

## Pengenalan Bagian-Bagian Komputer dan Pengenalan Microsoft pada Siswa-Siswi Tingkat SMA

Suparman<sup>1</sup>  
Gita Srihidayati<sup>2</sup>  
Nurul Adha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Cokroaminoto Palopo

*suparman@uncp.ac.id*<sup>1)</sup>  
*gitasrihidayati@uncp.ac.id*<sup>2)</sup>  
*nuruladha0198@gmail.com*<sup>3)</sup>

**Kata Kunci:** *Pengenalan, computer, Siswa SMA*

**Abstrak:** pengenalan komputer merupakan salah satu perancangan generasi muda yang berkualitas dalam menangani sesuatu serta mengetahui bagian-bagian dari komputer, sebagai generasi yang memiliki pengetahuan teknologi seiring perkembangannya. metode pelaksanaan program yakni dengan cara mengumpulkan beberapa siswa-siswi SMA sebagai peserta terlaksananya kegiatan ini dengan menaati protokol kesehatan yakni menggunakan masker dan menjaga jarak.

### Pendahuluan

Virus Corona adalah bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit pada hewan ataupun juga pada manusia. Di Indonesia, masih melawan Virus Corona hingga saat ini, begitupun juga di negara-negara lain. Jumlah kasus Virus Corona terus bertambah dengan beberapa melaporkan kesembuhan, tapi tidak sedikit yang meninggal. Usaha penanganan dan pencegahan terus dilakukan demi melawan COVID-19 dengan gejala mirip Flu. kasusnya dimulai dengan pneumonia atau radang paru-paru misterius pada Desember 2019. Kasus infeksi pneumonia misterius ini memang banyak ditemukan di pasar hewan tersebut. Virus Corona atau COVID-19 diduga dibawa kelelawar dan hewan lain yang dimakan manusia hingga terjadi penularan. Coronavirus sebetulnya tidak asing dalam dunia kesehatan hewan, tapi hanya beberapa jenis yang mampu menginfeksi manusia hingga menjadi penyakit radang paru. Kasus ini diduga berkaitan dengan pasar hewan Huanan di Wuhan yang menjual berbagai jenis daging binatang, termasuk yang tidak biasa dikonsumsi seperti ular, kelelawar, dan berbagai jenis tikus. Dengan latar belakang tersebut, Virus Corona bukan kali ini saja memuat warga dunia panik. Memiliki gejala yang sama-sama mirip Flu, Virus Corona berkembang cepat hingga mengakibatkan infeksi yang lebih parah dan gagal organ.

Dengan adanya pandemi covid-19 maka perlu adanya perubahan pada desain model kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk pencegahan penyebaran wabah virus covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran No 4 tahun 2020 yang berisi pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Maka dengan ini menggunakan media teknologi yang lebih canggih lagi seperti penggunaan komputer. Dimana kegiatan pengenalan bagian-bagian komputer dapat memberikan berupa pengetahuan teknologi kepada para siswa agar pada jenjang pembelajaran jarak jauh dapat memberikan berupa pengetahuan lebih untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang disebut daring. Tak lupa pula pada kegiatan ini memuat tentang tata cara penanggulangan covid-19 dengan menaati peraturan seperti menjaga jarak, menggunakan masker serta menggunakan handsanitizer pada siswa-siswi yang mengikuti kegiatan ini.

Pendahuluan memuat latar belakang dan urgensi sehingga kegiatan pengabdian penting untuk dilaksanakan, dengan memuat hal-hal sebagai berikut: (1) Analisis situasi berupa kondisi khalayak sasaran/mitra kegiatan, persoalan mendasar yang dihadapi mitra yang didukung oleh data yang lengkap dan diusahakan data bersifat kuantitatif; (2) Program kerja yang diabdikan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi khalayak sasaran/mitra; (3) Kehandalan teknologi/jasa/kebijakan yang akan diabdikan ke khalayak sasaran dirujuk dari berbagai hasil penelitian yang bersumber dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, laporan disertasi/tesis/skripsi, dan sumber ilmiah lainnya; dan (4) Tujuan dan manfaat kegiatan.

Pendahuluan memuat latar belakang dan urgensi sehingga kegiatan pengabdian penting untuk dilaksanakan, dengan memuat hal-hal sebagai berikut: (1) Analisis situasi berupa kondisi khalayak sasaran/mitra kegiatan, persoalan mendasar yang dihadapi mitra yang didukung oleh data yang lengkap dan diusahakan data bersifat kuantitatif; (2) Program kerja yang diabdikan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi khalayak sasaran/mitra; (3) Kehandalan teknologi/jasa/kebijakan yang akan diabdikan ke khalayak sasaran dirujuk dari berbagai hasil penelitian yang bersumber dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, laporan disertasi/tesis/skripsi, dan sumber ilmiah lainnya; dan (4) Tujuan dan manfaat kegiatan.

## **Metode Pelaksanaan**

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di SMK 5 Luwu di Desa Tobia. Pelaksanaannya dilaksanakan di Lab Komputer SMK 5 Luwu pada tanggal 30 Maret 2022.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pada tahap awal siswa-siswi SMA yang mengikuti kegiatan ini tidak memahami tentang tata cara penggunaan komputer maupun microsoft word, power point dan excel adapun produk yang dihasilkan yakni dasar dari tata cara penggunaan microsoft beserta mengenal secara dalam tentang bagian-bagian dari komputer itu sendiri. Dalam kegiatan ini bertujuan mengenalkan bagian-bagian komputer dan microsoft sehingga memudahkan siswa-siswi kelak dalam menghadapi dunia pendidikan di era pendidikan dimasa pandemi seperti saat ini.

Evaluasi dilakukan melalui kunjungan ke lokasi untuk melihat perkembangan anak-anak SMA di Desa To'bia untuk mengevaluasi materi, pelaksanaan kegiatan belajar tentang pelatihan dasar komputer dan dampak setelah program. Selain itu mengevaluasi keahlian dalam bidang komputer seperti pengetikan menggunakan Microsoft Word dan pembuatan label menggunakan Microsoft Excel dimana anak-anak SMA di Desa To'bia melakukan perkembangan tersebut. (Wijayanto et al., 2019)

Pelatihan mempelajari dasar-dasar pengoprasian komputer, pembuatan dan pengaturan pengetikan dokumen serta surat dengan Ms Word, pembuatan tabel dan berbagai perhitungan serta grafik dengan Ms Excel, serta apresiasi dan pengoprasian internet. Target pelatihan adalah memberikan pemahaman dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengoprasikan komputer. Metode Pelatihan instansi dengan materi komputer. Model pembelajaran ini dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka. (Supardi et al., 2017)

Dalam pelatihan komputer yang diberikan oleh pelaksana Pengabdian pada masyarakat Universitas cokroaminoto palopo menggunakan ruang LAB SMKN 5 Luwu, Materi pelatihan berupa pengenalan komputer, pengolahan kata dengan menggunakan Microshoft Word, membuat presentasi menggunakan Powerpoint, menggambar menggunakan Paint, serta pengenalan Excel.



**Gambar 1:** penerapan materi pada peserta pelatihan

Di Desa Tobia banyak ditemukan masyarakat yang beraktifitas tanpa menggunakan masker. Organisasi Kesehatan WHO dan CDC merekomendasikan menggunakan masker kain 3 lapis ketika berada di tempat umum. Oleh karena itu pengabdian membagikan masker kepada masyarakat Desa tobia Pembagian masker ini dibagi menjadi 3 tahapan. Tahap pertama dibagikan kepada masyarakat yang beraktifitas diluar rumah tanpa menggunakan masker. Tahap kedua dibagikan kepada masyarakat dari rumah 1 kerumah yang lain. Dan tahap terakhir dibagikan kepada aparat siswa SMA yang mengikuti kegiatan pengenalan komputer dan microsoft word.

## Simpulan

Pengabdian pada Masyarakat Universitas Cokroaminoto Palopo ini dilaksanakan di Desa Tobia Kecamatan Ponrang Selatan dengan tema program kerja yaitu Kesehatan Masyarakat. Adapun program kerja yang telah dilaksanakan berupa program kerja yang dilakukan secara offline dengan melaksanakan program pengenalan bagian-bagian computer kepada siswa SMA di desa Tobia sebagai salah satu bentuk pengenalan teknologi.

## Daftar Pustaka

- Adib Rizal, Muhammad dkk. 2020. Program pendampingan belajar dan edukasi tanggap wabah pandemic covid 19. diakses pada tanggal [ 10 Maret 2021]
- Mulyani, Windi. 2020. Edukasi Covid 19 melalui program KKN UNS untuk mewujudkan Desa kedungwinangun sigap, cerdas dan sehat. Volume 1, Nomor 1 2020. Diakses pada tanggal [ 9 Maret 2020]
- Supardi, Kartini, N. H., & Fatmawati, A. (2017). Pelatihan Komputer Sebagai Bentuk Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Dalam Bidang Pendidikan ( Computer Training as the Form of Character Value Development in Education Field ) *PengabdianMu*, 2, 53–62.
- Wijayanto, M. A., Rizky, M., & Iklil, M. A. (2019). *Pelatihan Dasar Komputer Mengoperasikan Microsoft Word Dan Microsoft Excel Di Desa Sumberjati*. 127–132.