

Pengaruh Pembelajaran Komputer (Microsoft Word) pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Jatipasar

by Yanda Bara Kusuma

Submission date: 12-Aug-2024 01:23PM (UTC+0700)

Submission ID: 2430876737

File name: jurnal_pengmas_fix_1.docx (320.84K)

Word count: 1710

Character count: 11368

Pengaruh Pembelajaran Komputer (Microsoft Word) pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Jatipasar

The Influence Of Computer Learning (Microsoft Word) On Jatipasar Public Elementary School Students

Yanda Bara Kusuma¹⁾, Yahya Kusuma²⁾, Ubaidillah Bramantyo Esnanhik³⁾,
Nindi Aulia Firdiana⁴⁾

¹⁾ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

yanda_bara.adbis@upnjatim.ac.id¹⁾, 21032010240@student.upnjatim.ac.id²⁾,

21031010250@student.upnjatim.ac.id³⁾, 21012010048@student.upnjatim.ac.id⁴⁾

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi email: yanda_bara.adbis@upnjatim.ac.id

Article History:

Received Juli 06, 2024;

Revised: Juli 25, 2024;

Accepted: Agustus 07, 2024;

Published: Agustus 10, 2024

Keywords: Computer, Education, Technology

Abstract: Over time, humans have experienced many adaptations and changes. This underlies and guides everyone to be responsive to every change that exists. Education develops along with the advancement of technology and science in every individual since childhood. To realize all of that, small meaningful steps are needed, such as introducing the world of technology to the younger generation. The goal to be achieved is to familiarize the younger generation with technological developments. This is implemented directly to grade 5 students of SDN Jatipasar. The results of this program are that students are enthusiastic about computer devices. In addition, students' interests and abilities have increased significantly.

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, manusia mengalami banyak sekali adaptasi dan perubahan. Hal ini mendasari dan menuntun setiap orang untuk tanggap dalam setiap perubahan yang ada. Pendidikan berkembang seiring dengan majunya teknologi dan ilmu pengetahuan dalam setiap individu sedari kecil. Untuk mewujudkan itu semua dibutuhkan langkah kecil berarti, seperti memperkenalkan dunia teknologi kepada generasi muda. Tujuan yang akan dicapai adalah membiasakan generasi muda dengan perkembangan teknologi. Hal ini diimplementasikan langsung kepada siswa kelas 5 SDN Jatipasar. Hasil dari program ini adalah siswa antusias terhadap perangkat komputer. Selain itu, minat dan kemampuan siswa meningkat secara signifikan.

Kata Kunci: Komputer, Pendidikan, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar dari perkembangan diri manusia, dimana hal ini meliputi bahwa setiap langkah kemajuan manusia diiringi dengan kuatnya pendidikan. Adanya perkembangan dalam diri manusia, menandakan perubahan dalam pola pikir yang menghapus batasan dalam ekspresi jiwa. Dalam persepsi lain, pendidikan adalah usaha untuk mengimplementasikan warisan budaya antar generasi. Pendidikan menjadikan setiap generasi yang ada sebagai suatu sosok terhormat dari pengajaran generasi pendahulunya. Hingga saat ini, tidak ada batasan dalam pendidikan yang mampu menjelaskan arti pendidikan secara harfiah dan lengkap karena pendidikan sendiri memiliki sifat yang kompleks seperti manusia (Rahman, 2022).

Ketika mendorong sebuah kemajuan dalam dunia pendidikan, dibutuhkan adanya

kolaborasi dari Iptek. Iptek sendiri merupakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dimana kedua hal ini saling berkaitan dan memiliki korelasi satu sama lain. Pola pikir kolaborasi Iptek ini sudah harus dipupuk sedari dini, yaitu bisa dimulai pada tingkat sekolah dasar (SD). Hal tersebut dapat menjadi pondasi yang akan terus hidup dan berdampak besar dalam beberapa tahun kedepan, tentunya hal tersebut mendorong masyarakat agar semakin melihat dan memanfaatkan teknologi dalam sudut pandang positif.

KKN-T atau Kuliah Kerja Nyata Tematik merupakan suatu bentuk pengabdian masyarakat yang diadakan oleh Universitas Pembangunan Nasional (Veteran) Jawa Timur. Kegiatan KKN-T ini diikuti oleh mahasiswa dari berbagai latar belakang jurusan yang berbeda dan bersatu demi meningkatkan tujuan pembangunan berkelanjutan pada suatu desa. Berdasarkan dari permasalahan diatas mengenai cara meningkatkan kemajuan dalam dunia pendidikan, terdapat agenda kerja yang diharapkan mampu menjadi solusi konkrit permasalahan tersebut. Program kerja ini berfokus pada pengenalan teknologi sebagai dasar dari kehidupan di era modern. Salah satu bentuk pengenalan teknologi pada siswa umur belia adalah dengan memberikan pengetahuan dan tata cara penggunaan komputer. Kegiatan ini diharapkan menjadi efek domino dalam pemanfaatan teknologi kepada masyarakat secara luas. Sehingga didapatkan efek signifikan dalam kemajuan dunia pendidikan.

2. TEORI

Microsoft Office

Microsoft Office merupakan perangkat lunak yang dibuat oleh *Microsoft* dan dirancang untuk berjalan pada sistem operasi Mac OS dan *Microsoft Windows*. *Microsoft Office* memiliki beberapa aplikasi yang sudah terkenal dan banyak digunakan oleh banyak orang, seperti *Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*. Dalam menjalankan fungsinya, *Microsoft Office* dapat sangat diandalkan karena dapat digunakan untuk mengetik, perhitungan, editing, hingga melakukan presentasi. Dengan popularitas yang kian bertambah dan semakin diminati oleh berbagai kalangan, *Microsoft Office* semakin meningkatkan beberapa faktor dan berusaha memberikan produk terbaiknya. Pada awalnya, akses *Microsoft Office* sangat terbatas dan kurang fleksibel. Namun berbeda dengan saat ini, *Microsoft Office* sapat diakses kapan saja, dengan berbagai perangkat, dan dapat diakses oleh banyak pengguna lain (Rachmawaty et al., 2023).

Microsoft Word

Microsoft Word adalah salah satu program *Microsoft Office* yang digunakan untuk mengolah kata di komputer. *Microsoft Word* pertama kali diluncurkan oleh *Microsoft* pada tahun 1983. Sejak *Microsoft word* diluncurkan, *Software* ini telah mengalami beberapa

pengembangan. Selain memungkinkan penggunaanya untuk melakukan format editing teks, *Microsoft Word* juga memungkinkan para penggunaanya untuk dapat membuat grafik dan editing gambar. Aplikasi *Microsoft Word* sangat membantu manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-harinya. Hal ini seperti membuat suatu berkas, pamflet, artikel, dan sebagainya. Saat ini, *Microsoft Word* telah ditingkatkan kegunaannya melalui pengembangan fitur-fitur yang diberikan, hal ini meliputi kenyamanan pengguna dan dapat diintegrasikan dengan *software* dari *Microsoft Office* lainnya (Fibriany et al., 2023).

Keunggulan dan Kekurangan *Microsoft Word*

Keunggulan dari *software Microsoft Word* adalah dapat melakukan pekerjaan secara bersama-sama dan secara langsung atau real time antar pengguna *Word*. Pengguna dapat membagi link file yang akan dikerjakan bersama melalui OneDrive. Kegunaan ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Hal ini dikarenakan suatu pengerjaan dapat diwujudkan tanpa harus bertemu secara langsung. Tampilan untuk pengerjaan bersama sangat mudah untuk dimengerti, kursor setiap pengguna juga memiliki warna yang berbeda dan namanya masing-masing. Mekanismenya yang ditawarkan sama seperti *Google Docs* dan *Office* online lainnya (Fibriany et al., 2023). Selain memiliki keunggulan, *Microsoft Word* juga memiliki kekurangan. Hal ini seperti format dokumen yang cukup terbatas sehingga menyulitkan pengguna dalam melakukan perpindahan aplikasi dengan format yang berbeda. Selanjutnya harga resmi yang terbilang cukup mahal, mengingat fitur yang ditawarkan banyak dapat diakses di aplikasi lain.

Komputer

Komputer merupakan salah satu prestasi dalam dunia teknologi paling signifikan dan memiliki pengaruh besar dalam sejarah manusia. Dalam beberapa dekade terakhir, komputer telah mengalami peningkatan dan perkembangan yang sangat pesat. Dari konsep yang dimiliki hingga teknologi mutakhir saat ini, pemahaman tentang sejarahnya yang kian hari semakin baik akan dapat memberikan pandangan luas dan lebih utuh tentang bagaimana inovasi dari ilmu sains ini dapat membentuk karakter masyarakat dan menghasilkan perubahan. Oleh karena itu, perkembangan komputer tidak hanya menciptakan kemajuan sesaat dalam dunia teknologi, tetapi juga memberikan pengaruh signifikan dan *sustainable* terhadap masyarakat luas (Abdi et al., 2024).

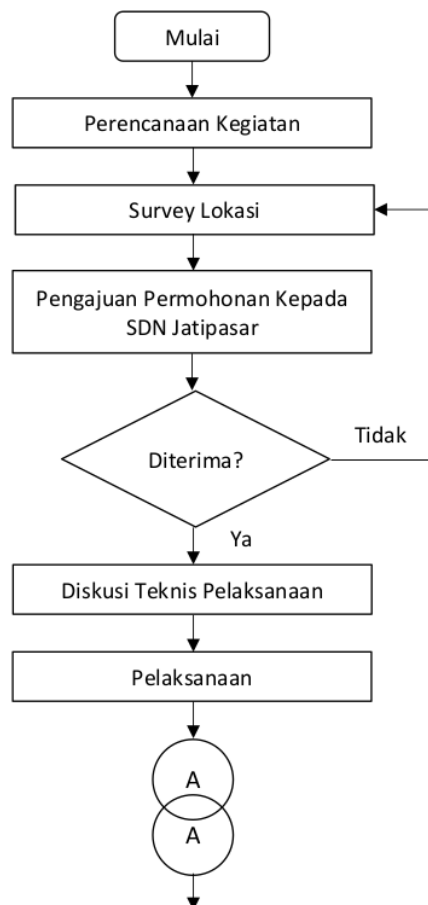
3. METODOLOGI

Pendekatan Penelitian

Berdasarkan dari tujuan pengabdian masyarakat ini dan permasalahan yang telah dirumuskan, maka pendekatan yang paling sesuai adalah dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui permasalahan, pengalaman, dan sudut pandang individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Pendekatan kualitatif berfokus pada harfiah, dasar sosial, dan kompleksitas dari kejadian yang sedang/akan diteliti. Pendekatan kualitatif memiliki tujuan utama untuk mencari dan mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai fenomena yang ada (Ardiansyah, 2023).

Proses Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini adalah proses pelaksanaan kegiatan yang ada pada program pengabdian masyarakat program kerja pembelajaran komputer ini:





Gambar 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan

4. HASIL

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan bertempat di SDN Jatipasar dan berhasil dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Juli 2024 pukul 08.20-09.50. Peserta kegiatan ini meliputi siswa kelas 5 dengan jumlah 40 orang yang terbagi menjadi 2 kelas. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi sosialisasi pemaparan materi mengenai komputer dan praktik secara langsung sesuai dengan materi yang telah dipaparkan. Kegiatan berlangsung dengan kondusif dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Teknis Kegiatan

Berikut merupakan teknis kegiatan selama acara berlangsung di SDN Jatipasar.

a. Pemaparan Materi Mengenai Komputer



Gambar 2. Pemaparan Materi Mengenai Komputer

Kegiatan pertama yang dilakukan pada program kerja pengabdian ini adalah melakukan pemaparan materi yang telah disusun sebelumnya mengenai *software* aplikasi *Microsoft Word*. Materi disampaikan dengan bahasa yang ringan agar mudah dimengerti oleh siswa kelas 5 sebagai peserta. Dalam pelaksanaan program kerja ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu kelas A dan B yang berlangsung dengan sangat tertib dan kondusif.

b. Praktik Secara Langsung



Gambar 3. Praktik Langsung Peserta

Kegiatan kedua dalam program kerja ini adalah melakukan praktik yang diikuti oleh peserta secara langsung dengan menggunakan media laptop yang sudah disediakan. Siswa SDN Jatipasar sangat berantusias mengikuti pelaksanaan program karena pembelajaran mengenai *Microsoft Word* ini sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan saat ini. Adanya pembelajaran mengenai *Microsoft Word* ini juga membuat siswa memahami prnggunaan fitur dalam laptop dan elemen yang disampaikan oleh pematiri.

Evaluasi Tingkat Keberhasilan

Berdasarkan ¹⁴ dari kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa program kerja ini sudah cukup sukses. Hal ini didasari oleh antusiasme peserta yang sangat meriah namun tetap kondusif, sehingga menyebabkan terjalinnya komunikasi secara 2 arah antara peserta dengan panitia. Faktor utama keberhasilan ini adalah tercapainya output kegiatan program kerja ini, yaitu mengenalkan bagian dari komputer, mencoba menulis, dan menggabungkan gambar.

5. KESIMPULAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam perkembangan individu yang memfasilitasi perubahan pola pikir dan ekspresi diri. Pendidikan adalah usaha sadar ¹⁰ untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, menjadikan generasi saat ini sebagai panutan dari pengajaran generasi sebelumnya. Pendidikan yang kompleks terus berkembang, seiring dengan pengaruh manusia sebagai sasarannya. Dalam mengimplementasikan program ini, materi mengenai aplikasi *Microsoft Office*, terutama *Microsoft Word* di perkenalkan kepada siswa. Program pengolahan kata *Microsoft Word* sangat membantu dalam berbagai pembelajaran sehari-hari seperti membuat dokumen dan presentasi.

Berdasarkan dari program kerja yang telah dilaksanakan oleh kolaborasi mahasiswa KKN-T dengan siswa SDN Jatipasar, program yang telah disusun ini berhasil untuk dilaksanakan dengan sukses. Indikator kesuksesan ini meliputi antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung dan tercapainya output yang telah ditentukan sebelumnya. Dari kegiatan ini, siswa memahami mengenai komputer dan peruntukannya secara sederhana. Selain itu, pengalaman praktik secara langsung juga diharapkan akan menimbulkan *domino effect* semangat mereka terhadap perkembangan teknologi dan kemajuan pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- ³ Abdi, F. A., Faisal, F. H., Siregar, F. A., Sintiya, A., & Yahfixham. (2024). Analisis Perkembangan Dan Klasifikasi Komputer Dari Awal Konsep Hingga Era Modern. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(1), 14–27.
- ⁴ Ardiansyah. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- ² Fibriany, F., Lubis, B., & Eriana, E. (2023). Pelatihan Komputer *Microsoft Word* 2016 Untuk Guru dan Orang Tua Murid Satuan PAUD Sejenis Negeri Bale Bermain Cempaka Putih. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3), 1–8.
- ⁵ Rachmawaty, A., Rivanthio, T. R., & Nugraha, W. S. (2023). Analisis Penggunaan *Microsoft Word* dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di Politeknik LP3I. *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis*, 9(1), 10–19.

Pengaruh Pembelajaran Komputer (Microsoft Word) pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Jatipasar

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.arimbi.or.id Internet Source	2%
2	journal.sekawan-org.id Internet Source	2%
3	djournals.com Internet Source	2%
4	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
5	jurnal.plb.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
7	journal.kurasinstitute.com Internet Source	1%
8	Rusdi Hidayat, Acep Samsudin, Wildan Izzan Azmi, Innatus Solehah et al. "Analisis Pengaruh Harga Promosi dan Kualitas Pelayanan terhadap Pembelian Tiket KAI", El-	1%

Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam, 2023

Publication

9	fasilkom.upnjatim.ac.id Internet Source	1 %
10	id.scribd.com Internet Source	1 %
11	jurnal.ikhafi.or.id Internet Source	1 %
12	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1 %
13	Khoirul Ngibad. "Fungsi Menu-Menu Microsoft Word 2013", INA-Rxiv, 2018 Publication	1 %
14	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
15	jurnalpost.com Internet Source	<1 %
16	kuota-murah.com Internet Source	<1 %
17	www.scribd.com Internet Source	<1 %
18	abiyasa.upnjatim.ac.id Internet Source	<1 %

pt.scribd.com

19

Internet Source

<1 %

20

regitaputri98.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off