

Pelatihan Dasar Komputer Dalam Peningkatan Sumber Daya Manusia Anak Usia Dini Kelurahan Kalangan, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali

Yudha Pratama^{a,1}, Victor Phoa^{b,2}, Eudia Christina Wulandari^{c,3}

^a Fakultas Ilmu Komputer dan Komunikasi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Boyolali, Jl. Pandanaran 405, Boyolali, Jawa Tengah

^b Program Studi Teknik Komputer, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Jl. Mastrip, Kranjan Timur, Jember Jawa Timur 68121

^c Fakultas Pertanian dan Peternakan, Program Studi Peterakan, Universitas Boyolali, Jl. Pandanaran 405, Boyolali, Jawa Tengah

¹ C18010002@uby.ac.id; ² victor@polije.ac.id; ³ eudia1990.christina@gmail.com

* Korespondensi penulis

ARTICLE INFO

Article history

Menerima 15 Maret 2022

Revisi 10 Mei 2022

Diterima 20 Mei 2022

Kata Kunci

Pengabdian Masyarakat

Pelatihan Komputer

Dasar Komputer

Microsoft Word

Kabupaten Boyolali

ABSTRACT

The increasingly advanced development of Information and Communication Technology encourages people to use it in daily life, especially during the pandemic, some activities must be carried out online. But knowledge about the use of Information and Communication Technology has not spread thoroughly, one of which is in Hamlet Karanglo RT.08 / RW.01, Kalangan Village, Klego District, Boyolali Regency. Most of the population has not been able to use Information and Communication Technology. By holding community service in Hamlet Karanglo RT.08 can help overcome the problem of this gap and improve the ability of human resources by holding Computer Basics Training activities.

This is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Dukuh Karanglo merupakan salah satu wilayah di Kabupaten Boyolali bagian utara. Batas-batas Dukuh Karanglo antara lain di sebelah utara adalah Dukuh Karanglo RT.07, sebelah selatan Dukuh Glodog, sebelah timur Dukuh Karanglo RT.09 dan sebelah barat Dukuh Glodog. Dukuh Karanglo RT.08 memiliki luas 26,9835 Ha dan karakteristik lingkungan berupa dataran rendah dengan lingkungan basah dan kering dengan kemiringan 2% dengan ketinggian kurang lebih 300 meter diatas permukaan air laut. Dukuh Karanglo memiliki jenis tanah yang pada umumnya termasuk jenis aluvial yang cukup sesuai untuk kegiatan pertanian oleh karena itu penduduk Dukuh Karanglo rata-rata berprofesi sebagai petani. Masyarakat Karanglo masih kental dengan budaya atau tradisi yang ada hal ini dibuktikan dengan adanya kegiatan seperti kenduren yaitu kegiatan berdoa bersama untuk keluarga dan kerabat dengan mengundang perwakilan di setiap rumah. Tradisi lain yakni bancaan untuk syukuran atas bertambahnya umur anak, dan sadranan yang diadakan setiap menjelang bulan Ramadhan. Sadranan bertujuan untuk menghormati para leluhur dan tanggap ledhek setiap bulan suro untuk syukuran desa dan untuk menolak bala dengan menggelar pertunjukan Ledhek [1].

Beberapa permasalahan di Dukuh Karanglo timbul dari kondisi lingkungan yang minim akses internet dan akibat rendahnya kemampuan sumberdaya manusia setempat. Masalah utamanya yakni terdapat kesenjangan dalam hal pengaksesan dan pemanfaatan teknologi informasi. Disamping itu, imbas dari pandemi Covid-19 turut menimbulkan keterbatasan daya dukung masyarakat terhadap perubahan zaman. Walaupun kegiatan berlangsung seperti biasa, pandemi tetap membawa dampak buruk bagi masyarakat Dukuh Karanglo RT.08 seperti terbatasnya mobilitas masyarakat yang mengakibatkan berkurangnya laba yang dihasilkan oleh Usaha Mikro Kelas Menengah (UMKM). Banyak pekerja buruh yang diberhentikan, dan anak-anak terpaksa harus berhenti bersekolah secara tatap muka. Dengan kasus pandemi yang semakin meningkat, mengharuskan semua pihak melakukan interaksi secara mandiri dan seadanya. Situasi ini membuat perkembangan sosial, ekonomi, dan beberapa hal lainnya terhambat, sedangkan perkembangan kearah yang lebih baik sangat diperlukan semua pihak.

Dukuh Karanglo RT.08 sendiri merupakan salah satu dukuh yang berada di Kelurahan Kalangan, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali. Dukuh tersebut dihuni oleh 186 jiwa yang terdiri dari 98 laki-laki dan 88 perempuan. Beberapa diantaranya, yakni sekitar 17 anak-anak yang berusia produktif yang masih bersekolah. Selama pandemi, banyak dari mereka yang mengalami kesulitan dalam mengakses media pembelajaran *online*. Tidak hanya itu, beberapa tugas yang diberikan oleh para guru wajib dikumpulkan dengan menggunakan beberapa aplikasi dasar. Salah satu contohnya, semenjak pandemi beberapa tugas harus dikumpulkan secara *online* (diketik terlebih dahulu dan dikirimkan dalam bentuk *soft file*). Hal ini yang menjadi kendala bagi anak-anak. Keluhan tidak timbul dari anak-anak yang aktif bersekolah saja, akan tetapi orang tua murid yang mendampingi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi oleh peserta didik maupun orang tua peserta didik menjadi kendala dalam pembelajaran daring [2]. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki para orang tua murid berimbas kepada kemunduran perkembangan anak.

Setelah survei dilakukan, terdapat beberapa masalah yang terjadi di Dukuh Karanglo, yakni masalah penguasaan teknologi informasi dan komunikasi ini menjadi permasalahan utama semenjak pandemi. Teknologi Informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna [3]. Padahal pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan masyarakat untuk membatasi segala aktivitasnya agar memutus rantai penyebaran virus. Sebagai gantinya, aktivitas dilakukan secara daring seperti jual beli *online*, pembayaran *online*, komunikasi *online* dan belajar *online*. Beberapa aktivitas daring tentunya memerlukan prasarana seperti komputer. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input tadi sesuai dengan programnya, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi [4]. Pada zaman yang sudah modern ini penggunaan komputer sangat diperlukan dalam segala aspek kehidupan seperti membuat surat, mengerjakan tugas, belajar, jual beli, *streaming*, dan sebagainya. Oleh karena itu setiap orang seharusnya dapat mengoperasikan komputer. Permasalahan selanjutnya bertumpu pada *softskill* dalam mengoperasikan teknologi informasi. Dengan kondisi akses yang serba terbatas namun mengharuskan akselerasi penggunaan teknologi yang harus segera dilakukan oleh semua pihak inilah yang akhirnya menimbulkan kesenjangan bagi semua pihak.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah kesenjangan teknologi informasi komunikasi di Dukuh Karanglo adalah dengan mengadakan kegiatan edukasi tentang penggunaan teknologi komunikasi dan informasi. Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik [5], salah satunya adalah dengan mengadakan pelatihan dasar-dasar komputer seperti menghidupkan dan mematikan komputer, mengetik, *browsing*, dan belajar secara daring yang diperuntukkan bagi anak-anak sekolah di Dukuh Karanglo. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan komputer yang bermanfaat untuk membantu pekerjaan di rumah maupun di sekolah dalam keseharian mereka.

2. Metode

Pengabdian masyarakat diawali dengan berkunjung ke kecamatan, kelurahan dan RT setempat guna meminta izin dan melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Dukuh Karanglo, Klego, Kabupaten Boyolali. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu pemerintah dalam memecahkan masalah yang ada serta memberikan kebermanfaatan ilmu pendidikan tinggi pada masyarakat setempat. Permasalahan yang paling menonjol dan menyita perhatian pemerintah desa setempat adalah kurangnya wawasan orangtua dan anak-anak sekolah usia dini dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Solusi yang dilakukan atas permasalahan ini adalah melakukan sosialisasi penguatan ketrampilan pembelajaran daring melalui pengenalan dasar komputer, pengenalan dasar aplikasi Microsoft Word, aplikasi pendukung utama pembelajaran daring dan beberapa media pembelajaran daring. Ilustrasi tahap-tahap sosialisasi yang disampaikan disajikan pada Fig. 1.



Fig. 1. Tahap pelatihan dasar komputer

Pada tahapan pertama, pembelajaran yang diberikan adalah tentang pengenalan bagian bagian pada komputer seperti CPU, *keyboard*, *mouse*, monitor, *speaker*, dll. Kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua, yakni cara mengoperasikan komputer sesuai prosedur. Pada tahapan ketiga, diajarkan untuk mengoperasikan dan menggunakan aplikasi Microsoft Word. Pada tahapan keempat kemudian diajarkan cara menghubungkan komputer dengan jaringan Wifi sehingga mampu terhubung dengan internet. Setelah itu, tahapan kelima diberikan pembelajaran penggunaan peramban (*browser*) untuk menjelajahi berbagai situs yang mendukung pembelajaran daring. Tahap kelima di isi dengan mengadakan ujian secara online menggunakan pada situs kahoot.it. Para peserta pelatihan menggunakan *smartphone* untuk mengakses website kahoot.it dan menjawab berbagai soal yang ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi yang dihadiri oleh 17 anak ini dilakukan selama 4 kali pertemuan di salah satu rumah penduduk Dukuh Karanglo pada 10-27 Februari 2022. Sosialisasi yang diadakan dengan materi antara lain pengenalan dasar komputer, pengenalan dasar aplikasi Microsoft Word, support utama pembelajaran daring dan beberapa media pembelajaran daring. Selama proses pelatihan, sebagian besar peserta belum bisa mengoperasikan komputer sehingga proses pelatihan dilakukan dengan memberikan teori di awal tentang bagian-bagian komputer. Pengenalan bagian komputer ini dilakukan dengan media presentasi berupa gambar dan penjelasan singkat serta praktek pada akhir pertemuan.

Hal pertama yang dikenalkan pada materi pengenalan komputer adalah perangkat utama antara lain CPU, *mouse*, monitor dan *keyboard*. CPU merupakan otak dari komputer yang digunakan untuk mengendalikan sumber daya pada komputer, kemudian monitor digunakan untuk menampilkan

output dari hasil pemrosesan dari CPU, *mouse* untuk mengendalikan pointer dan *keyboard* untuk menulis dan memasukan perintah kedalam komputer. Pada penyampaian materi ini keseluruhan anak antusias memperhatikan detail bagian, bahkan ada anak yang merespon positif dan melihat bentuk detail serta kegunaan masing-masing perangkat. Bagian-bagian komputer yang disampaikan dapat dilihat pada ilustrasi Fig. 2

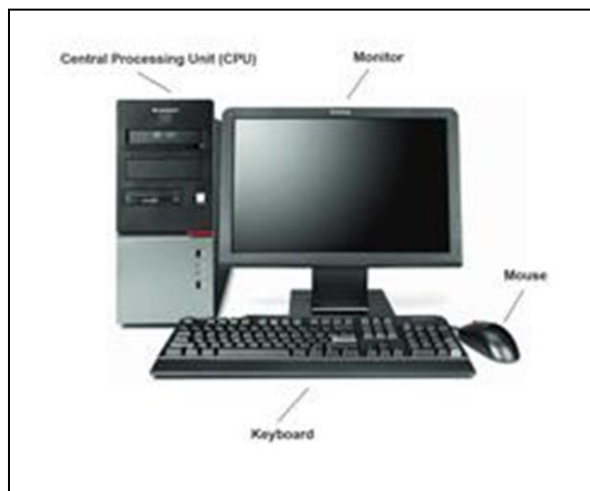


Fig. 2. Bagian-bagian Komputer

Pelatihan dilanjutkan dengan praktek agar tiap peserta paham dengan materi yang diberikan. Materi praktek yang diberikan di awal sesi kedua ini adalah cara mengoperasikan komputer di awal. Langkah pengoperasian komputer dimulai dari menghidupkan komputer dengan menekan tombol *power*, kemudian membuka aplikasi Microsoft Word dan mengetik nama masing-masing peserta pada tampilan Microsoft Word. Selanjutnya, nama yang telah ditulis di edit tata letak, besar kecilnya huruf, ketebalan huruf dan warna huruf. Hasil kerja peserta di simpan dengan nama *file* tertentu. Setelah proses menyimpan selesai, selanjutnya keluar dari aplikasi Microsoft Word dan komputer dimatikan. Hasil praktek materi pertama dapat di lihat pada Fig. 3. Ketercapaian penerimaan peserta terhadap materi ini cukup bagus, bahkan pada saat pelatihan telah dilakukan praktek masing-masing peserta secara langsung.

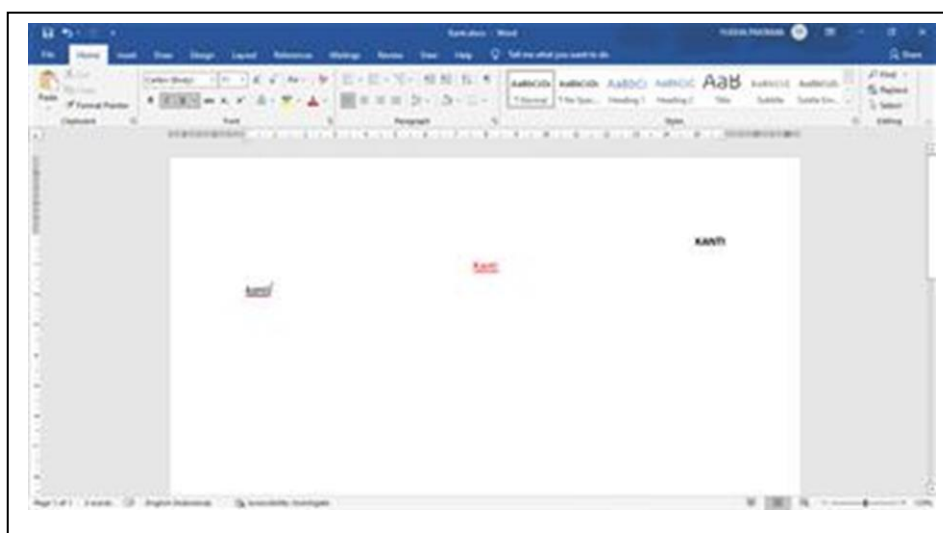


Fig. 3. Hasil ketikan salah satu peserta

Materi Ketiga yang diberikan adalah cara menghubungkan komputer dengan jaringan wifi. Materi yang diberikan bersama praktek. Peserta diarahkan untuk mengoperasikan dengan HP masing-masing. Langkah awal yang disampaikan adalah dengan menautkan wifi dengan cara memasukan kata sandi, setelah itu dilanjutkan dengan mengunjungi beberapa situs web seperti Facebook, Youtube dan Shopee. Disamping itu, apabila peserta yang belum memiliki aplikasi
Yudha Pratama et al. (Pelatihan Dasar Komputer Dalam Peningkatan Sumber Daya Manusia Anak Usia Dini Kelurahan Kalangan, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali)

tersebut untuk mendownload terlebih dahulu di Playstore. Diakhir pertemuan terdapat tugas pada materi yang ketiga yaitu peserta harus mencari biografi tokoh idolanya di internet kemudian hasilnya di salin ke Microsoft Word dan disimpan seperti contoh pada ilustrasi Fig. 4.

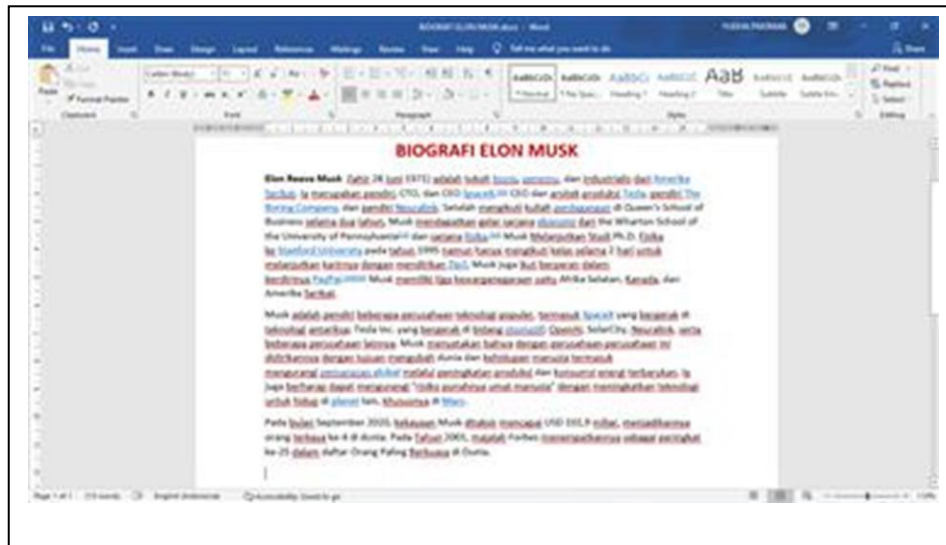


Fig. 4. Biografi salah satu tokoh idola peserta

Materi Keempat di isi dengan simulasi ujian secara daring menggunakan website melalui pranala www.kahoot.it. Pada materi ini, peserta diarahkan untuk mengakses website kahoot.it dan kemudian memasukkan kode soal. Selanjutnya peserta menjawab soal dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah semua soal telah terjawab hasil jawaban akan direkap dan di ranking seperti pada ilustrasi Fig. 5.

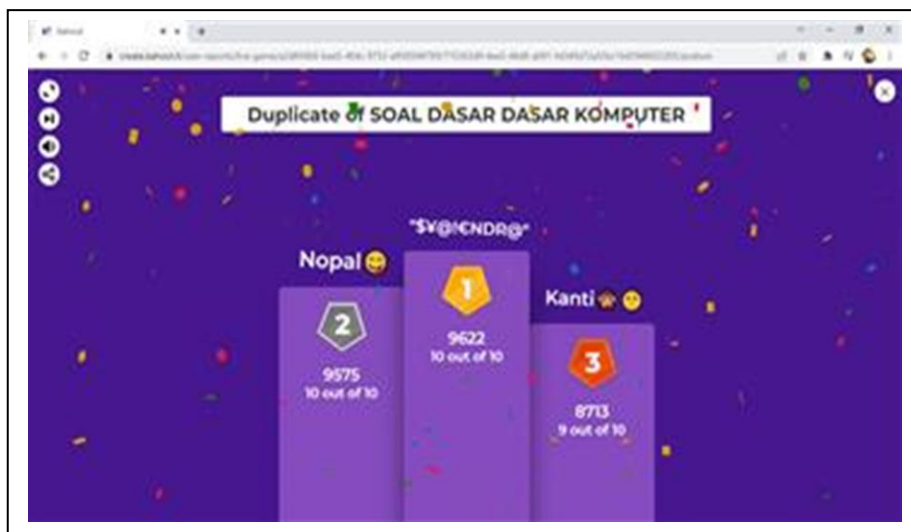


Fig. 5. Hasil peringkat simulasi ujian daring

Peserta sangat antusias dalam mengikuti setiap materi yang diberikan dari awal hingga akhir secara aktif. Banyak sesi tanya jawab dengan peserta terkait pendalaman materi. Proses pelaksanaan kegiatan Pelatihan Dasar-Dasar Komputer ini berjalan dengan lancar dan baik. Bahkan, peserta meminta untuk lebih sering diadakan pelatihan seperti ini. Antusias peserta dapat terlihat pada foto Fig. 6 dan Fig. 7. Setelah pelaksanaan pelatihan dasar-dasar komputer, penduduk Dukuh Karanglo khususnya anak-anak yang masih sekolah dapat menggunakan teknologi komunikasi informasi secara umum dan menjadi tertarik menggunakan dan belajar tentang teknologi masa kini.



Fig. 6. Proses Pelatihan Dasar-Dasar Komputer



Fig. 7. Foto Bersama Peserta Pelatihan Dasar-Dasar Komputer

4. Kesimpulan

Penduduk Dukuh Karanglo yang terdampak pandemi Covid-19, terutama anak-anak sekolah telah diajarkan pengenalan dan penggunaan komputer secara mendasar. Anak-anak tersebut akhirnya memperoleh pencerahan terkait solusi dalam pembelajaran daring mereka. Dengan demikian, kegiatan pelatihan berkala ini telah berhasil meningkatkan ketrampilan para peserta.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang membantu dalam pelatihan dasar-dasar komputer di Dukuh Karanglo, Kelurahan Kalangan Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali. sehingga jurnal ini dapat disusun dan diinformasikan kepada pembaca.

Daftar Pustaka

- [1] T. Murwaningsih, S.S. Fadhilah, and A.R. Sholeh. "The Implementation of Characters' Values Through Local Wisdom of Sadranan in Elementary Schools," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 7, pp. 450-458, February 2020.
- [2] L. T. Prawanti, dan W. Sumarni. *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, vol. 3 (1), hal. 286-291, 2020.

-
- [3] B. Warsita. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka, 2008.
 - [4] R.H. Blissmer. "Computer Annual, An Introduction to Information Systems (2nd Edition)", John Wiley & Sons, 1985.
 - [5] A. Amaliyah, and A. Rahmat. "Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan," *Journal of Elementary Education*, vol. 5 (1), pp. 28-45, Juni 2021.