabdian Masyarakat*, Vol 1 . No. 1, Pp. 55 - 63, Februari 2019.
- [8] Jaja Jamaludin, Gingin Ginanjar, Euis Teti Halimah, Dan Deden Sudrajat, "Penggunaan Software Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Literatur," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 7 No. 1, Pp. 96 - 105, 1 Januari 2021.
- [9] Boldson Herdianto Situmorang Dan Aries Maesya, "Memahami Hardware Komputer Melalui Buku Pintar Digital Berbasis Multimedia," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Dan Matematika, KOMPUTASI*, Vol 15, No. 1, Pp. 95 – 101, 2018.
- [10] Muhammad Rivaldy Hisham, Jumiliono Pratama, Luky Andito, Andy Kho, Dan Hendry Wijaya, "Analisa Klasifikasi Genre Game PC Terpopuler," *Journal Of Information System, Graphics, Hospitality And Technology*, Vol. 4 No. 01, Pp. 27 - 31, Maret 2022.
- [11] Fesa Asy Syifa Nurul Haq Dan Kurniati Asmar, "Pelatihan Penggunaan Microsoft Word Dalam Membuat Media Pembelajaran," *JMS: Jurnal Masyarakat Siber*, Vol 1, No. 1, Pp. 27 – 32 , Februari 2022.
- [12] Afifah Zulfa Destiyanti Dan Heru Prasetyo, "Pembelajaran Integratif Microsoft Paint Dalam Mata Pelajaran TIK Di MI Al-Huda Karangnongko Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, Vol 3 No 3, Pp. 200 - 208, Juli 2019.
- [13] Nancy Extise Putri, Sovandi Marwan, Dan Toni Hariyono, "Aplikasi Berbasis

Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer," *Jurnal Edik Informatika, Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, V1.I2, Pp. 70 - 81, April 2022.

- [14] Nurul Ahadia, M. Zulmuhibban, Cahayatul Aulia, Nindi Claudia, Nisratul Apriyani, Ririn Widiawati, Widya Anggreni, Yuyun Ningsiati, Dan I Gde Mertha, "Pengenalan Dan Pengaplikasian Microsoft Word Dan Microsoft Power Point Di SMA Negeri 1 Praya Tengah," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, Vol 4 No 1, Pp. 127 - 130, 2021.
- [15] Tati Hayati, Mimik Kurniawati, Dan Ramdhan Witarsa, "Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual Melalui Aplikasi Paint Di RA Al Muhajirin Kota Cimahi," *Jurnal Obsesi*, Vol 2 No 1, Pp. 109 – 116, 2018.