

SOSIALISASI PENGENALAN KOMPUTER PADA MURID SMPN 1 ATAP DI DESA NAGROG

Diki Hakim¹, IHSAN NASIHIN²

Program Studi, Teknik Informatika

if22.dikihakim@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, ihsan.nasihin@ubpkarawang.ac.id²

Ringkasan

Dalam era modern ini, dunia digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi remaja. Komputer, sebagai salah satu perangkat utama dalam dunia digital, memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan remaja. Komputer adalah perangkat elektronik yang memungkinkan akses ke dunia digital. Remaja saat ini tumbuh dengan akses mudah ke komputer dan internet. Mereka dapat menggunakan komputer untuk berbagai kegiatan seperti belajar, bermain game, berkomunikasi dengan teman, dan eksplorasi kreatif. Dalam dunia digital yang semakin maju, komputer memiliki peran yang besar dalam kehidupan remaja. Penggunaan komputer yang bijak dapat memberikan manfaat positif bagi belajar, kreativitas, dan interaksi sosial. Namun, penting bagi remaja untuk menyadari tantangan dan risiko yang ada serta mengembangkan keterampilan untuk menggunakan komputer dengan bijak. Pengetahuan tentang komputer pada siswa/i di SMPN 1 Atap Nagrog ternyata masih banyak yang belum mengerti dan memahami seutuhnya.

Kata kunci : Dunia digital, Komputer, Remaja

Pendahuluan

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, serangkaian 17 tujuan yang disusun oleh PBB untuk mengatasi berbagai tantangan global, seperti kemiskinan, ketidaksetaraan, perubahan iklim, dan pemeliharaan lingkungan. Tujuan-tujuan ini diadopsi pada tahun 2015 sebagai bagian dari Agenda 2030 dan dirancang untuk mencapai dunia yang lebih berkelanjutan dan adil. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals atau SDGs) memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan teknologi, termasuk dalam bidang komputer dan teknologi informasi. Berikut beberapa cara di mana SDGs mempengaruhi dan berinteraksi dengan perkembangan teknologi, khususnya di sektor komputer. SDGs 4 berfokus pada pendidikan berkualitas. Pendidikan tentang teknologi dan digital sangat penting dalam

mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia yang semakin terhubung dan teknologis. Ini mencakup pengajaran tentang penggunaan komputer, pemrograman, literasi digital, dan pemahaman etika digital.

Salah satu aspek penting dari pendidikan berkualitas adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung dan teknologis. Pengajaran pengenalan komputer dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital dasar seperti penggunaan perangkat lunak, navigasi online, dan literasi digital. Pendidikan komputer memberikan landasan bagi siswa untuk memahami teknologi yang akan mereka hadapi di tempat kerja di masa depan. Keterampilan komputer adalah aset berharga di dunia kerja modern, di mana banyak pekerjaan membutuhkan pengetahuan tentang teknologi. Dalam era digital, akses ke informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Pengajaran pengenalan komputer dapat memberikan siswa akses ke sumber daya belajar online, database, dan informasi yang relevan untuk mendukung pembelajaran mereka.

Pengajaran pengenalan komputer dengan baik dapat menjadi kontribusi yang kuat untuk mencapai tujuan SDGs 4. Ini akan memastikan bahwa siswa menerima pendidikan berkualitas yang mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin tergantung pada teknologi, ini yang kami coba sampaikan kepada siswa/I di SMPN 1 Atap Nagrog Purwakarta melalui “Sosialisasi Pengenalan Komputer”.

Metode

Berikut adalah mengenai metode yang diterapkan:

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan
 - Waktu/Hari : dilaksanakan pada bulan Juli, hari Rabu, tanggal 26 Juli 2023.
 - Tempat : SMPN 1 Atap Nagrog Purwakarta.
2. Tujuan/Sasaran
 - Mengenalkan konsep dasar tentang komputer kepada Siswa.
 - Memahamkan siswa tentang pentingnya tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) dalam kehidupan mereka.
3. Sasaran
 - Siswa kelas VIII SMPN 1 Atap Nagrog Purwakarta.
4. Prosedure Pelaksanaan
 1. Pengenalan komputer

- Pemaparan Pengenalan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.
- Pemaparan Pengenalan Dasar Microsoft Word.
- 2. Pengenalan tentang tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
 - Tentang SDGs no.4 dan no.9.
- 3. Penerapan dalam pembelajaran
 - Pembagian kelompok dan praktek langsung mengamati pada hardware dan software komputer(laptop).
 - Praktek langsung membuat/mengetik biodata siswa di Microsoft Word (menggabungkan komputer dan SDGs).
- 4. Hasil dan Evaluasi
 - Dilakukan games dan pembagian hadiah terkait pertanyaan-pertanyaan seputar materi pengenalan komputer.
 - Penilaian berdasarkan kelompok yang sudah selesai duluan mengetik/membuat biodata di Microsoft Word.
- 5. Instrumen
 - Modul materi dibuat dalam bentuk slide persentasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan program mengenai penyuluhan tentang pengenalan komputer pada SMPN 1 Atap Terpadu Nagrog, kecamatan Wanayasa, kabupaten Purwakarta adalah hal yang penting untuk disampaikan kepada siswa, hampir sekitar 90% siswa dapat mengidentifikasi dan memahami komponen utama perangkat keras komputer, seperti CPU, monitor, keyboard dan alat pengolah data lainnya. Sekitar 85% siswa mampu mengoperasikan Microsoft Word untuk membuat dan mengedit dokumen sederhana.

Pada pemahaman SDGs siswa memahami apa itu Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) dan mampu menyebutkan setidaknya 2 tujuan SDGs yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, pertama SDGs no.4 : Pendidikan Berkualitas, siswa memahami pentingnya pendidikan yang berkualitas untuk masa depan mereka dan bagaimana pendidikan dapat membantu mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi, kedua SDGs no.9 : Inovasi, dan Infrastruktur, siswa telah memahami bagaimana pembangunan industri, inovasi teknologi, dan infrastruktur yang berkelanjutan dapat berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi, penciptaan

lapangan kerja, serta mengurangi kesenjangan antarwilayah. Mereka juga memahami pentingnya akses universal terhadap teknologi informasi dan komunikasi serta perkembangan infrastruktur yang ramah lingkungan. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu merancang solusi kreatif untuk tantangan pembangunan dan meningkatkan kualitas hidup melalui inovasi dan penerapan teknologi yang berkelanjutan.



Gambar 1. Penyuluhan tentang Pengenalan Komputer

Hasil evaluasi pada siswa untuk program pengenalan komputer, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan komputer telah berhasil dalam mentransfer pengetahuan tentang perangkat keras dan perangkat lunak kepada mayoritas siswa serta peningkatan signifikan dalam penggunaan Microsoft Word juga mencerminkan bahwa siswa telah memahami penggunaan dasar dari perangkat lunak ini.

Kedatangan mahasiswa KKN (Kuliah Kerja Nyata) Universitas Buana Perjuangan Karawang ke desa Nagrog mendapatkan apresiasi yang baik serta antusiasme yang tinggi dari pihak sekolah dan siswa SMPN 1 Atap Terpadu Nagrog. Antusias ketika diberikan sosialisasi pengenalan komputer.

Kesimpulan dan Rekomendasi Kesimpulan

Program pengenalan komputer dan SDGs di SMP 1 Atap Nagrok Purwakarta telah membawa hasil positif dengan memperkaya pengetahuan siswa tentang komputer memahami alat perangkat keras dan alat perangkat lunak serta pengetahuan dasar tentang aplikasi Microsoft Word dan kesadaran

akan pentingnya tujuan pembangunan berkelanjutan. Dengan mengimplementasikan rekomendasi yang diusulkan, program ini dapat terus memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk siswa serta membantu mereka memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip SDGs dalam kehidupan sehari-hari.

Rekomendasi

Dalam program berikutnya, materi pengenalan komputer dan SDGs dapat dikembangkan dengan lebih mendalam, termasuk contoh-contoh nyata tentang bagaimana teknologi dan tujuan pembangunan berkelanjutan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

SDGs adalah, <https://sdgs.bappenas.go.id/tentang/> , diakses pada 17 juli 2023

Apa itu SDGs, <https://lestari.kompas.com/read/2023/05/02/080000486/mengenal-17-tujuan-sdgs-pembangunan-berkelanjutan-beserta-penjelasan-penjelasan?page=all>, diakses pada 17 juli 2023

Apa itu komputer, https://edu.gcfglobal.org/en/tr_id-computer-basics/apa-itu-komputer/1/, diakses pada 18 juli 2023

Pengenalan komputer, https://www.academia.edu/40882407/PENGENALAN_KOMPUTER, diakses pada 18 juli 2023

Pengenalan *Microsoft Word*, <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-microsoft-word/>, diakses pada 19 jul 2023