

BIMBINGAN PENGENALAN PERANGKAT LUNAK KOMPUTER KEPADA SISWA – SISWI SMP DJOJOREDJO

Wahyu Hedro Dwi Cahyono¹, Robby Adiyasa Putra², Muhammad Fikri Albari³, Muhammad Yanuar⁴, Arief Apriliyadi⁵, Akbaraldino⁶, Alfaridho Nakita Pratama⁷, Benediktus Mechael Beda⁸, Uki Pratama Setiya⁹, Wendy Paladan Sambolayuk¹⁰.

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kampus UNPAM VIKTOR. Jl.
Puspittek Raya No 10, Serpong, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 154117.

e-mail: robbyputra2693@gmail.com, wahyucahyono000@gmail.com, Albariaja@gmail.com

Abstract

Every higher education institution in the territory of Indonesia is required to implement the Tridharma. Community service in Law No. 12 of 2012 paragraph 10 is defined as academic activities that utilize science and technology to promote people's welfare and educate the nation's life. The academic community in question is the academic community consisting of lecturers and students at Pamulang University, especially the Informatics Engineering study program, always providing support and trust to the academic community to be able to carry out the Tri Dharma of Higher Education, one of which is to do Community Service. This Community Service activity was carried out at DJOJOREDJO High School, the material provided was in the form of "COMPUTER SOFTWARE INTRODUCTION GUIDANCE".

Abstrak

Setiap Perguruan Tinggi yang ada di wilayah Indonesia wajib menjalankan Tridharma tersebut. Istilah pengabdian kepada masyarakat dalam UU No.12 tahun 2012 ayat 10 diartikan sebagai kegiatan aktivitas akademik yang memanfaatkan ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sivitas akademik yang dimaksud adalah masyarakat akademik yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang khususnya program studi Teknik Informatika, selalu memberikan dukungan dan kepercayaan kepada sivitas akademik untuk dapat melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya yaitu melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan di SMP DJOJOREDJO, materi yang diberikan adalah berupa "BIMBINGAN PENGENALAN PERANGKAT LUNAK KOMPUTER".

Keywords: Perangkat Lunak ; Informasi

1. PENDAHULUAN

Perangkat lunak, software atau kata lainnya peranti lunak (bahasa Inggris : *software*) adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.

Perangkat lunak itu sendiri memerlukan "bahasa pemrograman" yang ditulis oleh seorang pemrogram untuk selanjutnya dikompilasi dengan aplikasi komputer sehingga menjadi kode yang bisa dikenali oleh mesin perangkat keras. Perangkat lunak seperti Windows atau Linux bisa disebut sebagai nyawa dari komputer, di mana tanpa

diinstal sistem operasi tersebut maka komputer tidak dapat dijalankan.

Penggunaan Perangkat Lunak yang semakin canggih, seperti jenis perangkat lunak, perangkat lunak aplikasi, dan perangkat lunak sistem. Perangkat komputer sudah bukanlah termasuk barang mewah. Komputer merupakan media yang banyak di gemari atau di minati oleh semua kalangan masyarakat. Bahkan komputer telah banyak diajarkan pada anak-anak usia dini. Kita dapat menemukan komputer di berbagai tempat seperti di kantor-kantor, di rumah-rumah, di toko-toko, di sekolah-sekolah, Dalam rangka untuk

meningkatkan pemahaman perangkat lunak komputer kami akan memapar pemahaman pembentukan, performa, dan fungsi dari perangkat lunak komputer. Baik itu dari segi teknologi, dan sistem perangkat lunak komputer itu sendiri. maka dilakukan sosialisasi ini demi meningkatkan pemahaman tentang perangkat lunak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara meningkatkan Pemahaman dan kegunaan kepada murid maupun civitas akademik tentang Perangkat Lunak Komputer, Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini akan membahas mengenai upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mendalam pada murid maupun civitas akademik tentang Perangkat Lunak Komputer serta contoh implementasi sistem Perangkat Lunak Komputer. Diharapkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat membantu murid memahami perangkat lunak komputer dengan spesifik, menambah pengetahuan murid di bidang komputerisasi saat ini serta minat belajar murid.

2. METODE

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini Metode yang akan digunakan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah melaksanakan seminar dan memberi pelatihan seperti workshop dan dalam pemecahan masalah (Problem Solving Method), dengan cara problem solving ini kami akan memberikan sebuah pemaparan materi terlebih dahulu untuk mereka tahu dan mengerti dasar dari apa itu Perangkat Lunak Komputer, lalu akan diberikan pembelajaran tentang mendalam pemahaman Perangkat Lunak Komputer dan analisis kebutuhan performa dari perangkat lunak komputer tersebut, serta melakukan diskusi tanya jawab dan workshop pelatihan terkait dengan materi yang telah disampaikan.

Pada pelaksanaan Program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode memberikan ilmu dari mahasiswa kepada pihak yang disuluh. Berikut tahapan pelaksanaan program yaitu :

- a. Persiapan Berikut kegiatan- kegiatan yang akan dilakukan pada tahap persiapan yaitu;
 - 1) Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
 - 2) Pembuatan proposal dan penyelesaian administrasi perizinan tempat.

- 3) Pembuatan modul dan materi pembelajaran untuk pemahaman dasar perangkat lunak pada komputer.
- b. Pelaksanaan kegiatan Kegiatan pengabdian akan dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan. Kegiatan akan dilaksanakan di SMP DJOJOREDJO Dalam pelaksanaannya peserta akan dibagi dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok akan dibimbing oleh satu pembimbing. Kegiatan pengenalan dan pelatihan akan berbeda dengan kegiatan belajar mengajar pada umumnya. Kegiatan pelatihan akan dibuat semenarik mungkin, fun learning, selain itu mereka akan diberikan motivasi saat belajar.
- c. Evaluasi Evaluasi ini bertujuan untuk melihat perkembangan program yang dilaksanakan untuk mengetahui kendala yang ada cara menanganinya sehingga program pengabdian yang dilaksanakan benar-benar aktif dan efektif dan maksimal. Evaluasi terakhir yaitu berupa pemberian ujian serta praktek kepada anak-anak SMP DJOJOREDJO kemudian mereka akan mendapatkan sertifikat berupa hasil study yang mereka dapatkan

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu siswa SMP DJOJOREDJO memberi pemahaman dalam mengenali Perangkat Lunak Pada Komputer, serta membimbing siswa-siswi tersebut dalam memahami dan memanfaatkan perangkat lunak guna untuk membantu mereka dalam pengoperasian perangkat lunak komputer. Dengan program pengabdian ini juga siswa-siswi memiliki soft skill dan pengalaman dibidang komputer dan pada akhirnya siswa-siswi tersebut diharapkan mengembangkan skill mereka sendiri nantinya dalam bersaing didunia pendidikan dengan soft skill yang akan kami implementasikan pada mereka. Selain itu program ini juga sebagai media yang dapat dijadikan bagi penyuluh menambah pengalaman transfer ilmu yang telah didapatkan dari perguruan tinggi



Gbr 1. Menjelaskan Materi Perangkat Lunak Komputer



Gbr 2. Workshop Perangkat Lunak Komputer



Gbr 3. Foto bersama setelah kegiatan selesai bersama

Pada gambar di atas tampak salah satu mahasiswa sedang melakukan sesi pelatihan kepada salah satu siswa yang maju mencoba dan melakukan pelatihan dari sesi workshop. Kegiatan workshop ini dilakukan siswa/i lebih dapat memahami tentang materi yang di sampaikan oleh instruktur atau team dosen yang sedang melakukan sosialisasi

Table I. Post-Test Mengenai Software Computer

Pertanyaan	Benar	Salah
Apa yang kalian ketahui tentang Software (Perangkat Lunak) yang kalian ketahui.	87,50%	12,50%
Apa saja yang kalian ketahui tentang Jenis Aplikasi software	65,30%	34,70%

computer (perangkat lunak computer) yang kalian ketahui.		
Menurut kalian apa manfaat dari perangkat lunak komputer (software computer) berbayar dan tidak berbayar (gratis).	70,50%	29,50%

Table II. Post-Test Mengenai software computer

Challenge Games	Akurasi
Menggunakan software ms office	95,50%
Menyediakan template untuk memanggil foto pada folder menggunakan software vscode menggunakan Bahasa dasar HTML	55,00%
Cara menggunakan software virus pada komputer	70,50%

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan pada hasil di atas, Guru dan Siswa - siswi sangat mendukung dan menyambut baik kegiatan ini, dengan dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, Siswa - siswi menjadi bertambah wawasannya tentang Perangkat Lunak Komputer, sehingga para Siswa-siswi bisa mengenali jenis perangkat lunak ,cara penggunaan perangkat lunak ,dalam kepentingan belajar dan bersaing didunia pendidikan di era teknologi perangkat lunak yang semakin canggih.

5. KESIMPULAN

Pentingnya pemahaman dalam menggunakan perangkat lunak agar wawasan Siswa – siswi SMP DOJOREDJO semakin luas wawasannya dalam dunia perangkat lunak komputer.

Para siswa-siswi SMP DOJOREDJO menyatakan bahwa saat menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, di tingkatan smp mata pelajaran TIK hanya memberi dasar pengetahuan saja bidang Perangkat Lunak Komputer, tanpa adanya penyajian mendalam tentang perangkat lunak komputer, sedikit dari mereka yang mengakses perangkat komputer diluar sekolah, dari pernyataan tersebut tidak banyak pemahaman siswa - siswi tentang perangkat lunak komputer ,pentingnya sosialisasikan pembelajaran lebih

lanjut untuk siswa - siswi lebih siap menghadapi pendidikan di masa depan. Pengetahuan siswa SMP DOJOREDJO tentang perangkat lunak komputer sudah cukup lumayan. Dengan diadakannya sosialisasi ini, siswa diharapkan lebih memiliki pengetahuan dari sebelum sosialisasi dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih kepada di sampaikan kepada.

- Ketua LPPM Universitas Pamulang,
- Dekan Universitas Pamulang,
- Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang,
- Bapak/Ibu Dosen Teknik informatika Universitas Pamulang,
- Mahasiswa Teknik informatika Universitas Pamulang,
- Kepala Sekolah, Guru-guru, Serta Siswa-siswi. SMP DOJOREDJO, Pamulang Barat, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gbr 4. Foto Bersama Kepala Sekolah, Dosen Pembimbing PKM.



Gbr 5. Pemberian Sertifikat



Gbr 6. Siswa dan Siswi memperhatikan

Pemaparan Materi.



Gbr 7. Sambutan Dosen Pembimbing PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Drs.Eka,Kusmayadi,M.Si.(2003-2009).Pengenalan Teknologi Informasi,Pp. 1-8
- [2] Indra Kristianto. (2020). S.Kom,M.Kom.2.KM 2022/2023 Pengenalan Software Sebagai Teknologi Informasi Kepada Siswa/i Sekolah Dasar,Pp.1-2
- [3] Abi, Jama'an, Kurnia ,S.H. (2014). Undang – undang Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- [4] Prof. Dr. Unifah Rosyidi, M.Pd. (2014). Bahan ajar informatika smp kelas 7, 1-100
- [5] Samsudin, M. Furqon , M. Ikhsan. (2019). Pengenalan Komputer dan Teknologi Informasi, 187-188
- [6] Akhmad, Ekka Pujo Ariesanto. (2014). Pengembangan Pembelajaran Ekspor Berbasis Internet. Jurnal Aplikasi Pelayaran dan Kepelabuhanan, Vol. 5 No. 1, September 2014, Program Diploma Pelayaran, Universitas Hang Tuah Surabaya
- [7] Shelly, Gary B. dan Cashman, Thomas J. dan Vermaat, Misty E. (2009). Discovering Computers 2010 Living in a Digital World Complete. Boston: Thomson Course Technology. USA.
- [8] Tim Dosen Ilmu Komputer/Informatika UNDIP. (2013). Buku Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Universitas Diponegoro, Semarang.
- [9] Rifqi Mulyawan. (2023). Memahami Pengertian Text Editor,Digital. Artikel
- [10] Petani Kode. (2023). Pengenalan Dasar Html Untuk Pemula. Artikel.

- [11] Microsoft. (2023). Panduan Mulai Cepat Office 2013. Digital.
- [12] Matob Creative Studio. (2023). Panduan lengkap Jenis Aplikasi Perangkat Lunak/Software. Artikel.
- [13] Computer Training Software. (2023). Panduan Penggunaan Perangkat Lunak Secara Legal Dan Etis. Artikel.
- [14] Kontan. (2020). 6 bahaya menggunakan software bajakan.KONTAN
- [15] CNBC Indonesia. (2023). Bahaya Install Aplikasi Mod. A Tranmedia Company.