

Forbes., Mengemukakan bahwa generasi Z hidup di tengah munculnya teknologi serta hidup di tengah-tengah kemajuan teknologi (Forbes, 2019). Maka dari itu generasi Z saat ini mudah mendapatkan informasi melalui internet. Ini termasuk kedalam perkembangan dan perubahan yang signifikan dibidang pendidikan. Akan sangat bermanfaat untuk generasi Z mengenal dan menggunakan teknologi seperti perangkat komputer. Komputer sendiri diciptakan untuk mempermudah berbagai aktifitas. Seperti berbelanja, berkomunikasi sampai bertukar informasi. Maka dari itu Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk pengenalan komputer kepada anak sejak dini.

Metode

Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melakukan 4 (empat) metode pelaksanaan yakni, sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Kepala SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan

Wawancara dilakukan oleh Kepala Sekolah SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan. Dilaksanakan wawancara ini guna mengetahui sasaran materi yang akan diterapkan sesuai dengan kondisi dan keadaan yang dibutuhkan oleh sekolah tersebut. Wawancara dilakukan di sekolah SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan.

2. Studi Literature

Studi Literature berisikan rangkaian kegiatan pencarian dan pengkajian melalui sumber sumber yang relevan dan akurat sebagai dasar pengumpulan materi dan juga menjadi dasar acuan dalam penulisan pada program Pengabdian Kepada Masyarakat agar dapat menghasilkan informasi yang lengkap, akurat, dan terarah.

3. Pengumpulan Alat dan Kebutuhan

Terdapat tahap pengumpulan alat kebutuhan yang dilakukan guna untuk memudahkan cara pembelajaran kepada siswa SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan.

4. Pengenalan dan Penerapan Materi

Tahap ini merupakan tahap inti pada alur pembelajaran di SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan. Yang dimana akan dilakukan pengenalan dan penerapan materi tentang penganalan hardware dan software kepada siswa SDN Benda Baru 02, Tangerang Selatan. Menggunakan media pembelajaran yang interaktif upaya dalam pembelajaran para siswa. Materi yang akan diberikan adalah sebagai bentuk kepedulian mahasiswa terhadap penghapusan mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terhadap sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengenalan hardware dan software komputer pada peserta didik SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan membuka wawasan para siswa/i mengenai pentingnya mengenal hardware dan software pada komputer dalam proses pembelajaran, serta memiliki banyak manfaat yang terdapat pada pengenalan hardware dan software pada komputer.

Kegiatan dilakukan di kelas SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan. Dihadiri oleh siswa dan siswi di SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan. Acara dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 September mulai pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Pemateri terdiri dari Rahmat Fauzi dan Raihan Daffa, Sedangkan pembawa acara dilakukan oleh Muhamad

Rifandi, Sebelum penjelasan materi dimulai, acara dibuka oleh pembawa acara yang kemudian dilanjutkan penyampaian kata sambutan oleh Ketua Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Kepala sekolah SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan dan Dosen Pembimbing pengabdian kepada masyarakat.

Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah dan Dosen Pembimbing PKM



Setelah sambutan acara dilanjutkan dengan penyampaian materi dimulai tentang materi pengenalan hardware dan software komputer yang disampaikan oleh Rahmat Fauzi. Materi tentang pengenalan hardware dan software komputer dimulai dengan penyampaian tentang pengertian hardware dan software komputer.

Hardware komputer merupakan sekumpulan perangkat keras yang ada dalam komputer. Hardware merupakan salah satu elemen dari sistem komputer, merupakan sebuah alat yang bisa dihat dan diraba oleh manusia secara langsung yang mendukung proses komputerisasi.

Sedangkan Software ini yang mengontrol seluruh jalannya hardware yang ada, dan merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Selain itu juga merupakan catatan bagi mesin komputer untuk menyimpan perintah, dokumen arsip lainnya dan merupakan 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 dijalanakannya. Ada beberapa jenis program komputer yang digolongkan dalam software, yaitu operating system, program aplikasi, dan driver hardware.

Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Rahmat Fauzi



Setelah penyampaian materi dilanjut dengan sesi tanya jawab sebelum melakukan praktek MS.Word pada acara berikutnya yang akan di mentori oleh saudara Raihan Daffa.

Gambar 3. Pemateri Praktek Raihan Daffa



Materi praktek yang disampaikan yaitu tentang dasar dasar menggunakan MS.Word seperti Siswa dan siswi mengetik tugas latihan yang sudah diberikan dan kemudian di kombinasikan dengan tools dan menu yang ada di MS.Word yaitu seperti menggunakan Bold, Italic, Underline dan Change Case.

Gambar 4. Siswa Siswi Melakukan Praktek Menggunakan Komputer



Dengan berjalannya praktek siswa dan siswi yang berhasil menjawab soal yang diberikan pemateri akan diberikan point dan snack yang dikumpulkan dan yang paling banyak menjawab akan mendapat kan hadiah khusus yang telah disiapkan oleh mahasiswa pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Gambar 5. Pemberian Hadiah Kepada Siswa



Materi pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini sudah diikuti dengan hikmat dan pemateri sudah selesai sesi tanya jawab dan peraktek. Maka dari itu ketua pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menyerahkan kenang kenangan atau plakat pengabdian kepada masyarakat Mahasiswa Universitas Pamulang kepada kepala sekolah SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan.

Gambar 6. Penyerahan Plakat Pengabdian Kepada Masyarakat



Dengan berakhirnya acara yang di selenggarakan selanjutnya melakukan foto bersama dengan peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan.

Gambar 7. Foto Bersama Seluruh Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat



Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa peserta didik SDN Benda Baru 02 dapat menyerap pengenalan Hardware dan Software pada komputer dan mengimplementasikannya melalui praktek yang telah dilakukan bersama dengan tim kami. Dan juga diketahui bahwa beberapa anak sudah mengerti apa yang kita akan bahas tanpa bimbingan dari kami.

Daftar Pustaka

- Rahman, A. (2011). Dasar - Dasar Pemrosesan Computer. URL: <http://islahsahrul.blogspot.co.id/2013/08/pengertian-hardwaresoftware.html>., Diakses tanggal 2 maret 2016.
- Ghazali, G. (2010). Pengertian Hardware. URL: <http://www.tuntor.com/penjelasanperangkat-keras-atau-hardware-komputer-lengkap/>., Diakses tanggal 3 maret 2016.
- Marhaban, G. (2012). Pengertian Hardware, Software Dan Brainware. URL: <http://infokomputerrakitan.blogspot.co.id/2015/06/pengertian-perangkat-lunaksoftware.html>. Diakses 4 maret 2016.
- Tiyastuti, B. (2019). Pola Pendidikan yang Tepat Bagi Generasi Z dan Alfa. URL: <http://www.tirto.id/pola-pendidikan-yang-tepat-bagi-generasi-z-dan-generasi-alfa-ekQw>. Diakses 4 maret 2021