

Pengenalan Peripheral Komputer di SMPN 3 Rancakalong

Muhammad Fahmi Nugraha

Sistem Informasi, Universitas Ma'soem, Indonesia

fahmino22@gmail.com

Received : Feb' 2024 Revised : May' 2024 Accepted : May' 2024 Published : May' 2024

ABSTRACT

This community service activity aims to increase and also increase student knowledge about computers in an effort to increase student interest. This activity was carried out at SMPN 3 Rancakalong, Sumedang, West Java. The problem that needs to be resolved is that some students are not too familiar with computer components, both hardware and software, because they do not understand computer components in the learning process. The method that will be used in this community service activity is discussion and through questions and answers along with quizzes with prizes so that students are more enthusiastic in the process of learning material about computers. The discussion presented was a theory about the introduction of hardware and software. Training is carried out jointly with students. Through the implementation of this community service activity, it is hoped that there will be many benefits for students at SMPN 3 Rancakalong in increasing their understanding of the functions of hardware and software. The results of this community service activity, namely through the introduction of hardware and software, open students' views about the importance of learning in the field of computers that can help and facilitate solving problems that exist in everyday life.

Keywords : Teachers; Computers; Hardware; Software; Training.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menambah dan juga peningkatan pengetahuan siswa tentang komputer dalam upaya meningkatkan minat yang dimiliki siswa-siswi. Kegiatan ini dilakukan di SMPN 3 Rancakalong, Sumedang Jawa Barat. Permasalahan yang dirasakan perlu untuk diselesaikan adalah beberapa siswa belum terlalu mengenal lebih dalam tentang komponen komputer baik *hardware* maupun *software*, karena mereka belum memahami komponen komputer dalam proses belajar. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diskusi dan melalui tanya jawab beserta kuis berhadiah agar siswa-siswi lebih semangat dalam proses pembelajaran materi tentang komputer ini. Diskusi yang disampaikan adalah teori tentang pengenalan *hardware* dan *software*. Pelatihan dilakukan secara bersama-sama kepada siswa. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan banyak manfaat bagi siswa di SMPN 3 Rancakalong dalam meningkatkan pemahaman fungsi dari *hardware* dan *software*. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu melalui pengenalan *hardware* dan *software* membuka pandangan siswa-siswi mengenai pentingnya pembelajaran dibidang komputer yang dapat membantu dan mempermudah penyelesaian masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : Guru; Hardware; Komputer; Pelatihan; Software.

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan tugas seorang dosen untuk memenuhi salah satu kewajiban dalam mengamalkan Tri Dharma Perguruan Tinggi

yaitu menerapkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi pada masyarakat umum diluar kampus (pengajaran). Kegiatan ini dilakukan bersifat *nonprofit* atau tidak mencari keuntungan tetapi memberikan pemahaman, pengetahuan atau pelatihan pada masyarakat umum secara sukarela dengan tujuan sebagai pengabdian untuk mencerdaskan siswa dibidang pengetahuan teknologi yang disebut dengan "Pengabdian kepada masyarakat". Kegiatan ini diharapkan bisa memberikan nilai positif yang kemanfaatannya bisa dirasakan oleh masyarakat untuk mempermudah dalam melakukan pekerjaan.

Komputer merupakan alat elektronik yang dapat mengolah data sebagai input kemudian diproses sehingga bisa menghasilkan informasi yang mudah dipahami atau dimengerti oleh orang lain. Komputer adalah sebuah perangkat yang terdiri dari *Hardware* (perangkat keras), *Software* (perangkat lunak) dan dioperasikan oleh *User* (pengguna). Kemudian data yang dapat di olah diantaranya teks, suara, gambar, video dan sebagainya.

Software dan *Hardware* merupakan sebuah elemen atau pondasi dalam sebuah komputer. *Software* dan *Hardware* merupakan satu kesatuan elemen atau pondasi penting untuk membangun sebuah komputer yang memiliki fungsionalitas dan berguna bagi manusia. SMPN 3 Rancakalong merupakan lembaga pendidikan yang terdapat di daerah Desa Cibungur. Pengenalan peranti *hardware* dan *software* di sekolah sangat terbatas dikarena waktu jam terbatas hanya di jam pelajaran TIK.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SMPN 3 Rancakalong Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang, peserta pelatihan dengan para siswa kelas 9. Adapun metode pelatihan dengan cara penyampaian materi, tanya jawab dan praktek. Alat atau bahan ajar yang digunakan diantaranya laptop, komputer (PC), proyektor, aplikasi *Microsoft Office*, *Adobe Reader*, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hardware berupa peranti - peranti yang terlihat secara fisik. Termasuk dalam kelompok ini adalah monitor, *keyboard*, *mouse*, dan printer. Komponen *software* (perangkat lunak) mencakup semua perangkat lunak yang digunakan di dalam sistem informasi. Adanya komponen perangkat lunak ini akan membantu sistem informasi didalam menjalankan tugasnya dan untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya. Komponen perangkat lunak ini melakukan proses pengolahan data, penyajian informasi, penghitungan data, dan lain-lain. Komponen perangkat lunak mencakup sistem operasi, aplikasi, dan *drive*.

Gambar 1. Pengetian *Hardware*Gambar 2. Pengertian *Software*Gambar 3. Proses Pengenalan Komponen *Hardware*

PENUTUP

Setelah melaksanakan pengenalan *Hardware* dan *Software* diharapkan para siswa mampu memahami dan mengerti komponen hardware dan software serta mengetahui fungsi dari hardware dan software yang biasa siswa gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nathaufa, A, Febrianto, B, Putra, B, Fahmi, D, N, Sarjono, F, J, Eriyanto, F, Nurdin, I, Wijaya, K, Sariadi, S, Subarno & Suryaningrat, "Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Di Yayasan Setiabudi Panti Asuhan Amanah Pamulang Tangerang Selatan," Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika, Vol. 2, No. 3, Pp. 442-444, 2021
- [2] Zainal Ansori Dan Yulmaini, "Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan," Publika Pengabdian Masyarakat, Vol 1 . No.1, Pp. 55 - 63, Februari 2019.
- [3] N. Ratama Et Al., "Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital," Abdi J. Publ., Vol. 1, No. 1, Pp. 6-12, 2022.