



Pengenalan *Software* sebagai Teknologi Informasi kepada Siswa/i Sekolah Dasar

Achmatan Walidani ¹, Ahmad Baihaqi ², Aldy Nugraha ³, Ilham Pradana Wirahadi ⁴,
Mohammad Fauzan Romzi ⁵, Muhammad Ilham ⁶, Ria Putri Warohmah ⁷, Sergian Andi Hircan
Agat ⁸, Siti Fatimah Anjarwati ⁹, Siti Oktoviany ¹⁰

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 Universitas Pamulang

ahm.babay@gmail.com¹

Kata kunci:	Abstrak
Perangkat Lunak Pengabdian Kepada Masyarakat	Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, sebagai perwujudan Dharma Bhakti dan sebagai bentuk minat untuk berperan aktif, meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan tujuan memperluas wawasan, pengetahuan, dan keterampilan melalui kegiatan akademik. Meningkatkan kesejahteraan dan keberdayaan masyarakat luas khususnya para siswa. Kesulitan dalam menggunakan aplikasi perangkat lunak dalam pembelajaran dapat terjadi jika siswa tidak memahami cara menggunakan aplikasi perangkat lunak secara baik dan benar. Jika siswa mengetahui cara menggunakan aplikasi perangkat lunak yang baik dan tepat dapat membantu untuk mengurangi atau mencegah insiden yang terkait dengan berbagai resiko tersebut. Target luaran dari hasil yang dikumpulkan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini nantinya akan dipublikasikan di jurnal nasional. Juga, tujuannya adalah memberikan pengetahuan untuk membantu siswa menjadi lebih kompeten di bidang teknik komputer. Kegiatan yang akan dilakukan sebagai bagian dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah mengadakan lokakarya, melatih siswa secara langsung, dan memberikan praktik langsung tentang teknologi dan penggunaan aplikasi perangkat lunak yang baik.

Pendahuluan

Komputer juga menjadi barang wajib yang tak bisa ditinggalkan. Mulai dari mengolah data, menjalin komunikasi, hingga mencari informasi bisa kita lakukan dengan komputer. Karena itulah, penting untuk mengetahui apa saja komponen-komponen wajib dalam komputer yang menyebabkannya terus lancar beroperasi.

Aplikasi perangkat lunak biasa disebut dengan software, software sekarang ini dibutuhkan oleh masyarakat, hal ini untuk memudahkan mereka dalam menjalankan aktivitas-aktivitas seperti dalam dunia persekolahan, perkuliahan, serta dalam proses pembelajaran yang menggunakan software. Dengan adanya software tersebut dapat memudahkan masyarakat disaat aktivitas seperti persekolahan, perkuliahan, serta dalam

proses pembelajaran sedang berlangsung dan software tentunya dapat memudahkan dan memberikan solusi atas jawaban dengan waktu yang cepat.

Dengan pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini di harapkan dapat membantu memberikan kontribusi nyata bagi siswa/i untuk memahami dalam implementasi Software dalam pembelajaran saat ini dan yang akan datang. Dimana sekolah SDN Sawangan 04 berpotensi besar bagi siswa/i di karena kan masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi komputer. Cara penyelesaiannya adalah dimana kita bisa mengedukasi cara implementasi Perangkat Lunak pada siswa/I.

Metode

Pada metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat atau (PKM) kita melakukan sharing materi sesuai dengan judul yang telah ditentukan dan yang sudah dipelajari kepada siswa/i, dengan point-point sebagai berikut:

1. Konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendiskusikan apa yang akan dipersiapkan dalam perencanaan kegiatan.
2. Menetapkan sasaran sekolah yang akan dijadikan tempat kegiatan.
3. Melakukan observasi sekolah yang telah ditentukan.
4. Penyusunan persyaratan kegiatan seperti surat permohonan perizinan, menentukan jadwal, dan merancang materi.
5. Melaksanakan kegiatan.
6. Membuat laporan hasil dari kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dengan lancar, para siswa/i mendapat banyak dukungan dari para pengajar di SDN Sawangan 04. Kegiatan ini memberikan berbagai kegiatan seperti pelatihan, pembinaan, dan pendampingan, dan evaluasi, serta memberikan kepada siswa/i untuk mengenal software dan hardware komputer guna meningkatkan wawasan teknologi kepada siswa/i SDN Sawangan 04.



Gambar 1. Penyampaian Edukasi



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Foto Bersama Siswa/I SDN Sawangan 04

Komputer adalah seperangkat alat atau sekumpulan alat yang digunakan untuk mengolah data. Mengolah data berarti memasukkan data ke dalam komputer, menyimpan data, membuka kembali data yang disimpan untuk digunakan lagi. Kita bisa mengetik atau membuat tulisan di komputer, kita juga bisa memasukkan gambar, ataupun mendengarkan musik. Tulisan atau teks, gambar dan suara ini disebut data.

Software adalah sebuah perangkat lunak yang berupa data-data yang terdapat didalam sebuah komputer. *Software* dirancang untuk memfasilitasi pekerjaan manusia. Contohnya

seperti menghitung, membuat dokumen, mengedit gambar, dan sebagainya. Software berbentuk data digital yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat digunakan oleh pengguna computer. Contoh dari *software* adalah sistem operasi atau OS, aplikasi microsoft office, dan lain-lain.

Kesimpulan

Kurangnya pemahaman serta pembahasan mengenai Aplikasi Perangkat Lunak ini kepada siswa dapat berdampak pada sumber daya manusia Indonesia mengenai teknologi dikemudian hari. Setelah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Sawangan 04, Para siswa menjadi lebih paham tentang cara-cara penggunaan Aplikasi Perangkat Lunak yang baik dan benar. Para Siswa/i sangat senang terhadap kegiatan ini, perihal ini nampak dikala para Siswa/i bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Rivan, A.F., Melisa, D.H., Dewy, S., Raka, A.S., Rendi, P.J., Tomy, H., Habibie, P.A.N., Muhammad Sahrul., Kiki, A., & Deni, P.S. (2022). *Pengenalan Software dan Hardware Komputer Guna Meningkatkan Wawasan Teknologi Kepada Siswa/I SDN Iwul 3 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor – Jawa Barat*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.2 No.2, Mei 2022.
- Kurniawan, W., Afriliani, F., Soffiatun, S., Hakim, L., & Hidayati, T. (2021). Pelatihan Digital Marketing pada Penerbit CV Pena Persada. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 9-14.
- Kurniawan, W., Afriliani, F., Soffiatun, S., Hakim, L., & Hidayati, T. (2021). Pelatihan Digital Marketing pada Penerbit CV Pena Persada. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(2), 9-14.