

Pelatihan Komputer atau Aplikasi untuk Karang Taruna di Desa Rambutan Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin

Nurul Huda*¹, M. Soekarno Putra², Muhammad Ade Syaifudin³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Indonesia
*e-mail: nurul_huda@binadarma.ac.id¹, soekarno@binadarma.ac.id², ade08510@gmail.com³

Abstrak

Tujuan yang ingin di capai dari di laksanakan Pelatihan Komputer atau aplikasi dalam komputer bagi karang taruna, siswa atau remaja di Desa Rambutan, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin ini adalah: Mengenalkan Kepada karang tarun, siswa dan remaja Desa Rambutan Pelatihan Dasar Komputer pentingnya penguasaan Teknologi Komputer saat ini serta mengajarkan bagaimana menggunakan aplikasi di dalam Komputer yang dapat di gunakan untuk Belajar. Metode yang di gunakan pada kegiatan ini adalah Pelatihan Dasar Komputer Bagi karang taruna dan remaja, siswa di Desa Rambutan penyampaian Materi dan Pelatihan tentang penggunaan aplikasi pada Komputer. Hasil dari Kegeiatan ini adalah memberikan implikasi wawasan kepada karang taruna, siswa dan remaja Desa Rambutan tentang Dasar Komputer dan aplikasi di dalam Komputer, Kegiatan ini di laksanakan secara Offline sehingga karang taruna dan remaja Desa Rambutan dapat mengikuti Pelatihan Dasar Komputer. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang di lakukan sebelum dan setelah di adakanya kegiatan Pelatihan Dsar Komputer. Dimana terdapat peningkatan pemahaman dan sebelum dan setelah dilaksanakannya kegiatan Pelatihan Dasar Komputer.

Kata kunci: Aplikasi, Karang Taruna, Pelatihan Komputer

Abstract

The objectives to be achieved from carrying out computer training or computer applications for youth, students or youth in Rambutan Village, Rambutan District, Banyuasin Regency are: Introducing youth groups, students and youth of Rambutan Village Computer Basic Training the importance of mastering computer technology at this time and teaches how to use applications on computers that can be used for learning. The method used in this activity is Basic Computer Training for youth and youth, students in Rambutan Village delivering materials and training on the use of applications on computers. The results of This activity is to provide insightful implications for the youth organizations, students and youth of Rambutan Village about Computer Basics and applications in computers. This activity is carried out offline so that youth and youth in Rambutan Village can take part in Basic Computer Training. This can be seen from the results of the evaluation conducted. done before d an after the activities of Basic Computer Training. Where there is an increase in understanding and before and after the implementation of Basic Computer Training activities.

Keywords: Applications, Computer Training, Youth Organization

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti ini perkembangan teknologi informasi sangatlah cepat berkembang diseluruh dunia. Dengan berkembangnya teknologi informasi yang seperti sekarang ini hampir setiap orang dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi informasi di dunia terutama di Indonesia begitu juga di daerah perkotaan dan pedesaan ini sangan potensial untuk membantu mengkedepankan pendidikan (TI) demi mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat. Untuk keadaan masyarakat pedesaan saat ini belum mengikuti perkembangan teknologi yang maju dan berkembang karena kurangnya sarana teknologi seperti komputer. Hal ini di sebabkan kurangnya kesadaran masyarakat akan kegunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan di kota tidaklah sulit, jika ingin mengikuti perkembangan teknologi karena di kota banyak terdapat sarana-sarana teknologi seperti komputer, sedangkan di pedesaan memang cukup sulit untuk mengakses informasi karena minimnya sarana komputer.

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting karena setiap pihak yang terlibat di dalamnya dituntut mampu berpartisipasi secara aktif dan terus meningkatkan kemampuan berkompetisi. Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah menjadi kebutuhan prime bagi banyak kalangan. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, suatu proses dan kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah dan efisien (Rupilele, Oleh karena itu penguasaan terhadap perangkat teknologi komunikasi perlu diajarkan pada semua tingkatan.

Suatu realitas, pemerintah telah menjadikan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi mata pelajaran (IT as a subject) wajib pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah. Bekal kemampuan menggunakan dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor kunci untuk mengejar ketertinggalan SDM Indonesia dari bangsa-bangsa lain. Program-program pendidikan dan latihan secara formal maupun non formal yang memberikan bekal ketrampilan dan kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi menjadi prioritas kebutuhan. Jalur pendidikan formal berpotensi dan bernilai strategis untuk menyelenggarakan pendidikan dan latihan di bidang TIK yang idealnya dimulai sejak dini. Hal ini mengisyaratkan pentingnya bagi anak-anak sejak dini disediakan pengalaman dalam memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer yang bermanfaat sebagai bekal kemampuan dasar dan potensi untuk belajar sepanjang hayat dan memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupannya kelak (Pujiriyanto, 2009).

Kondisi dunia dan khususnya Negara Indonesia saat ini sementara digonjangkan dengan adanya penyebaran wabah virus Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk tetap stay di rumah dan hanya keluar rumah jika ada masalah yang sangat penting dan tidak dapat dihindarkan. Hal ini pun berdampak pada dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak terjadi secara langsung. Proses pembelajaran berlangsung secara daring atau menggunakan aplikasi virtual conference. Bagi anak usia sekolah jenjang pendidikan SMA atau setidaknya telah mempelajari tentang pemanfaatan teknologi informasi, akan mempermudah mereka untuk menyesuaikan dengan perubahan sistem pelaksanaan pendidikan. Kendala yang sangat dirasakan adalah bagi anak usia sekolah pada jenjang SD dan SMP (Madina et al., 2019).

Mereka perlu dibekali dengan pemahaman dan pengetahuan penggunaan teknologi informasi. Sistem pembelajaran daring seperti ini juga berdampak pada pelaksanaan praktek mata pelajaran aplikasi komputer. Permasalahan ini dapat diatasi oleh anak-anak yang memiliki pemahaman serta fasilitas komputer tetapi kesulitan besar bagi anak-anak yang memiliki ekonomi keluarga yang kurang yang memiliki keterbatasan dalam kepemilikan fasilitas sedangkan tuntutan pemanfaatan teknologi mengharuskan mereka untuk menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi. Hal ini juga akan berdampak pada kurangnya keterampilan mereka dalam pemanfaatan aplikasi komputer.

Khususnya pada karang taruna dan remaja Desa Rambutan kecamatan rambutan kabupaten banyuasin perlu di bekal dan pengenalan dan pelatihan dasar komputer sebagai bekal mereka dalam menjawab tantangan perkembangan dunia di masa masa yang akan datang. Maksud dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan dasar komputer bagi karang taruna dan remaja desa rambutan kecamatan rambutan kabupaten banyuasin. Tujuan yang ingin di capai dari di laksanakan pelatihan dasar komputer ini adalah: Mengenalkan kepada karang taruna dan remaja desa rambutan mengenai pentingnya penguasaan teknologi komputer saat ini serta mengajarkan bagai mana menggunakan aplikasi di dalam komputer.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang di gunakan pada kegiatan ini adalah pelatihan dasar komputer berupa penyampaian materi dan pelatihan dasar komputer dan aplikasi yang ada di dalam komputer yang bertujuan untuk mengenalkan kepada karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan kecamatan rambutan kabupaten banyuasin tentang penguasaan teknologi komputer serta meningkatkan pemahaman karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan dalam penggunaan

aplikasi dalam komputer. Dalam pelatihan ini para karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan di minta untuk mempraktekan materi yang sudah di sampaikan sebelumnya. Sebelum pelaksanaan kegiatan hal yang perlu di lakukan adalah observasi atau pengamatan terlebih dahulu untuk mengumpulkan data atau fakta yang berkaitan dengan kebutuhan materi karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan. Observasi ini di lakukan untuk mengetahui kesulitan kesulitan yang di alami karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan dalam mengoperasikan komputer.

Adapun tahapan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini:

- a. Penyampain materi pelatihan dasar komputer
- b. Tanya jawab di gunakan untuk melengkapi hal hal yang belum di pahami oleh karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan.
- c. Pelatihan atau simulasi ujian berbasis komputer
- d. Evaluasi di lakukan dengan cara pengamatan langsung melalui penilaian kinerja karang taruna, siswa dan remaja desa rambutan kecamatan rambutan kabupaten banyuasin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Agustus 2022

Waktu : Pkl 08.00-11.30 WIB

Tempat : Desa Rambutan, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin

Agenda : Pelatihan Dasar Komputer Bagi karang taruna, siswa dan remaja Desa Rambutan, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Dasar Komputer di SMAN 1 Desa Rambutan dan SD 15 Desa Rambutan dan pengajaran pada karang taruna Desa Rambutan

3.2. Hasil Kegiatan

Berdasarkan hasil Pelatihan Komputer Di desa Rambutan banyak sekali siswa dan karang taruna yang belum mengerti menggunakan komputer, hal itu di sebabkan karena kurangnya fasilitas komputer, dengan di adakannya pelatihan ini siswa dan karang taruna di desa Rambutan sedikit paham menggunakan Komputer dan aplikasi di dalam

komputer. Berdasarkan hasil observasi siswa dan Karang Taruna Desa Rambutan belum mengetahui fungsi komputer dan belum mengerti cara menghidupkan komputer, setelah diadakan pelatihan dasar komputer (hardware) siswa dan Karang Taruna paham cara menghidupkan dan sedikit mengerti untuk menggunakan aplikasi seperti word.

a. Persiapan Kegiatan

Para peserta KKNT melakukan persiapan sebelum kegiatan dilaksanakan. Kegiatan persiapan dimulai dengan penyiapan tempat Pelatihan Dasar Komputer, persiapan fasilitas/media pelatihan seperti laptop/notebook, absensi, kartu peserta pelatihan dan meminta izin kepada Kepala Sekolah, Wali kelas dan Ketua Karang Taruna Desa Rambutan.



Gambar 2. Meminta izin kepada Kepala Sekolah, Ketua Karang Taruna dan pembuatan Kartu Peserta Pelatihan

b. Perkenalan

Kegiatan ini dilakukan sebelum kegiatan inti dilaksanakan yaitu penyampaian materi tentang Pelatihan Dasar Komputer dan cara menggunakan aplikasi di dalam Komputer. Agar kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik, maka perlu adanya pengenalan antara Peserta Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) dengan Siswa dan Karang Taruna Desa Rambutan, kegiatan ini bertujuan untuk saling mengenal dan dapat mempermudah interaksi dalam kegiatan Pelatihan Dasar Komputer.



Gambar 3. Proses pengenalan Peserta KKNT kepada Siswa dan Karang Taruna Desa Rambutan.

c. Penyampain Materi Tentang Pelatihan Komputer

Dalam penyampain materi, disampaikan berbagai konsep tentang Komputer yang di mulai dengan:

- 1) Pengertian Komputer
- 2) Dasar Komputer yang terdiri dari perangkat lunak (Software) perangkat Keras (Hardware) dan Manusia yang mengoprasikan (Brainware)
- 3) Manfaat Komputer yang meliputi Komputer sebagai sarana dalam mempermudah pekerjaan, sarana komunikas sarana informasi, sarana usaha, sarana hiburan dan lain sebagainya.



Gambar 4. penjelasan tentang Pelatihan Komputer

4) Kegiatan tanya jawab

Kegiatan tanya jawab di lakukan dengan tujuan melengkapi hal-hal yang belum di pahami oleh Siswa dan Karang taruna Desa Rambutan serta mengukur sampai sejauh mana tingkat kepahaman Siswa dan Karang taruna Desa Rambutan dalam menguasai Dasar Komputer maupun kegiatan Pelatihan Komputer.

5) Kegiatan Evaluasi

Evaluasi di lakukan dengan cara pengamatan langsung melalui penilaian kinerja Siswa dan Karang taruna Desa Rambutan untuk mengetahui pemahaman Siswa dan Karang taruna Desa Rambutan tentang Dasar Komputer dan cara menggunakan aplikasi di dalam Komputer setelah di lakukan pelatihan.



Gambar 5. Kegiatan Evaluasi di Posko KKNT Universitas Bina Darma Palembang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) ini dapat di simpulkan bahwa kegiatan ini telah memberikan respon terhadap masyarakat desa Rambutan. adapun permasalahannya yakni tidak semua siswa dan karang taruna desa rambutan memiliki pemahaman yang baik tentang Teknologi Komputer dan penggunaan aplikasi di dalam komputer

Tujuan yang ingin di capai dari di laksanakan pelatihan dasar komputer ini adalah mengenalkan kepada Siswa dan karang taruna Desa Rambutan Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin mengenai pentingnya teknologi komputer saat ini serta mengajarkan bagaimana menggunakan aplikasi dalam komputer. Pelaksanaan kegiatan inipun dapat memberikan implikasi pada penambahan wawasan Siswa dan karang taruna Desa Rambutan tentang komputer dan aplikasi dalam komputer. Kegiatan pelatihan ini di laksanakan secara Offline di Desa Rambutan, hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang di lakukan sebelum dan setelah di adakannya kegiatan pelatihan dimana terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan sebelum dan setelah di laksanakan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2011). Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pujiriyanto, P. (2009). Peranan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak, *Dinamika Pendidikan*, Vol. 16, No. 1, FIP, Universitas Negeri Gorontalo.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.