

Pengenalan Perangkat Komputer Kepada Anak-Anak Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi

Juneth N. Wattimena¹, Peter Manuputty², Vantri P. Kelelufna³

^{1,2,3} Universitas Victory Sorong

Email : junethwattimena@gmail.com¹, petermanuputty3@gmail.com²,
vantrikelelufna70@gmail.com³

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 2

Agustus 2022

DOI: xxxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 08-07-2022

Revised: 08-07-2022

Accepted: 11-07-2022

Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Belajar, Komputer,
Teknologi.

Keywords:

Learning, Computer,
Technology.

Korespondensi:

(Juneth N. Wattimena)

(junethwattimena@gmail.com)

Abstrak

Penerapan teknologi salah satunya yaitu komputer. Penerapan komputer saat ini bukan lagi hanya pada lembaga atau instansi resmi tetapi masing-masing orang dapat memilikinya untuk memaksimalkan pekerjaan yang dilakukan. Pengetahuan komputer pada anak-anak yang berada pada Yayasan Papua Kasih masih kurang. Hal ini dapat dikarenakan sebagian besar anak-anak belum pernah secara langsung melihat, mempelajari, ataupun mengetahui secara detail tentang komputer. Dengan demikian, tim pengabdian ingin melakukan suatu kegiatan bagi anak-anak yang berada pada Yayasan Papua Kasih agar dapat mengetahui tentang perangkat komputer. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan perkembangan ataupun keterampilan anak-anak pada yayasan papua kasih tentang perangkat komputer. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya: observasi lapangan, persiapan, dan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan terhadap anak-anak pada Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian disambut baik dan antusias oleh masing-masing peserta, serta menggunakan metode yang menarik pada saat belajar tentang komputer dapat meningkatkan minat dari peserta agar mudah dipahami

Abstract

The application of computers today is no longer only in official institutions or agencies but each person can have it to maximize the work done. The Computer knowledge among children who are the Papua Kasih Foundation is still lacking. This can be because most children have never directly seen, studied, or knew in detail about computers. Thus, the service team wants to carry out an activity for children who are at the Papua Kasih Foundation so that they can find out about computer equipment. The purpose of this community service activity is to improve the development or skills of children at the Papua Cinta Foundation regarding computer equipment. The method of implementing community service activities is carried out in several stages including: field observations, preparation, and implementation of activities. Based on the service activities that have been carried out for the children at the Papua Kasih Foundation, Klawasi Village, it can be concluded that the implementation of the service activities was welcomed and enthusiastic by each participant, and using interesting methods when learning about computers could increase the interest of the participants to easy to understand..



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat mengharuskan apapun yang dilakukan harus melibatkan teknologi. Penerapan teknologi salah satunya yaitu komputer. Dimasa Sekarang dan masa yang akan datang, dengan begitu pesatnya perkembangan teknologi di kehidupan sehari – hari kita, khususnya teknologi komputer. maka dari itu perlu di pengetahuan dasar bagi mereka, karena ilmu komputer perlu di ajarkan kepada mereka di saat mereka ini karena masih banyak anak anak yang masih kurang mengerti ilmu pengetahuan komputer (Setiawan, dkk 2021).Komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam hal ini penggunaan komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Kemampuan komputer untuk menampilkan informasi yang diperlukan oleh pemakainya. Dengan kata lain, komputer menciptakan iklim belajar yang lambat (slow leaner) tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (fast leaner) (Veronika 2020). Penerapan komputer saat ini bukan lagi hanya pada lembaga atau instansi resmi tetapi masing-masing orang dapat memilikinya untuk memaksimalkan pekerjaan yang dilakukan.

Yayasan Papua Kasih adalah salah satu yayasan yang menjadi wadah untuk mengumpulkan anak-anak agar dapat berbagi tentang ilmu pendidikan, atau sekedar bermain. Pengetahuan komputer pada anak-anak yang berada pada Yayasan Papua Kasih masih kurang. Hal ini dapat dikarenakan sebagian besar anak-anak belum pernah secara langsung melihat, mempelajari, ataupun mengetahui secara detail tentang komputer.

Pada saat ini pengetahuan komputer sangat dibutuhkan oleh anak-anak untuk persiapan masa depan mereka (Imron, Krisbiantoro, dan Arsi 2021). Hanya saja fasilitas dan sumber daya untuk pengajaran di bidang komputer tidak selalu tersedia di semua tempat. Berbagai kendala muncul seperti kendala fasilitas fisik baik non fisik dapat muncul dikarenakan berbagai situasi (Aryotejo, Hakim, dan Firmansah 2021). Kendala fisik seperti komputer, modem dan lain sebagainya dapat terjadi karena fasilitas yang terbatas. Selain itu kendala seperti fasilitas sambungan internet juga dapat terjadi karena kurangnya fasilitas di berbagai daerah di Indonesia. Pemanfaatan fasilitas yang ada harus dapat dimaksimalkan untuk kebutuhan pembelajaran di bidang komputer (Hamidah dan Yanuarmawan 2018).

Dengan demikian, tim pengabdian ingin melakukan suatu kegiatan bagi anak-anak yang berada pada Yayasan Papua Kasih agar dapat mengetahui tentang perangkat komputer. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan perkembangan ataupun keterampilan anak-anak pada Yayasan Papua Kasih tentang perangkat komputer.

1. METODE

Kegiatan PKM berupa penyampaian teori dan praktek yang dilakukan pada bulan 14 Juni 2022 bagi anak-anak yang tergabung di bawah Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi Kota Sorong.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a) Observasi Lapangan.

Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat situasi pada Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi Kota Sorong. Selain itu, juga dilakukan pendekatan untuk melakukan kegiatan pengabdian.



b) Persiapan.

Kegiatan persiapan dilakukan dengan menyiapkan poin-poin teori dan praktek yang akan disampaikan pada saat pelaksanaan. Materi yang dimaksudkan seperti materi pengantar tentang komputer dan pengenalan perangkat komputer. Pemateri dari tim pengabdian mempersiapkan media gambar untuk menjelaskan perangkat komputer dan juga permainan lain yang berkaitan dengan materi komputer. Selain itu, tim pelaksana juga menyiapkan alat-alat yang digunakan pada saat melakukan kegiatan pengabdian seperti: infokus, kabel, dan lainnya.

c) Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan pada saat waktu pelaksanaan yaitu dimulai dengan datang ke lokasi PKM dan menyiapkan alat yang dibutuhkan. Setelah itu, tim akan membuka kegiatan dan dilanjutkan dengan penyampaian materi komputer. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah menggunakan media gambar dan permainan. Pemateri akan memberikan tampilan beberapa gambar yang mempermudah peserta untuk mengerti. Selesai pemateri memberikan materi kepada peserta, akan dilanjutkan dengan permainan berupa teka-teki silang yang merupakan bagian evaluasi dari materi komputer.

2. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan tentang Pengenalan Perangkat Komputer Kepada Anak - Anak, diantaranya sebagai berikut:

- Pengenalan Perangkat Komputer Kepada Anak-Anak Yayasan Sedekah Suskes Indonesia Tangerang Selatan (Deni Setiawan, dkk 2021).
- Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua (Pin Panji Yapinus, dkk 2022).
- Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba (Rahmawati & Reski 2021).
- Pelatihan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Belajar Anak-Anak Yatim di Rumah Yatim Bekasi (Adi, dkk 2021).

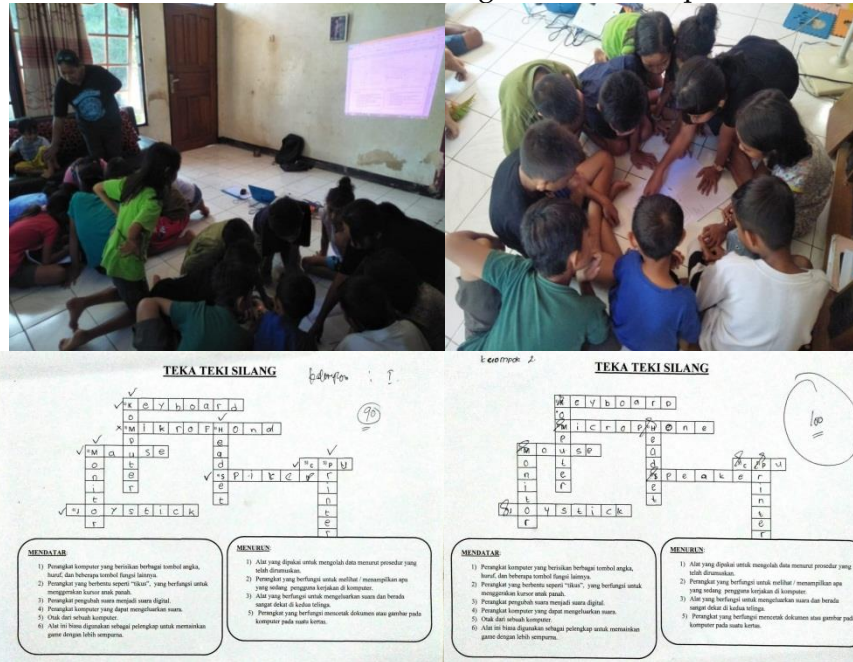
Peserta pada kegiatan PKM berjumlah 18 orang anak-anak dan 3 orang dari team pelaksana. Kegiatan dimulai dengan doa, perkenalan singkat antara peserta dan tim PKM, serta dilanjutkan dengan penyampaian materi seperti: pengenalan komputer, manfaat komputer, dan contoh perangkat komputer.



Gambar 1. Proses Kegiatan PKM



Akhir dari penyampaian materi, pemateri akan memberikan kesempatan untuk peserta bertanya. Pengukuran pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan selain lewat sesi tanya jawab, ada juga yang lain yaitu dengan bermain Teka Teki Silang (TTS). Teka Teki Silang yang telah dibuat oleh tim PKM berkaitan dengan materi komputer.



Gambar 3. Hasil TTS

Peserta kegiatan PKM dibagi menjadi 2 kelompok untuk menyelesaikan TTS. TTS yang diberikan kepada peserta membuat mereka merasa senang, semangat dan antusias. Hasil pengisian jawaban yang diisi oleh peserta pada lembar TTS juga mendapatkan nilai benar yang sempurna. Hal itu berarti dapat menggambarkan pemahaman peserta yang baik dalam menyimak materi selama proses PKM berlangsung.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan terhadap anak-anak pada Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Pelaksanaan kegiatan pengabdian disambut baik dan antusias oleh masing-masing peserta.
- Belajar tentang komputer dan perangkatnya dengan menggunakan metode yang menarik dapat meningkatkan minat dari peserta agar tidak cepat bosan.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih Tim PKM sampaikan kepada Yayasan Papua Kasih Kelurahan Klawasi dan semua pihak yang telah membantu dalam proses pelaksanaan kegiatan



DAFTAR PUSTAKA

- Aryotejo, G., Hakim, M. M., Firmansah, F., & Safarizki, H. A. (2021). Pelatihan Efisiensi Sumber Daya Sistem Operasi Windows pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 238-246.
- Hamidah, F. N., & Yanuarmawan, D. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Memvariasikan Sumber Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 2(1), 86-98.
- Jogiyanto, HM. 1995. Pengenalan Komputer pengolahan data. Yogyakarta : Andi Offset.
- Mohammad Imron, Dwi Krisbiantoro, & Primandani Arsi. (2021). Peningkatan Kompetensi Bagi Siswa Melalui Pelatihan dan Pendampingan Jaringan Komputer Pada Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif NU 1 Karanglewas Purwokerto. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 545-551.
- Noorfikri, A. W., Narpati, B., Bukhari, E., & Nursal, M. F. (2021). Pelatihan Komputer Untuk Meningkatkan Ketrampilan dan Motivasi Belajar Anak - Anak Yatim di Rumah Yatim Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 4(2).
- Ose Veronika. 2020. Peningkatan Inovasi Pembelajaran Ict Bagi Guru melalui Metode Power Point Di SDN Pada. *JMP Online Vol. 4 No. 7 Juli (2020)* 436-446.
- Setiawan Deni, Nadila Oktaviani, Siti Nurmala Sari, Kristina Gawang, Christian Calvin, Daniel Ambarita, Riski Ardiansyah, Otomosi Gulo, Frendy Prabu Wijaya, Hanif Abdurrahman Akbar, Ichsan Ramdhani. 2021. Pengenalan Perangkat Komputer Kepada Anak-Anak Yayasan Sedekah Sukses Indonesia Tangerang Selatan. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika. Volume 2 Nomor 2 Tahun 2021* Page 337 - 341.
- Upa, R., & Pulu, R. (2021). Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba. *Madaniya*, 2(4), 373-377.
- Yapinus, P. P., Wong, H., Lehman, A. S., Tanubrata, M., Chandra, J., Loekito, J. A., Tjiharjadi, S., Wijaya, M. C., Bayu P., E. F. S. B. P., Parera, R. Z., Wibawa, O. V. Y., Rusli, C., Cahyadi, T., Armandi, D. Z., & Sinukaban, C. J. (2022). Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 393-401.

