

## **A. Judul:**

### **Pelatihan Komputer Tingkat Dasar Bagi Remaja Masjid Al-Ikhlas Di Kelurahan Margasari Kecamatan Buah Batu Kota Bandung**

## **B. Analisis Situasi**

Kegiatan non formal (luar sekolah) para remaja khususnya di Kota Bandung sekarang ini mendapat perhatian lebih. Pemberitaan di media massa tentang maraknya lagi geng motor, membuat gerah dan pusing para orang tua. Alih-alih melakukan kegiatan yang bermanfaat, mereka melakukan pengrusakan, penganiayaan bahkan pembunuhan. Adanya fenomena tersebut, keberadaan organisasi-organisasi kepemudaan dan remaja yang dituntut lebih bisa eksis untuk menampung minat dan bakat para remaja di kota Bandung. Sehingga tidak terjebak akan perkumpulan yang salah seperti geng motor. Khususnya keberadaan organisasi remaja keagamaan yang selain diharapkan menyalurkan bakat, bisa juga memperbaiki sikap moral remaja kita. Salah satu komponen yang sangat perlu kita perhatikan dan kita dukung adalah keberadaan para remaja mesjid.

Remaja mesjid diharapkan membuat kegiatan-kegiatan yang mampu menarik perhatian para sesamanya, supaya pesan-pesan moral lebih cepat dan mudah mengena bila disampaikan oleh sebayanya dengan cara yang sesuai bagi mereka. Dukungan yang diharapkan bagi remaja mesjid tidak hanya berupa dana tetapi juga berupa keterampilan yang sekarang sangat dibutuhkan. Salah satunya adalah keterampilan komputer. Karena tidak semua remaja mesjid berasal dari kalangan berpendidikan modern, banyak juga berasal dari pendidikan pesantren tradisional.

Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya FPTK yang notabene sebagai lembaga pendidikan, memiliki peran dan tanggung jawab yang strategis dalam membina peningkatan kemampuan dan keterampilan para remaja mesjid tersebut. Oleh karena itu, adanya tindakan nyata yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan komputer sangat dibutuhkan. Hal ini guna membekali mereka pada saatnya nanti terjun di kegiatan-kegiatan remaja mesjid baik sewaktu pembuatan proposal, laporan dan pengarsipan kegiatan, atau bahkan menambah pendapatan dana organisasi.

## **C. Tinjauan Pustaka**

### **1. Menenal komputer**

#### **a. Pengertian komputer**

Istilah komputer mempunyai arti luas, kata komputer berasal dari bahasa latin yatu *computare* yang artinya menghitung, dalam bahasa inggris di sebut *to compute*. Secara difinisi komputer diterjemahkan sebagai sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data (input), mengolah data (proses) dan memberikan informasi (output) yang terorganisasi dibawah kontrol program yang tersimpan dalam memory.

Menurut Robert H. Bilssmer 1985, komputer merupakan suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas yaitu menerima input memproses input sesuai dengan intruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Secara umum system komputer terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk suatu satu kesatuan untuk melaksanakan tujuan pokok dari system tersebut. Tujuan pokok dari system komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi sehingga perlu didukung oleh elemen-elemen yang

terdiri dari perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan brainware.

**b. Klasifikasi komputer**

- 1) Komputer berdasarkan data yang diolah, dapat dibedakan atas komputer analog; digital dan hybrid.
- 2) Komputer berdasarkan penggunaannya, dapat dibedakan atas special purpose komputer dan general purpose komputer.
- 3) Komputer berdasarkan ukurannya, dapat dibedakan atas tower; desktop; portable; notebook; sub notebook dan palmtop.
- 4) Komputer berdasarkan processor, dapat dibedakan atas mainframe; mini komputer dan personal komputer.

**2. Mengaktifkan dan mematikan komputer sesuai prosedur**

**a. Fungsi dan jenis-jenis port pada komputer**

Port merupakan colokan yang terpasang di bagian belakang case yang berfungsi sebagai penghubung antara komponen di dalam unit system dengan piranti diluar, sebagai contoh, port untuk menghubungkan camera digital, monitor, mouse dsb.

Port dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu ; Port Serial, Port Parallel, Port USB, port SCSI, Port Infra merah serta port-port yang lain

**b. Prosedur menghidupkan dan mematikan komputer**

Untuk menghidupkan komputer tidak jauh beda dengan peralatan elektronik yang lain, misalnya radio atau televisi yaitu cukup menekan tombol power On/Off siap untuk digunakan. Jika kalau diperhatikan berikut perbedaan cara menghidupkan dan mematikan computer dengan peralatan lain

Komputer	Elektronik Lain
Tombol power, juga terdapat tombol restart	Hanya tombol power saja
Terdapat perangkat keras dan perangkat lunak, kalau dinyalakan akan saling menyesuaikan	Hanya terdiri dari perangkat keras saja, cara kerjanya terbatas, dihapus maka langsung bisa digunakan
Terdapat proses booting, yaitu proses pengecekan perangkat keras dan pemanggilan system operasi	Tidak terdapat proses booting
Penyebab kemacetan karena komponen-komponen atau juga karena programnya	Kemacetan disebabkan kerusakan komponen
Operasi pada komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman	Tidak membutuhkan bahasa pemrograman, walaupun ada hanya sebagian kecil saja
Untuk mematikan dengan menghentikan semua system, menutup semua program dan shutdown	Mematikan, langsung dengan menekan tombol power atau langsung memutus aliran listrik

### 3. Konsep dasar perangkat lunak

Menurut Prof. Dr. Jogianto, dalam bukunya membedakan perangkat lunak dikategorikan ke dalam tiga bagian, yaitu :

1. Perangkat lunak sistem operasi (*operating system*), yaitu program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasi kegiatan dari sistem komputer
2. Perangkat lunak bahasa (*language software*) yaitu program yang digunakan untuk menterjemahkan intruksi-intruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman ke dalam bahasa mesin agar dapat dimengerti oleh komputer

3. Perangkat lunak aplikasi (*aplikaton software*) yaitu program yang ditulis dan diterjemahkan oleh language software untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu.

#### **4. Perangkat keras komputer**

##### **a. Perangkat keras masukan (*input device*)**

Input Device berfungsi sebagai media masukan data dari luar system ke dalam memori dan processor untuk diolah dan menghasilkan informasi yang diperlukan. Perangkat keras yang termasuk ini diantaranya : keyboard, light pen, touch screen, mouse dan scanner.

##### **b. Perangkat keras pemroses**

Piranti pemroses adalah piranti yang bertugas memproses masukan yang diterima oleh computer sehingga dihasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan, piranti pemroses dalam computer adalah CPU (*Central Processing Unit*), diantaranya processor, memory, motherboard, dan catu daya.

##### **c. Perangkat keras pengeluaran**

Perangkat keras pengeluaran berfungsi untuk menampilkan hasil proses, diantaranya monitor dan printer

##### **d. Perangkat keras penyimpanan**

Perangkat keras penyimpanan berfungsi sebagai tempat menyimpan data informasi dan program secara permanent agar dapat dikembalikan kembali oleh computer setiap saat dibutuhkan, perangkat keras yang termasuk ini diantaranya : harddisk, floppy disk, magneto optical dan optical disk.

#### **D. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Seperti dijelaskan bahwa remaja mesjid merupakan salah satu unsur masyarakat yang bisa diandalkan untuk menyampaikan pesan moral kepada para remaja lainnya, melalui kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan masanya. Akan tetapi, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan (pengetahuan dan keterampilan) remaja yang akan melakukan kegiatan tersebut. UPI, khususnya FPTK sebagai lembaga pendidikan, berkewajiban untuk membina dan membekali para remaja dengan keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan mereka. Salah satunya pengetahuan komputer, yang saat sekarang ini tidak bisa ditawar lagi harus dimiliki oleh semua orang. Komputer dibutuhkan terutama berkaitan dengan tugas pembuatan proposal, dan laporan kegiatan para remaja mesjid tersebut. Dan masih banyak lagi kegiatan-kegiatan lainnya yang sangat membutuhkan pengetahuan komputer. Tetapi masih banyak remaja mesjid terutama Al-Ikhlas berasal dari pesantren tradisional yang belum mengajarkan komputer secara optimal. Sehingga sangat dibutuhkan pembinaan pengetahuan komputer bagi mereka, Dengan demikian, muncul permasalahan **“bagaimana meningkatkan kemampuan (pengetahuan dan keterampilan) komputer remaja mesjid Al-Ikhlas?”**

#### **E. Tujuan Kegiatan**

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk membekali para remaja mesjid Al-Ikhlas kemampuan penggunaan komputer tingkat dasar yang diharapkan akan membantu dalam kegiatan sehari-harinya.

## **F. Manfaat Kegiatan**

Manfaat kegiatan ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak terkait, yaitu para peserta (khalayak sasaran), pemerintah daerah, dan LPM UPI.

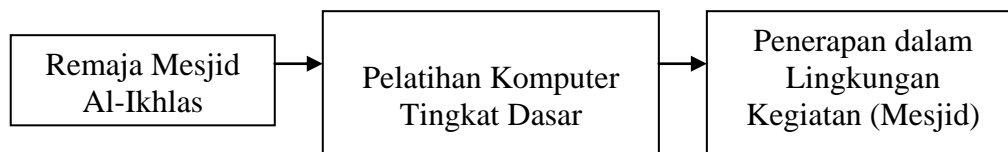
1. Manfaat bagi khalayak sasaran (peserta). Manfaat yang dapat dirasakan oleh para peserta dengan adanya kegiatan ini adalah diperolehnya nilai tambah dalam kemampuan penggunaan komputer tingkat dasar yang membantu dalam kegiatan sehari-hari.
2. Manfaat bagi pemerintah daerah khususnya kelurahan Margasari, adalah dalam rangka merealisasikan program kerja yang telah dirancang khususnya dalam bidang pendidikan dan pengembangan SDM.
3. Manfaat bagi LPM UPI. Adanya pelaksanaan kegiatan ini manfaat yang akan diperoleh oleh LPM UPI adalah dapat memperkenalkan program dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh LPM UPI, sekaligus tentang eksistensi dari lembaga ini kepada masyarakat luas. Di samping itu, melalui program ini, LPM dapat memperoleh data aktual tentang pendidikan di lapangan, sehingga dapat lebih menyesuaikan lagi program-program yang akan dikembangkan oleh LPM di masa yang akan datang agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang timbul di masyarakat.

## **G. Kerangka Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diungkap di muka, dapat dikemukakan berbagai cara pemecahan masalah sebagai berikut :

1. Dengan memberikan pelatihan komputer tingkat dasar, pada para remaja mesjid secara teori dan praktek dengan perbandingan 1 : 1,5.
2. Memberikan Hand Out/Diktat tentang pelatihan komputer tingkat dasar.

Berdasarkan kerangka pemecahan masalah tersebut, maka skema pemecahan masalahnya adalah :



## H. Khalayak Sasaran

Program kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini ditujukan bagi khalayak sasaran masyarakat, khususnya para remaja Masjid Al-Ikhlas di Kelurahan Margasari Kecamatan Buah Batu Kota Bandung.

## I. Keterkaitan

FPTK adalah suatu lembaga pendidikan tinggi kejuruan yang bergerak dalam bidang teknologi dan kejuruan. Dalam sepek terjangnya di kancah dunia pendidikan tinggi, tentu saja harus tetap memperhatikan masyarakat. Hal ini akan berdampak terhadap eksistensi FPTK dalam dunia pendidikan teknologi dan kejuruan. Dalam rangka menarik benang merah antara FPTK dengan Masyarakat, dalam upaya meningkatkan pengabdian pada masyarakat, dengan mendapat dukungan dari LPM, kami dosen FPTK UPI mengadakan pelatihan komputer tingkat dasar bagi remaja mesjid Al-Ikhlas di Kelurahan Margasari Kecamatan Buah Batu Kota Bandung.

## J. Metode Kegiatan

Metode kegiatan pelatihan ini dilakukan berdasarkan pendekatan proses pembelajaran teori dan pembelajaran praktek. Perbandingan antara pembelajaran teori dengan pembelajaran praktek berkisar dengan perbandingan sekitar 1 : 1,5. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di ruang madrasah Masjid Al-Ikhlas.



## K. Rencana dan Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu ke:					
		1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan proposal	xx					
2	Persiapan	xx					
3	Perizinan		xx				
4	Pelaksanaan kegiatan			xx	xx		
5	Pengumpulan data			xx	xx	xx	
6	Pelaporan					xx	xx

## L. Organisasi Pelaksana

Ketua Pelaksana :

- a. Nama dan Gelar : Aan Sukandar, Drs., M.Pd.
- b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata tk. I/III-c/131 616 619
- c. Jabatan : Lektor
- d. Jurusan : Pendidikan Teknik Mesin

Anggota Pelaksana 1 :

- a. Nama dan Gelar : Tuti Suartini, Dra., M.Pd.
- b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata tk. I/III-c/131 634 649
- c. Jabatan : Lektor
- d. Bidang Keahlian : Pendidikan Teknik Elektro

Anggota Pelaksana 2 :

- a. Nama dan Gelar : Asep Hadian Sasmita, S.Pd.
- b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata muda/III-a/132 317 102
- c. Jabatan : Tenaga pengajar
- d. Bidang Keahlian : Pendidikan Teknik Mesin

Anggota Pelaksana 3 :

- a. N a m a dan Gelar : Riskha Mardiana, ST
- b. Pangkat/Golongan/NIP : Penata muda/III-b/132 318 375
- c. Jabatan : Tenaga pengajar
- d. Bidang Keahlian : Pendidikan Teknik Arsitektur

## M. Rencana Biaya

### 1. UPAH KERJA

Pos Pengeluaran	Jam/minggu	Biaya (Rp)
Ketua pelaksana	8	100.000,00
Anggota Pelaksana I	8	100.000,00
Anggota Pelaksana II	8	100.000,00
Anggota Pelaksana III	8	100.000,00
Pembantu Pelaksana	8	75.000,00
<b>Jumlah 1</b>		<b>475.000,00</b>

### 2. LAIN-LAIN

Pos Pengeluaran	Biaya (Rp)
Sewa komputer	500.000,00
Transportasi	100.000,00
Konsumsi	100.000,00
ALat Tulis	100.000,00
Penyusunan laporan	150.000,00
Bahan teori	75.000,00
<b>Jumlah 2</b>	<b>1.025.000,00</b>

**Jumlah 1 + Jumlah 2 = 1.500.000,00 (satu juta lima ratus ribu rupiah)**

## **N. Daftar Pustaka**

Fhatoni, I. (2007). *Pengenalan Kom I*. [Online]. Tersedia: <http://www.slideshare.net/guest2d057a/pengenalan-perkakasan-komputer/> [1 Januari 2008]