

**PELATIHAN DAN PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER PADA
SISWA SEKOLAH MENENGAH**

Shindy Mawarni^{*1}, Nurhayati², Ardi Wijaya³
Universitas Muhammadiyah Bengkulu^{1,2,3}
shindymawarni12@gmail.com¹

Received: 12-1-2024

Revised: 18-1-2024

Approved: 20-1-2024

ABSTRAK

Teknologi komputer merupakan hal yang tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Komputer tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi siswa yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama pun layak untuk diperkenalkan pada teknologi komputer. Mengenal sesuatu ialah hal yang mutlak bagi seorang anak yang duduk dibangku sekolah, yaitu mengenal komputer dan perangkatnya. Untuk belajar mengenal komputer adalah dasar yang wajib dipahami bagi anak pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Kegiatan sosialisasi di SMPN 07 Kota Bengkulu ini bertujuan untuk menghasilkan modul interaktif mengenal komputer, sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih kepada banyak pihak dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang pada akhirnya mendorong dunia pendidikan yang lebih maju.

Kata Kunci : Komputer, Teknologi, Sosialisasi

PENDAHULUAN

Sebagai mahasiswa yang merupakan mahluk terdidik dan di dayagunakan sebagai manusia yang dapat membawa alur perubahan bagi lingkungan masyarakat, atau yang biasa disebut sebagai agent of Change. Mengemban tugas yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Mahasiswa yang menjadi subjek dari Perguruan Tinggi, tentunya memiliki amanah yang dimiliki oleh Kampus, yakni merealisasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang aspeknya terdiri dari Pendidikan, Pengabdian, dan Pengabdian (Mukrimaa et al., 2016). Dalam pelaksanaannya itulah Perguruan Tinggi menyediakan waktu bagi mahasiswanya untuk dapat melakukan perkuliahan non kelas, yang merupakan penilaian dari SKS. Perkuliahan non kelas ini biasa dikenal juga sebagai Pengabdian. Dengan tujuan adanya PENGABDIAN ini agar mahasiswa dapat melatih kompetensinya di lingkungan masyarakat, serta melatih empati mahasiswa dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat, menjadikan mahasiswa yang dapat hidup bermasyarakat dan menjadikan mahasiswa sebagai inspirator bagi remaja maupun masyarakat sekitar (Ananda, 2020).

Perkembangan teknologi khususnya komputer juga akan menyebabkan semakin populernya komputer dan populasi komputer yang terus bertambah. Peluang kerja terkait komputer itu juga menjadi semakin terbuka. Agar mahasiswa nantinya bisa berpartisipasi dalam merebut peluang kerja (Asep Syaputra, 2020). Teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa terlepas dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi kebutuhan pokok dalam bekerja dimanapun. Baik di kota, maupun di desa. Di kota jelas semua sektor menggunakan teknologi sampai pada tahap kecil. Namun di desa masih perlu pengembangan lebih lanjut (Ilham Khaerul Umam et al., 2022). Saat ini, teknologi semakin berkembang dan penggunaan teknologi sudah harus diperkenalkan pada pelajar sedini mungkin seperti mengenalkan dasar-dasar perangkat komputer yaitu perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Pengenalan perangkat komputer lebih detail perlu dilakukan sejak dini (Daulay et al., 2022).

Perkembangan teknologi dibidang pendidikan saat ini berkembang dengan sangat pesat. Dalam perkembangannya teknologi juga berkembang dalam dunia pendidikan. Perhatian pemerintah Republik Indonesia terhadap dunia pendidikan di negeri ini begitu besar, anggaran pendidikan yang dialokasikan setiap tahunnya selalu besar. Pembangunan unit gedung sekolah baru, pengangkatan guru baru, pelatihan guru, pemberian bantuan sarana dan prasarana (Wardani et al., 2022). Kemampuan pemahaman perangkat lunak dan keras komputer baik untuk guru maupun siswa sangat penting agar sekolah bisa mandiri dalam mengatasi troubleshooting komputer (Syaputra, 2020). Selain itu pembekalan pengetahuan tentang komputer ini juga penting untuk siswa dalam kerja ataupun berwirausaha dalam bidang komputerisasi (Bonorowo & Kebumen, 2020).

Proses perkembangan komputer tidak serta merta secanggih saat ini karena memang mengalami proses. Komputer sekarang memang telah jauh berbeda dengan komputer terdahulu, mulai dari segi bentuk, kinerja, hingga komponen yang dipakai (Didik Nugroho, 2020). Suatu realita, yang terjadi saat ini adalah terjadinya komputerisasi di semua aspek. Semua orang sudah menggunakan teknologi dalam kehidupannya, mulai dari belanja, transportasi, hiburan, kuliner dan lain sebagainya. Pentingnya penggunaan teknologi ini akan menjadi suatu tantangan bagi para generasi muda kita, apakah mereka mampu menggunakannya secara positif atau justru terlena dengan kemajuan teknologi sehingga lupa dalam belajar dan terjerumus dalam hal-hal negatif. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh masyarakat Indonesia perlu memperoleh pengalaman yang cukup dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer (Nurhopipah et al., 2021). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan terlebih dahulu melakukan survey lokasi guna mendapatkan permasalahan yang diasumsikan dapat diselesaikan serta sesuai bidang keilmuan tim pelaksana pengabdian masyarakat. Setelah lokasi ditemukan maka dilakukan kordinasi dengan pihak pemerintahan di daerah tersebut, seperti ketua RT, RW, Lurah dan Camat. Salah satu aspek yang menjadi faktor penyebab rendahnya sumber daya manusia Indonesia adalah kurangnya penguasaan IPTEK. Hal ini tentu saja akan menyebabkan lahirnya pengangguran dan masyarakat miskin. Kondisi ini jika kita tinjau berdasarkan konteks globalisasi, akan memicu lahirnya tingkat kriminalitas yang tinggi. Banyak contoh yang dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti lahirnya komunitas anak pank, geng motor, seks bebas dan parahnya lagi merebaknya korban narkoba dari kalangan para remaja, padahal masa depan negara ini ada ditangan mereka (Herawati, 2023).

Oleh karena itu dimensi daya saing sumber daya manusia semakin menjadi faktor yang penting, sehingga upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan menjadi syarat yang harus diutamakan. Pembangunan sumber daya manusia selalu menjadi bagian penting dalam pembangunan bangsa dan negara, salah satu sumber daya manusia yang perlu mendapat perhatian adalah generasi muda. Agar kondisi ini tidak berkelanjutan, tentunya dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu mengelola serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik yang salah satunya adalah pemanfaatan komputer.

METODE KEGIATAN

Tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian di Kelurahan Pasar Bengkulu Kecamatan Sungai Serut yaitu SMPN 07 Pasar Bengkulu. Waktu Pelaksanaan kegiatan ini adalah tanggal 28 Juli sampai dengan 5 Maret 2023. Siswa-siswi SMPN 07 yang terletak di wilayah Kelurahan Pasar Bengkulu Kecamatan Sungai Serut supaya memahami tentang dasar perangkat keras komputer salah satu kemampuan dan pengembangan siswa-siswi yang ada di Kelurahan Pasar Bengkulu Kecamatan Sungai Serut. Modul yang di buat sebagai panduan kepada siswa-siswi SMPN 07 Kelurahan Pasar Bengkulu Kecamatan Sungai Serut, untuk mendukung peningkatan kreatifitas siswa-siswi secara maksimal.

Wawancara melalui pertanyaan-pertanyaan mengenal berbagai macam perangkat Komputer dan 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-siswi SMPN 07 Pasar Bengkulu. Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap siswa-siswi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa “Pelatihan dan Pengenalan Perangkat Komputer pada Siswa Sekolah Menengah” dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 di Kelurahan Pasar Bengkulu. Materi tersebut memberikan pengetahuan tentang Dasar Komputer serta perangkat-perangkatnya. Pelaksanaan sosialisasi ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa siswi SMPN 07 Pasar Bengkulu agar mereka nantinya bisa menguasai Perangkat Komputer ini sebelum melanjutkan ke sekolah yang tingkatannya berbeda dengan sekarang. Perangkat keras komputer atau disebut juga hardware merupakan seluruh perangkat komputer yang dapat di lihat secara fisik atau dapat diraba secara nyata yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam sistem komputer. Pada umumnya terdapat 3 bagian utama dalam perangkat keras komputer yaitu bagian perangkat input, proses dan perangkat output. Setiap bagian ini mempunyai tugas dan fungsi yang berbeda, dan jika salah satu bagian tersebut menemui kendala, tentu saja akan mempengaruhi kinerja komputer.

Pengenalan perangkat komputer dan fungsinya yang akan kami berikan pengetahuan serta membawakan kegiatan yang bertemakan Pengenalan Komputer Perangkat keras kepada siswa/i SMP 07 Pasar Bengkulu. Perangkat Keras terdiri dari :

- 1) Monitor : merupakan hardware yang harus ada dalam sebuah perangkat komputer. Sebab monitor memiliki fungsi untuk menampilkan output atau hasil yang berasal dari perintah CPU, serta fungsi utamanya yaitu menyajikan tampilan visual.
- 2) Keyboard : papan yang terdapat beragam tombol huruf, angka, dan simbol yang berfungsi untuk memasukkan data, mengetik, dan menjalankan proses input ke dalam komputer. Keyboard adalah perangkat yang mesti kamu miliki sebagai pemilik perangkat komputer.
- 3) Mouse : Perangkat keras komputer ini di gunakan untuk menjalankan perintah tertentu seperti membuka dan menutup program, bahkan juga bisa untuk menarik sebuah objek. Umumnya mouse terdiri atas 3 tombol, klik kiri, klik kanan, dan scroll.
- 4) CPU : CPU (Central Processing Unit) memiliki peranan penting dalam sistem kerja komputer, dimana ia menjadi otak untuk menafsirkan dan menjalankan perintah yang di berikan oleh user yang mengoperasikan komputer. Sistem kerjanya di dukung oleh beberapa bagian komputer lain termasuk software untuk menjalankan suatu pekerjaan.
- 5) RAM : merupakan kependekan dari Random Access Memory, yaitu perangkat memori penyimpanan sementara yang di gunakan komputer untuk menyimpan dan melanjutkan data yang di terima ke bagian proses dan output. Data yang dimaksud tersebut adalah beragam aplikasi yang sedang di jalankan komputer termasuk di background.
- 6) Hard disk : merupakan hardware yang berfungsi untuk menampung bermacam-macam data di komputer secara permanen. Selain itu fungsinya yaitu untuk menjalankan sistem operasi komputer, seperti Windows, macOS, Unix, Linux, dan semacamnya.

- 7) **Printer** : Perangkat keras komputer satu ini berguna untuk mencetak dokumen agar bisa di lihat nyata dalam bentuk fisik seperti kertas. Data yang di cetak ini pun termasuk teks hingga gambar.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Tahap selanjutnya, secara terperinci fungsi komputer dalam segala bidang adalah sebagai berikut :

- 1) **Bidang Kesehatan** : Diera sekarang ini komputer sangat dibutuhkan dalam dunia kesehatan, sehingga pekerjaan dibidang kesehatan dapat dengan mudah diselesaikan, salah satu contoh fungsi komputer dalam bidang kesehatan adalah adanya aplikasi komputer yang digunakan untuk USG (Ultra Sonografi).
- 2) **Bidang Usaha Dan Bisnis** : Dalam dunia bisnis komputer sangat diperlukan, karena dunia usaha dan bisnis membutuhkan sekali kecepatan dan ketepatan dalam proses menghitung neraca dan keuangan. salah satu contoh fungsi komputer dalam dunia bisnis adalah adanya aplikasi akuntansi dan keuangan.
- 3) **Dalam Bidang Pendidikan** : Dalam dunia pendidikan fungsi komputer sangat banyak sekali, hal ini terbukti dengan banyaknya aplikasi pendidikan yang sekarang ada. salah satu contohnya adalah adanya aplikasi pendaftaran, pembayaran, dan ujian yang kesemuanya menggunakan perangkat komputer. Selain itu mudahnya mencari informasi dan modul pendidikan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke internet merupakan fungsi komputer dalam dunia pendidikan yang paling utama.
- 4) **Dunia Hiburan** : Fungsi komputer dalam dunia hiburan sangat banyak sekali, seperti mempermudah kita untuk melihat video, memutar musik, karaoke dan lain sebagainya. Dan yang paling banyak digandrungi sekarang ini adalah streaming video yang bisa dilakukan dengan menghubungkan komputer dengan internet.
- 5) **Bidang Komunikasi** : Adanya komputer sangat mempermudah kita untuk melakukan komunikasi, sebagai contoh saat ini banyak sekali bermunculan aplikasi chatting, video call dan juga social media yang sangat membantu sekali untuk komunikasi baik dengan teman, rekan kerja atau dengan keluarga.
- 6) **Bidang Keamanan Dan Pertahanan** : Dalam bidang keamanan dan pertahanan komputer sangat penting sekali, dengan adanya komputer suatu negara dapat memantau keamanan wilayahnya dengan mudah dan lebih teliti. Selain itu pihak pertahanan dapat mengontrol berbagai alat keamanan dengan menggunakan

komputer. Sementara untuk di lingkungan kita, komputer dapat memantau keamanan lingkungan dengan menggunakan alat berupa CCTV.

Tahap terakhir memberikan pengarahan tata cara penggunaan komputer serta memberi kesempatan pada siswa/i untuk maju kedepan kelas dan mempraktekkan cara menginput dan output monitor dan memberikan pertanyaan tentang dasar komputer pada siswa/i kelas 8 di SMP 07 Pasar Bengkulu.



Gambar 2. Tata cara Penggunaan Komputer



Gambar 3. Foto bersama Mahasiswa Pengabdian & Siswa-Siswi kelas 8

KESIMPULAN

Bahwa 1) Siswa/siswi SMP 07 Pasar Bengkulu ikut serta dan mengamati dalam melaksanakan kegiatan sosialisasi ini. 2) Kegiatan ini menambah pengetahuan dan wawasan siswa/siswi kelas 8 di SMP 07 Pasar Bengkulu tentang pengenalan dan pelatihan pada perangkat komputer serta dapat menjelaskan fungsi-fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2020). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 1(1), 12–15.
- Bonorowo, K., & Kebumen, K. (2020). 1. *Pendahuluan*. 05(02), 41–45.
- Daulay, M. I., Mufarizuddin, M., Erlinawati, E., & Hastuty, M. (2022). Pelatihan Komputer Bagi Remaja. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 1917. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.7905>
- Herawati, N. (2023). *Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini*. 1(3).
- Ilham Khaerul Umam, M., Rifqi Pradila, A., Anggraeni, R., & Teknologi dan Bisnis Bina, I. (2022). *Pengenalan Dan Pembelajaran Dasar-Dasar Komputer Kepada Siswa/I Sekolah Dasar Article History*. 1(2), 19–23.

- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No e. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Nurhopipah, A., Suhaman, J., & Humanita, M. T. (2021). Pembelajaran Ilmu Komputer Tanpa Komputer (Unplugged Activities) Untuk Melatih Keterampilan Logika Anak. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2603–2614.
- Sabella, B., Hafizd, K. A., & Sayyidati, R. (2022). Pelatihan Instalasi Windows Komputer/Laptop Pada Masyarakat Desa Panggung, Kecamatan Pelaihari. *Jurnal Widya Laksmi| Http ...*, 2(1), 124–131. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/494763-None-De0a5050.Pd>
- Syaputra, A. (2020). Pelatihan Maintenance Komputer Pada Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Kota Pagar Alam. *Ngabdimas*, 3(2), 75–81. <https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v3i2.274>
- Wardani, K. R. N., Fitriani, E., Fithri, N., & Makmuri, K. (2022). Pengenalan Dasar Komputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Siswa SD Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 1121–1126. <https://doi.org/10.54082/jamsi.356>