

Pengenalan Komponen Komputer Dan Panduan Merakit Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada SD Negeri Kukusan Depok

Rayhan Hermando¹, Ezy Azopilko², Muhamad Sidik³, Aulia Agustian Drajat⁴, Fathan Rizqi Fadhilah Sahid⁵, Ivan Bayu Pambudi⁶, Nur Fadillah Akbar⁷, Rangga Fatahillah Azis⁸, Rafid Abdullah Fasya⁹, Yokshane Adryan¹⁰, Eka Sri Rahayu^{11*}

¹⁻¹¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ¹rayhanhansss@gmail.com, ²ezyazopilko3006@gmail.com, ³sidikwf@gmail.com, ⁴auliaagustian222@gmail.com, ⁵fathanrizqi029@gmail.com, ⁶ivanbayu515@gmail.com, ⁷nurfadillahakbar4@gmail.com, ⁸ranggafa@gmail.com, ⁹rafidabdullahfsy@gmail.com, ¹⁰andreadryan64@gmail.com, ^{11*}dosen02839@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak– Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang turut merasakan pengaruh dari kemajuan teknologi. Hampir semua sektor di Indonesia, termasuk dunia pendidikan, telah memanfaatkan teknologi secara luas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa Sekolah Dasar Negeri Kukusan, Depok, dalam memahami komponen-komponen komputer serta panduan merakitnya. Pendekatan ini dirancang sebagai upaya mengenalkan teknologi sejak dini untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan era digital. Metode pelaksanaan meliputi sesi penyuluhan, demonstrasi langsung, dan praktik merakit komputer dengan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari siswa dalam belajar, peningkatan pemahaman tentang fungsi komponen komputer, serta kemampuan dasar dalam proses perakitan. Kegiatan ini dilaksanakan Pada 24 Oktober 2024, Dengan Melibatkan 64 Siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Kukusan Depok. Dengan demikian, Sosialisasi ini memberikan kontribusi nyata dalam membangun keterampilan dasar teknologi siswa sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Komponen Komputer, Perakitan Komputer, Edukasi, SDN Kukusan Depok

Abstract– Indonesia as a developing country, is also affected by technological advances. Almost all sectors in Indonesia, including education, have made extensive use of technology. This community service activity aims to improve the competence of students of Kukusan State Elementary School, Depok, in understanding the components of a computer and the guidelines for assembling it. This approach is designed as an effort to introduce technology early on to prepare students for the development of the digital era. The implementation method includes counselling sessions, hands-on demonstrations, and computer assembly practices with assistance. The results of the activity showed high enthusiasm from students in learning, increased understanding of the functions of computer components, as well as basic skills in the assembly process. This activity was carried out on 24 October 2024, involving 64 6th grade students of Kukusan Depok State Elementary School. Thus, this socialisation makes a real contribution in building students' basic technology skills while supporting the improvement of the quality of technology-based education at the elementary school level.

Keywords: Computer Components, Computer Assembly, Education, SDN Kukusan Depok

1. PENDAHULUAN

Dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, pemahaman tentang teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak bagi setiap individu. Di era ini, kita dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tetap relevan dengan perubahan yang terjadi. Anak-anak memerlukan pendidikan yang berkualitas dan sesuai untuk mempersiapkan masa depan mereka. (Publikasi et al., 2022). Komputer merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk menjalankan berbagai tugas. Contohnya meliputi menerima input, memprosesnya sesuai instruksi yang diterima, menyimpan data serta hasil prosesnya, dan menghasilkan output berupa informasi dalam bentuk gambar, teks, suara, atau video. Dengan kemajuan teknologi, fungsi komputer kini semakin beragam dan kompleks, disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. (Gusti Ayu Agung Mas Aristamy et al., 2024).

Meskipun banyak siswa aktif menggunakan telepon seluler, apakah mereka familiar dengan laptop? Apakah mereka tahu cara mengoperasikan laptop atau komputer, termasuk memahami fungsi CPU serta komponen yang didalamnya? Sebagian besar dari mereka masih memiliki pengetahuan dasar yang terbatas tentang penggunaan komputer, sehingga menyulitkan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. (Saputra et al., 2024)

Pembelajaran komputer pada anak usia dini dianggap kurang menarik karena masih mengandalkan media buku sebagai sarana utama. (Danny, 2024). Pengenalan komputer menjadi sangat penting, mengingat kemajuan teknologi memungkinkan akses informasi global dalam genggam. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa perlu diperkenalkan pada teknologi yang tepat untuk menunjang pembelajaran mereka. (Saputri et al., 2023)

Namun, tidak semua anak memiliki kesempatan yang setara dalam mengenal dan mempelajari penggunaan komputer. Berbagai faktor, seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pemahaman teknologi di kalangan orang tua, dan minimnya sumber daya di sekolah, menjadi penyebab adanya kesenjangan ini. (Juliani Taku Neno et al., n.d.) Oleh sebab itu, penting untuk mengenalkan teknologi sejak usia sekolah dasar agar di masa depan anak-anak memiliki pemahaman dasar mengenai perkembangan teknologi. (Ilham Khaerul Umam et al., 2022).

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pengenalan dasar komputer kepada anak-anak di SD Negeri Kukusan Depok. Dalam program ini, anak-anak akan diperkenalkan pada komponen-komponen dasar komputer. (Juliani Taku Neno et al., n.d.). Dengan mempelajari dasar-dasar penggunaan komputer sejak usia dini, siswa akan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan yang semakin kompleks dan berkembang pesat di era digital (Darkel et al., 2024).

Dengan demikian, program pelatihan pengenalan komponen komputer bagi anak SD Kukusan Depok ini merupakan langkah konkret dalam upaya meningkatkan literasi digital di kalangan anak-anak dan mendukung terciptanya masyarakat yang lebih melek teknologi (Juliani Taku Neno et al., n.d.).

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan utama yang disusun secara berurutan untuk memastikan hasil yang optimal. Tahapan-tahapan tersebut mencakup:

A. Persiapan Kegiatan:

1. Koordinasi Kepada Pihak Sekolah (SD Negeri Kukusan Kota Depok) Terkait tempat dan fasilitas yang diperlukan.
2. Pembuatan Materi file Presentasi (PPT).
3. Komponen – Komponen Komputer yang sudah di Pisahkan untuk Kegiatan.

B. Pelaksanaan Kegiatan:

1. Sesi Pembukaan: Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang mencakup sambutan dari Mahasiswa dan penjelasan singkat mengenai tujuan serta manfaat dari program pelatihan ini.
2. Penyampaian Materi: Pemateri Memberikan penjelasan tentang dasar-dasar komputer, termasuk pengenalan komponen, fungsi, dan cara kerjanya, menggunakan metode yang interaktif dan mudah dipahami.
3. Perakitan Komputer : Peserta melihat langsung proses perakitan komputer, mulai dari mengenal komponen hingga menyusun dan menghubungkan bagian-bagian komputer secara lengkap.
4. Tanya Jawab dan Quiz: Di akhir sesi, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, diikuti dengan quiz untuk mengukur pemahaman mereka.

C. Teknik Penyampaian

1. Metode Presentasi: Pemateri memberikan presentasi menggunakan proyektor untuk menjelaskan teori dan gambar komponen Komputer.
2. Metode Praktik: Merakit Kembali Komponen Komputer.

3. Sesi Quiz dan tanya jawab : Memberikan pertanyaan terkait tentang materi Komponen Komponen Komputer Dan Yang jawab akan diberi hadiah.

D. Sarana dan Prasarana

Kegiatan ini memerlukan sarana dan prasarana sebagai berikut:

1. PC: Untuk Mendukung Materi Presentasi oleh pemateri.
2. Proyektor dan Layar: Untuk mendukung presentasi materi oleh pemateri.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan dengan memberikan materi mengenai *Pengenalan Komponen Komputer dan Panduan Merakit* untuk meningkatkan kompetensi siswa/i kelas 6 di SDN Kukusan, Kota Depok, berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini mencakup pembukaan, sambutan, pemaparan materi, sesi tanya jawab, hingga penutupan.

Berdasarkan Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa/i mampu memahami dasar-dasar komponen komputer dan cara perakitannya dengan baik. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka selama sesi materi dan praktik perakitan komputer. Selain itu, adanya sesi tanya jawab dan quiz juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pembahasan lebih lanjut mengungkapkan bahwa pendekatan yang interaktif dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang teknologi dasar, khususnya dalam pengenalan komputer.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Pemanduan Perakitan Komputer



Gambar 3. Sesi Quiz dan Tanya Jawab



Gambar 4. Pembagian Hadiah Quiz



Gambar 5. Sesi foto panitia bersama Peserta



Gambar 6. Sesi Foto Panitia Bersama Para Guru



Gambar 7. Pemberian Plakat Kepada Kepala Sekolah SDN Kukusan kota Depok

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul "Pengenalan Komponen Komputer dan Panduan Merakit" yang telah diberikan kepada siswa/i kelas 6 di SDN Kukusan, Kota Depok, pada hari Rabu, 24 Oktober 2024, diharapkan dapat tercapai pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengenal serta merakit komputer. Sosialisasi ini tidak hanya bertujuan untuk membekali siswa/i dengan pengetahuan teknologi, tetapi juga sebagai langkah awal untuk mengurangi kesenjangan dalam penguasaan teknologi di tengah pesatnya perkembangan zaman. Dukungan dari guru dan pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dasar yang kokoh dalam pengenalan teknologi kepada siswa/i. Terima kasih atas perhatian dan dukungan dari semua pihak yang telah berpartisipasi dalam mewujudkan kegiatan pengabdian ini.

REFERENCES

- Danny, H. (2024). Media Pembelajaran Pengenalan Komputer Menggunakan Metode Game Based Learning Pada SD Muhammadiyah 15 Surakarta Learning Media for Computer Introduction Using Game-Based Learning Method at Muhammadiyah 15 Surakarta Elementary School. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi E-ISSN*, 5(1), 188–198. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.8513>
- Darkel, Y. B. M., Koten, Y. P. K., Rozady, M. P. N., Mado, T. W., Bada, C. B., Lodan, M. W., & Muda, H. B. N. (2024). Pengenalan Perangkat Komputer Dasar sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Siswa SDI Waioti Maumere. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(6), 1117–1121. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i6.6770>
- Gusti Ayu Agung Mas Aristamy, I., Gde Eka Dharsika, I., Risanti Iswardani, P., & Bagus Nyoman Pascima, I. (2024). PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(2).
- Ilham Khaerul Umam, M., Rifqi Pradila, A., Anggraeni, R., & Teknologi dan Bisnis Bina, I. (2022). PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN DASAR-DASAR KOMPUTER KEPADA SISWA/I SEKOLAH DASAR ARTICLE HISTORY (Vol. 1, Issue 2).
- Juliani Taku Neno, K., Trisna Siki, L., Naros, G., Matheos Abednego Ulnang, C., & Citra Bangsa, U. (n.d.). Pelatihan pengenalan dasar-dasar komputer bagi anak SD di Desa Nekbaun-Amarasi Barat.
- Publikasi, A. J., Qorib, F., Syahid, A. N., Prasetyo, H., Syahrulloh, R., Yusuf, C., Rizky, A. F., Prasetyo, G. D., Ramadhan, A., Azis Bintoro, M., & Saputra, A. (2022). PENGENALAN SOFTWARE DAN HARDWARE DALAM PEMBELAJARAN SISWA/I SD NEGERI SUDIMARA 3 KOTA TANGERANG. 1(2). <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Saputri, R. P., Fransisca, M., & Yunus, Y. (2023). Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Komputer pada Siswa SD IT Buah Hati Kota Padang. *In Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/abdikom>
- SOSIALISASI+PENGENALAN+KOMPUTER+DAN+PERANGKAT+DESA+PERKEBUNAN+TOLAN+I+(Autosaved)+(2). (n.d.).