

SOSIALISASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS DAN LUNAK PADA LAPTOP ATAU KOMPUTER DI SD INPRES 48 AMBON

Aina Mardiah

Universitas Pattimura

Email korespondensi: ainasmansa@gmail.com

Abstrak

Saat ini, teknologi semakin berkembang terutama dalam bidang pendidikan sehingga penggunaan teknologi sudah harus diperkenalkan pada pelajar sedini mungkin seperti mengenalkan dasar-dasar perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Pengenalan komputer lebih detail sejak dini perlu dilakukan ke sekolah-sekolah. SD Inpres 48 Ambon merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di kecamatan Nusaniwe, Dusun Air Louw, Kota Ambon. Sosialisai pengenalan komputer yang diberikan kepada peserta didik adalah dasar-dasar perangkat keras dan perangkat lunak pada laptop atau komputer. Tujuan kegiatan ini adalah agar peserta didik SD Inpres 48 Ambon mengetahui dan mengenal tentang perangkat yang ada pada laptop atau komputer beserta fungsinya. Pengenalan perangkat keras dan lunak ini diharapkan dapat membantu peserta didik sekolah dasar mengetahui lebih detail tentang nama-nama komponen komputer beserta perangkat lunak yang digunakan didalamnya, diharapkan juga dapat membantu menyiapkan diri menghadapi ujian Nasional atau sekolah berbasis komputer.

Kata kunci: sosialisasi, pengenalan perangkat keras dan lunak, laptop, komputer

Abstract

Currently technology is growing, especially in the field of education so that the use of technology must be introduced to students as early as possible, such as introducing the basics of computer hardware and software. The introduction of computers in more detail from an early age needs to be done in schools. SD Inpres 48 Ambon is one of the elementary schools located in the Nusaniwe sub-district, Air Louw Hamlet, Ambon City. The socialization of computers given to students is the basics of hardware and software on laptops or computers. This activity aims to make SD Inpres 48 Ambon students familiar and familiar with the devices on laptops or computers and their functions. It is hoped that this introduction to hardware and software can help elementary school students find out in more detail about the names of computer components and the software used in them, and it is also hoped that they can help prepare for national exams or computer-based schools.

Keywords: socialization, introduction of hardware and software, laptop, computer

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah komputer. Menurut Sanders (dalam Hutahaean, et.al. 2022) komputer merupakan perangkat elektronik yang bertujuan mengolah data secara tepat dan cepat serta dirancang dan diorganisasikan secara otomatis untuk menerima dan menyimpan data input, mengolah, dan memprosesnya untuk menghasilkan output sesuai dengan instruksi yang telah tersimpan di memori, sedangkan menurut menurut Zainal Ansori (dalam Annisa, 2021) mengemukakan komputer adalah suatu peralatan yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan komputer adalah perangkat atau benda elektronik yang memiliki tujuan mengolah, menerima dan menyimpan data yang akan menghasilkan output. Menurut Yahfizham (dalam Nurhalimah, et.al. 2023) istilah perangkat keras komputer atau *hardware* adalah suatu benda yang dapat dipegang, dipindahkan, dan dilihat, sedangkan menurut Ansori (dalam Annisa, 2021) mengemukakan perangkat keras komputer

(*Hardware*) merupakan semua bagian fisik dari komputer dan dibedakan dengan data yang berada didalamnya yakni seperti: *motherboard, power supply, prosesor, RAM, hardisk, CD drive, battery, CMOS, VGA card, sound card*, dll. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan, perangkat keras komputer adalah segala komponen yang ada pada komputer yang dapat disentuh secara fisik.

Perangkat lunak komputer atau *software* adalah seperangkat instruksi (program/prosedur) untuk secara otomatis melakukan pekerjaan dengan memproses atau memproses serangkaian instruksi (data) tertentu, sedangkan menurut Sormin, et.al (2018) perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi atau dapat berupa program atau prosedur. Perangkat Lunak (*software*) data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijelankannya, adapun perangkat lunak berupa *microsoft office word, excel dan power point*. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, perangkat lunak adalah segala komponen yang berupa program yang ada di dalam komputer yang tidak dapat disentuh secara fisik.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada peserta didik SD Inpres 48 Ambon dilakukan dengan metode sosialisasi. Secara umum kegiatan sosialisasi ini biasanya akan lebih fokus untuk membahas berbagai masalah tertentu yang disertai pelatihan. Tahapan kegiatan sosialisasi meliputi dua tahapan yaitu tahapan persiapan dan tahapan pelaksanaan.

Tahap persiapan meliputi menyiapkan materi sosialisasi dalam bentuk *power point* serta alat dan bahan untuk menunjang sosialisasi, melakukan kesepakatan kerjasama dengan kepala sekolah SD Inpres 48 Ambon, penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi yaitu di kelas 5 SD Inpres 48 Ambon. Selanjutnya tahap pelaksanaan pengabdian yaitu pelaksanaan kegiatan sosialisasi, tahap ini mencakup sosialisasi pengenalan perangkat keras dan lunak pada laptop atau komputer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi ini dibuat untuk peserta didik kelas 4 dan 5 SD Inpres 48 Ambon. Pelaksanaan sosialisasi ini dilakukan di kelas 5 SD Inpres 48 Ambon. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan hasil observasi mengenai persiapan peserta didik menghadapi ujian nasional atau sekolah berbasis komputer.

Kegiatan sosialisasi ini memiliki dua tahapan yaitu tahap pertama penyampaian materi dan tahap kedua praktek. Tahap pertama mahasiswa menyampaikan materi tentang perangkat keras dan lunak pada laptop atau komputer mulai dari pengertian, jenis-jenis, fungsi dari perangkat keras dan lunak. Sedangkan tahap kedua yaitu praktek, selesai pemaparan materi peserta didik diminta untuk maju kedepan melakukan praktek berupa, menunjukkan perangkat keras yang sudah disiapkan dan jelaskan fungsinya, praktek kedua yaitu peserta didik diminta untuk mengetik nama, tanggal lahir dan hobi. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung pada peserta didik dan memberikan pengenalan secara langsung kepada peserta didik.



Gambar 1. Mahasiswa Melakukan Pemaparan Materi Sosialisasi



Gambar 2. Peserta Didik Melakukan Praktek

Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peserta didik dan juga dapat membantu peserta didik dalam menghadapi ujian nasional atau sekolah berbasis komputer.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa sosialisasi pengenalan perangkat keras dan lunak pada laptop atau komputer sangat dibutuhkan oleh peserta didik secara umum dengan tujuan untuk menambah wawasan serta pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, sosialisasi maupun praktek berkaitan dengan perangkat keras dan lunak pada laptop atau komputer ini haruslah menjadi pembelajaran yang berkelanjutan yang mana dilakukan oleh peserta didik maupun guru. Hal tersebut tidak dapat dipisahkan dan kedepannya sistem pendidikan semakin hari semakin berkembang terutama dalam bidang teknologi, dengan adanya pengenalan ini diharapkan bisa sedikit memberikan dampak positif kepada peserta didik khususnya di SD Inpres 48 Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Nurul. (2021). *Mini Tinjauan Perangkat Keras Komputer*. Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan, UINSU
- Ansori, Z & Yulmaini. (2019). Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Nanning. *Publika Pengabdian Masyarakat*. 1(1), 56-57
- Herdiana, Dian. (2018). Sosialisasi Kebijakan Publik: Pengertian dan Konsep Dasar. *Jurnal Ilmiah Wawasan Insan Akademik*. 1(3), 13

- Hutahaean, J., Neni, M., Zulfi, A., Aulia, K., & Tia, Z. A. P. (2022). Pengenalan Komputer Pada Persiapan Pelaksanaan Anbk Di Sd Swasta Panti Budaya Kisaran. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 6(3), 1723-1724
- Nurhalimah, A., Bayu, A. P., Cahya, T., Rizki, V., & Teofilus, A. H. (2023). Peningkatan Kapabilitas Siswa Sekolah Dalam Belajar Dan Penerapan IPTEK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*. 3(1), 61-64
- Sormin, M. A., Nur, S., & Lisna, A. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Perangkat Lunak (Microsoft Office Word, Excel, Power Point) Dalam Kinerja Pengolahan Data Di Pemerintahan Desa Bagi Kepala Desa Se-Kecamatan Batang Angkola. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2), 79
- Yapinus, P. P., Hendry, W., Andrew, S. L., Markus, T., Jonathan, C., Jimmy, A. L., Semuil, T., Marvin, C. W., Emmanuel, F. S.B.P., Rudianov, Z. A. P., Oswald, V. Y. W., Chistian, R., Tonny, C., Daniel, Z.A., & Christopher, J. S (2022). Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*. 6(2), 394