

## Pengenalan Perangkat Lunak Komputer Kepada Siswa/i Sekolah Menengah Pertama (SMP)

**M. Hasan Salihamiziq<sup>1</sup>, Stevanus Wijaya<sup>2</sup>, M. Rio Rizal Cashmal<sup>3</sup>, M. Zaki Indriyansyah<sup>4</sup>, Ari Irfansyah<sup>5</sup>, Dika Alif<sup>6</sup>, Gunes Denizly Jupri<sup>7</sup>, Meti Martia Ningsih<sup>8</sup>, M. Tarra Wratasangka<sup>9</sup>, Wahyu Dwi Prabowo<sup>10</sup>, Syaifullah<sup>11</sup>**

<sup>1-11</sup>Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

<sup>1-11</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: <sup>1</sup>salihamiziq@gmail.com, <sup>2</sup>wijayaaja12@gmail.com, <sup>3</sup>riokasmal@gmail.com, <sup>4</sup>zakiindriyansyah55@gmail.com, <sup>5</sup>ariirfansyah226@gmail.com, <sup>6</sup>mvpgunes@gmail.com, <sup>7</sup>dikaalif307@gmail.com, <sup>8</sup>matimartianingsih13@gmail.com, <sup>9</sup>muhammadtarra270@gmail.com, <sup>10</sup>wahyudwiprabowo33@gmail.com, <sup>11</sup>syaifullah7028@gmail.com

---

### *Abstrak*

PKM merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional. Tujuan PKM ini sebagai pedoman bagi siswa/I SMP yang dimaksudkan untuk mencetak dan menghasilkan calon penerus bangsa Metode yang kami gunakan yaitu berupa *Workshop*. Secara umum kegiatan workshop ini biasanya akan lebih fokus untuk membahas berbagai masalah tertentu yang disertai pelatihan. Para peserta akan mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan bisa diterapkan sesuai dengan bidang yang dimilikinya. Kondisi pendidikan disana masih terbilang kurang. Hal ini terlihat dari sedikitnya lembaga pendidikan yang ada di daerah tersebut. Dimana terdapat dua lembaga pendidikan yaitu tingkat SMP dan MTs. Dua lembaga tersebut berada di satu lingkup yang sama terletak di RT 03 RW -04. Perangkat Lunak Komputer atau *Software* adalah bahasa komputer yang digunakan dengan cara merancang atau membuat program sesuai dengan struktur dan metode yang dimiliki oleh bahasa program itu sendiri. Tidak hanya membawakan Perangkat Lunak tetapi kami akan membawakan Perangkat Keras. Jadi kami akan membawakan kegiatan yang bertemakan Pengenalan Komputer Perangkat Lunak kepada siswa/i SMP Fajrul Islam Bogor.

*Kata kunci : PKM, Workshop, Software*

---

### I. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional. (Wikipedia, 2021).

Untuk mewujudkan itu maka kami bermaksud menyelenggarakan kegiatan

Workshop yang bertemakan “Pengenalan Komputer Perangkat Lunak” kepada siswa/I SMP Fajrul Islam Bogor. Software atau perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (user) dan perangkat keras (hardware). Software bisa juga dikatakan sebagai “penerjemah” perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (Hardware). Software adalah program komputer yang isi intruksinya dapat diubah dengan mudah. Software pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut device driver), melakukan proses perhitungan,

berinteraksi dengan Software yang lain dan lebih mendasar (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman), dan lain- lain. (Rahman, 2014)

Upaya dalam mengembangkan pembelajaran di SMP Fajrul Islam, ternyata masih dijumpai beberapa kendala, diantaranya :

1. Masih menggunakan pelayanan secara manual karena keterbatasan pengetahuan dan penguasaan teknologi sehingga kemampuan dalam mengoperasikan komputer belum maksimalnya, hal ini akan berdampak kepada remaja di SMP Fajrul Islam sehingga sulit untuk mencerna informasi yg telah diberikan oleh para mahasiswa
2. Kurangnya alat-alat dan teknologi untuk mendukung pembelajaran di yayasan darul aliyah, ini menyebabkan para remaja menjadi menjadi sulit untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu-ilmu yang telah mereka dapatkan

Berdasarkan analisa situasi diatas, bahwa disana masih sedikit yang mengenal komputer ataupun teknologi saat ini, dikarenakan materi serta lingkungan sekitar yang masih keterbatasan. Maka pada acara ini, kami akan menjelaskan tentang Sejarah Komputer, Software yang ada pada komputer dll. Sehingga peserta dapat memahami dan mengerti tentang teknik komputer.

## II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang kami gunakan yaitu berupa Workshop. Secara umum kegiatan workshop ini biasanya akan lebih fokus untuk membahas berbagai masalah tertentu yang disertai pelatihan. Para peserta di dalamnya akan mendapatkan pengetahuan baru yang sangat bermanfaat dan juga bisa diterapkan sesuai dengan bidang profesi yang dimilikinya.

Adapun tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

- Perencanaan. Pada tahap ini dilakukan dengan pembentukan dan pembekalan tim PKM yang terdiri dari 10 orang dan selanjutnya penyusunan proposal yang kemudian diajukan. Program ini akan dilaksanakan pada 25 Oktober sampai 28 Oktober 2021. Presentasi. Sebelum memberikan inti dari kegiatan, para siswa/I SMP Fajrul Islam akan dibekali materi sebagai pengantar. Materi akan diberikan melalui presentasi.
- Persiapan. Ditahap ini dilaksanakan selama satu minggu yaitu berupa melakukan kesepakatan kerjasama dengan Kepala Sekolah Siswa/I SMP FAJRUL ISLAM Kabupaten Bogor, penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat sosialisasi yaitu

di Kelas Siswa/I SMP FAJRUL ISLAM serta pembelian peralatan dan bahan kebutuhan.

- Pelaksanaan. Pada tahap ini kita memiliki dua tahapan yaitu,
  - 1) Sosialisasi dan introduksi Pengenalan Komputer. Tahap ini mencakup pengenalan komputer yang merupakan alat elektronik yang terdiri atas perintah input, alat yang mengolah input, dan peralatan output yang memberikan informasi serta bekerja secara otomatis. Sehingga yang diharapkan siswa/I SMP FAJRUL ISLAM tersebut dapat membantu mengembangkan intelektual dan motorik siswa/I, serta komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran alternative untuk siswa/I. Tahap ini bertujuan sebagai gambaran awal rencana pengenalan komputer pada siswa/I supaya bisa menggunakan komputer, serta minat belajar pada peserta didik meningkat dengan adanya teknologi komputer.
  - 2) Pengajaran dan Praktek menggunakan Komputer. Tahap pengajaran dilakukan dengan memberikan materi melalui presentasi setelah itu tahap praktek yang dilakukan dengan cara kami table to table langsung dengan siswa/I SMP FAJRUL ISLAM, Bogor. Tahapan ini mencakup,
    - a) Pembelajaran perangkat lunak (software) program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras.
    - b) Pembelajaran sistem operasi (Operating System) merupakan sistem yang terdiri atas berbagai komponen kerja dan metode kerja yang digunakan untuk memerintah serta menjalankan perangkat yang dimilikinya, agar sesuai dengan yang diinginkan.
    - c) Pembelajaran program aplikasi (Software Application) merupakan suatu program komputer yang berfungsi untuk melakukan tugas-tugas khusus seperti pembuatan sebuah dokumen.  
Tahapan pengajaran ini bertujuan untuk menjadikan komputer suatu teknologi yang positif serta atas peran komputer menjadi sarana yang sangat diperlukan dalam pembelajaran sehingga siswa/I siap untuk melaksanakan praktek menggunakan komputer.
  - 3) Praktek menggunakan komputer. Tahapan ini merupakan tahap terakhir dari program ini. Tahap ini dilakukan supaya siswa/I dapat berinteraksi langsung untuk mencoba komputer serta mereka akan diberikan pelatihan dalam

penggunaan komputer. Tujuan tahap ini adalah supaya siswa/I bisa merasakan manfaat dari penggunaan komputer, serta tidak hanya memperluas ilmu teori tetapi menambah ilmu praktek untuk menambah wawasan dasar dan pengalaman siswa/I.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini semakin memperjelas fungsi pendidikan yang sebenarnya adalah membekali peserta didik untuk dapat menjalankan kehidupan di masyarakat..

Kemajuan teknologi sangat membantu dalam masa belajar saat ini. Keadaan ini juga melibatkan orang tua siswa. Orang tua merupakan salah satu faktor pendukung penting bagi para siswa/I dalam belajar. Kenyataan di lapangan, tidak semua pendidik mampu menggunakan teknologi secara mandiri. Kalau pun bisa dipelajari, terkadang kemampuan teknologi dan ekonomi setiap siswa berbeda-beda. Tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang kegiatan belajar ini.

Dari sini terlihat bahwa Siswa/I SMP FAJRUL ISLAM disaat proses pelaksanaan materi/pengajaran mereka sangat tenang dan menikmati materi tersebut. Serta dari proses pelaksanaan ini terlihat kemampuan siswa/I sebagai peserta didik dapat meningkat dengan adanya fasilitas komputer. Begitu juga disaat praktek siswa/I menimbulkan kreativitas terhadap komputer, yang terbilang mereka menyukai belajar komputer.

Komputer merupakan suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai hal. Bahkan dapat dikatakan, komputer merupakan salah satu perangkat elektronik yang penting di era modern seperti sekarang ini. Komputer tidak hanya digunakan oleh para kalangan pekerja. Anak-anak sekolah kini juga membutuhkan komputer untuk berbagai kegiatan.



Gambar 1

Jadi hasil yang kita dapatkan dari kegiatan ini yang kami sampaikan kepada siswa/I SMP FAJRUL ISLAM serta yang terlihat adalah meningkatnya kreativitas siswa, meningkatnya psikomotorik siswa dan dapat digunakan untuk memberikan umpan balik dalam hal positif. Selain itu, komputer juga mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman pelajarannya.

Dengan perkembangan teknologi dan internet saat ini dan mungkin 10-20 tahun ke depan, proses belajar dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Dan semoga para siswa/I diharapkan kedepannya mampu untuk mengembangkan ilmu teknologi ini dengan baik.



Gambar 2

### IV. SIMPULAN

Perangkat Lunak Komputer atau Software adalah bahasa komputer yang digunakan dengan cara merancang atau membuat program sesuai dengan struktur dan metode yang dimiliki oleh bahasa program itu sendiri. Tidak hanya membawakan Perangkat Lunak (Software) tetapi kami akan membawakan Perangkat Keras (Hardware). Jadi kami akan membawakan kegiatan yang bertemakan Pengenalan Komputer Perangkat Lunak kepada siswa/i SMP Fajrul Islam Bogor. Maka dari itu akan kami jadikan tujuan kegiatan PKM kami serta tidak hanya dijadikan ilmu pengetahuan saja tetapi sebagai

pedoman bagi siswa/i yang dapat menghasilkan calon penerus bangsa yang berdedikasi tinggi dengan segenap kemampuan dan keterampilannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, W., & Alfaizi, F. (2014). *Mengenal Berbagai Macam Software*. Surya University, Tangerang.
- Setiawan, D., Arifin, I., & Ardianto, R. (2018). Implementasi Pengembangan Sistem Media Pembelajaran Pengenalan Komputer. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 127-135.
- Setiawan, M. A. (2016). Peranan Teknologi Informasi dalam Bimbingan dan Konseling. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 46-49.
- Wikipedia. (2021, 4 September). *Pengabdian Kepada Masyarakat*.  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Pengabdian\\_masyarakat#cite\\_ref-2](https://id.wikipedia.org/wiki/Pengabdian_masyarakat#cite_ref-2)
- Wikipedia. (2021, 1 November). *Perangkat Lunak*.  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat\\_lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak)