

Computer Knowledge Improvement Training Students Dropping Out Of School In Buluh Apo Village

Pelatihan Peningkatan Pengetahuan Komputer Siswa Putus Sekolah Pada Desa Buluh Apo

Teuku Radillah*¹, Leonard Tambunan², Budy Satria³, Irman Efendi⁴, Chalida Hanum⁵

^{1,2,3,5}Institut teknologi Mitra Gama

⁴AMIK Bukit Tinggi

E-mail: t.radillah@gmail.com¹, tambunan.leonard81@gmail.com², budysatriadeveloper@gmail.com³, irmanefendi626@gmail.com⁴, chalidahanum.94@gmail.com⁵

Abstract

Buluh Apo village is a village that is located far out of town Duri, however, the Head of Buluh Apo Village has a vision to develop his village through the implementation of computer technology science, so that this village also has the nickname Net Village, because it has an internet network developed with the community. The purpose of this service is a collaborative program between the Apo Buluh village apparatus and the AMIK Mitra Gama campus to improve the quality of computer science in the current pandemic (COVID-19) conditions which require students to study more online (online) and for students dropping out of school. can Buluh Apo Village is a village located far on the outskirts of Duri city, however, the Head of Buluh Apo Village has a vision to develop his village through the implementation of computer technology knowledge. The purpose of this service is a collaborative program between Buluh Apo village officials and the Mitra Gama Institute of Technology campus to improve the quality of computer science for dropout students to be able to take advantage of this training to provide skills in the computer field so that they can become entrepreneurs in the field of informatics so that they can still participate in advance Buluh Apo village. The training participants totalled 30 dropout students with the achievement of target material including an introduction to computers and Microsoft Office. In this computer introduction training the results of student participation were achieved with an attendance of 85%, an increase in student knowledge reaching 75%, students' skills in using Ms Office reached 78%, the ability to use the internet increased by 87%, and the understanding of entrepreneurs in the field of informatics by 84%, and the development of hardware and multimedia reached 77%.

Keywords: Computer, School Dropout Student, Buluh Apo

Abstrak

Desa Buluh Apo merupakan desa yang terletak jauh dipinggiran kota Duri, walaupun demikian, Kepala Desa Buluh Apo memiliki visi untuk mengembangkan desanya melalui implementasi ilmu pengetahuan teknologi komputer. Tujuan pengabdian ini merupakan program kerja sama antara perangkat desa buluh Apo bersama kampus Institut Teknologi Mitra Gama dalam upaya peningkatan kualitas ilmu komputer bagi siswa putus sekolah untuk dapat memanfaatkan pelatihan ini untuk pembekalan skill dibidang komputer sehingga dapat menjadi entrepreneur dibidang informatika sehingga mereka tetap dapat berpartisipasi untuk memajukan desa Buluh Apo. Peserta pelatihan ini berjumlah 30 orang siswa putus sekolah dengan capaian target materi meliputi pengenalan komputer, dan Microsoft Office. Pada pelatihan pengenalan komputer ini dicapai hasil partisipasi siswa dengan kehadiran 85%, peningkatan pengetahuan siswa mencapai 75%, ketrampilan siswa dalam menggunakan Ms. Office mencapai 78 %, kemampuan menggunakan internet meningkat 87 %, dan pemahaman *entrepreneur* dibidang informatika sebesar 84 %, serta pengembangan *hardware* dan multi media mencapai 77%

Kata kunci: Komputer, Siswa Putus Sekolah, Buluh Apo

1. PENDAHULUAN

Komputer sebagai alat atau media informasi saat ini menjadi peranan yang sangat penting dalam pembuatan suatu sistem yang aman dan lebih efisien terutama didalam dunia pendidikan (Made Adi Baskara Joni & Permana, 2017), sehingga ilmu komputer menjadi

bagian dari kurikulum sekolah. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan dan kegiatan pembelajaran serta tata cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan proses belajar-mengajar untuk pencapaian Pendidikan tertentu (Budianto et al., 2019). Saat ini ilmu komputer menjadi kurikulum wajib bagi setiap sekolah, dikarenakan komputer merupakan teknologi yang dapat memberikan informasi secara cepat dan dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan (Irwansyah, 2015).

Implementasi ilmu komputer pada dunia pendidikan saat ini mengalami perubahan yang sangat pesat, saat ini proses pembelajaran secara daring atau *online* hampir diterapkan di setiap sekolah setelah adanya pandemic COVID-19 (Khumaira & Rahmawati, 2023), sehingga diberlakukan pembelajaran jarak jauh dengan pemberian materi yang diatur menggunakan media pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri (Yerusalem et al., 2015). sehingga diperlukan peningkatan pengetahuan ilmu komputer untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Upaya peningkatan pengetahuan komputer tersebut juga dilakukan oleh Desa Buluh Apo, sebagai desa yang memiliki visi dalam pengembangan desanya melalui teknologi komputer. Desa buluh Apo melakukan kegiatan peningkatan kemampuan siswa, diakrenakan siswa merupakan unsur terpenting terbentuknya suatu sistem pendidikan (Purnamasari et al., 2020).

Peningkatan kemampuan tersebut meliputi siswa yang masih aktif sekolah maupun siswa yang telah putus sekolah dengan program pengabdian masyarakat yang melibatkan kerjasama dengan perguruan tinggi, sehingga pencapaian sasaran peningkatan ilmu pengetahuan komputer oleh siswa-siswa di desa Buluh Apo dapat meningkat secara signifikan. Pelatihan peningkatan pengetahuan komputer ini materi yang diberikan mencakup dengan capaian target materi meliputi pengenalan komputer, dan *Microsoft Office* (Hasan et al., 2023). Pada materi pengenalan komputer ini juga dibahas tentang penggunaan internet sebagai e-commerce. Pada proses pembelajaran dosen yang melakukan pengabdian masyarakat membuat bahan ajar yang terdiri dari bahan ajar cetak, bahan ajar berbasis *audio* dan *visual*, bahan ajar multimedia interaktif dan bahan ajar berupa modul (Koswara et al., 2017). Modul merupakan suatu unit lengkap berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution et al., 2017). Peningkatan pengetahuan ilmu komputer ini juga memiliki target luaran yang terdiri : 1. Peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan *Microsoft office* dalam pembuatan tugas sekolah (Mulyani & Reza, 2023), 2. Peningkatan kemampuan penggunaan media pembelajaran online seperti *google class room*, *zoom meeting* dan sebagainya, 3. Pembekalan dan peningkatan kemampuan *skill* dibidang komputer terutama dalam penggunaan internet sehingga siswa dapat menjadi *entrepreneur* dibidang informatika. Pada proses pelatihan peningkatan pengetahuan komputer tersebut, untuk mengukur kemampuan dari siswa, setiap materi yang diberikan akan dilakukan evaluasi dengan memberikan ujian kompetensi sesuai dengan materi yang diberikan (Budy Satria et al., 2022).

2. METODE

Metode pelaksanaan dengan menerapkan ceramah, forum diskusi, dan praktek dari materi yang diberikan. Adapun materi yang diberikan yang meliputi pengenalan perangkat keras komputer (*hardware*), yaitu dengan metode ceramah dan penjelasan dari fungsi *hardware* tersebut dan perangkat lunak (*softawre*) yaitu pengoperasian *windows*, dan penggunaan *Microsoft Office* dengan melakukan praktikum dan forum diskusi terhadap tugas dan materi yang disampaikan. Pada pengenalan *hardware*, praktikum yang dilakukan dengan membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4 orang siswa setiap kelompok, dan setiap kelompok diberikan 1 unit CPU untuk dipelajari dan dirakit kembali, sedangkan pelaksanaan perangkat lunak yaitu penggunaan *Microsft Office*, setiap siswa menggunakan 1 unit PC masing-masing dan mempraktekkan semua pelatihan dari materi berupa modul yang diberikan tutor seperti pembuatan surat menggunakan *mail merge* pada *Microsoft Word*, rekapitulasi data tabulasi,

penggabungan tabel, dan penjumlahan pada *Microsoft Excel*, sedangkan pada materi penggunaan internet, peserta pelatihan dibekali cara menggunakan internet secara sehat, dan menjadikan media internet menjadi media pembelajaran interaktif, baik dalam pembuatan blog, menjadi *dropshipper* untuk memulai bisnis *online*, dan membuat *channel youtube* sebagai channel edukasi.

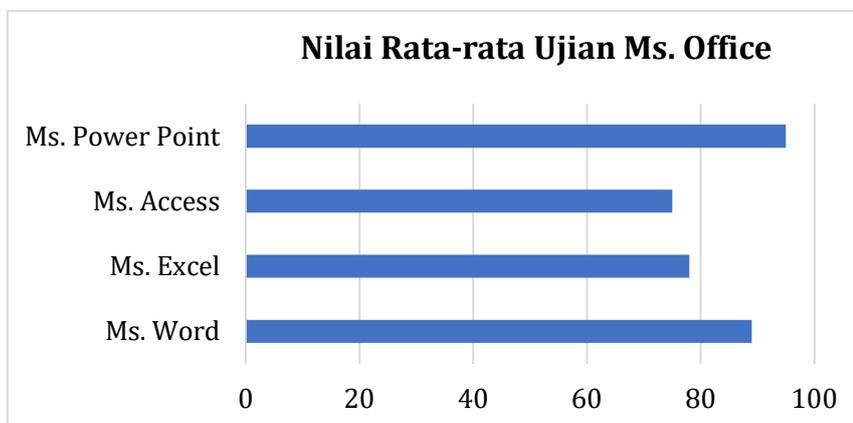
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pelatihan peningkatan pengetahuan komputer bagi siswa sekolah dan putus sekolah pada desa Buluh Apo mendapatkan apresiasi dari masyarakat terutama dari orang tua siswa, dan proses pengabdian ini dilaksanakan selama 3 bulan, yang terdiri dari 30 orang siswa dengan pembahasan materi penggunaan *Microsoft office* pada bulan pertama, dan dilanjutkan dengan materi peningkatan kemampuan penggunaan media pembelajaran online seperti *google class room*, *zoom meeting* dan sebagainya, serta pada materi terakhir merupakan pembekalan dan peningkatan kemampuan skill dibidang komputer terutama dalam penggunaan internet sehingga siswa dapat menjadi *entrepreneur* dibidang informatika yang dikhususkan untuk siswa putus sekolah agar tetap dapat mandiri dan membuka peluang usaha dibidang jasa komputer.



Gambar 1. Pelatihan *Microsoft Office*

Hasil dari pelatihan *Microsoft office* ini siswa desa Buluh Apo sangat antusias mengikuti pelatihan tersebut dan pencapaian peningkatan kemampuan para siswa ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang lulus ujian evaluasi dari materi yang diajarkan yang dapat dilihat dari grafik hasil pencapaian nilai rata-rata ujian yang diperoleh



Gambar 2. Nilai Rata-rata Ujian *Microsoft Office*

Dari hasil grafik tersebut, adapun nilai terendah yang diperoleh dari siswa adalah 75 dan pada materi pengayaan *Microsoft access*, yang terdapat beberapa pelajaran menggunakan *pseud code* atau *coding* program pada pembuatan aplikasi sederhana menggunakan *Microsoft acces*, sehingga merupakan tingkat kesulitan yang cukup tinggi bagi siswa didesa Buluh Apo, akan tetapi untuk materi lainnya peningkatan kemampuan para siswa meningkat cukup signifikan, selain evaluasi dari pelatihan *Microsoft office* peningkatan kemampuan penggunaan media pembelajaran online seperti *google class room*, *zoom meeting*, *e-moodle* dan sebagainya juga terjadi peningkatan.



Gambar 2. Pelatihan Media Pembelajaran Online

Selanjutnya hasil dari evaluasi pelatihan peningkatan kemampuan *skill* dibidang komputer agar siswa dapat menjadi *entrepreneur* dibidang informatika juga dilakukan, dan dapat dilihat dari tabel evaluasi pencapaian dibawah ini

Tabel.1. Evaluasi Pencapaian Pembelajaran

Kategori Pencapaian	Indikator Penilaian	Tingkat Keberhasilan (%)	Hasil Evaluasi
Partisipasi Siswa	Kehadiran	85 %	Untuk kehadiran perlu ditingkatkan lagi, dan untuk kedepannya siswa yang mengikuti program pelatihan ini agar dapat mematuhi tata tertib dan diperlukan kerjasama pawa wali siswa atau orang tua untuk ikut berpartisipasi memberikan motivasi dan dukungan untuk siswa agar selalu hadir
Pengetahuan	Pemahaman Siswa terhadap penggunaan Komputer	75 %	Untuk program pelatihan selanjutnya agar waktu pelatihan untuk setiap jam sesi pertemuan ditambah sehingga siswa memiliki banyak waktu untuk melakukan praktikum
Ketrampilan/Skill	a. Ketrampilan siswa dalam penggunaan <i>Microsoft office</i> dalam	78 %	a. Materi pembahasan untuk kedepannya juga memperhatikan tugas

	pembuatan tugas sekolah		dari siswa disekolah agar siswa juga merasa terbantu sehingga minat belajar siswa lebih meningkat.
	b. Ketrampilan menggunakan media pembelajaran online seperti <i>google class room, zoom meeting, e-moodle</i> dan sebagainya.	87 %	b. Kemampuan media pembelajaran online yang digunakan siswa sudah cukup baik, hanya saja kualitas jaringan internet didesa Buluh Apo perlu ditingkatkan lagi.
	c. kemampuan <i>skill</i> dibidang komputer terutama dalam penggunaan internet sehingga siswa dapat menjadi <i>entrepreneur</i> dibidang informatika	84 %	c. <i>Skill</i> dibidang komputer dan penggunaan internet sudah sangat baik, dan hasil evaluasi, para siswa agar diarahkan untuk membuat konten edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan belajar serta menghasilkan suatu ide yang dapat menjadi peluang didunia usaha terutama bagi siswa yang putus sekolah.
Pengembangan	Kemampuan di bidang hardware dan Materi Lanjutan (Multi media)	77 %	Untuk pengembangan perlu diadakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam <i>skill</i> siswa dibidang <i>hardware</i> serta multi media agar kemampuan dan <i>skill</i> para siswa dapat digunakan didunia kerja

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan kemitraan dengan Desa Buluh Apo ini menciptakan terobosan baru dalam peningkatan *skill* dan pengetahuan warga desa Buluh apo dibidang komputer dan memberikan harapan bagi siswa putus sekolah untuk tetap dapat belajar dan menjadi *entrepreneur* yang mandiri sehingga dapat disimpulkan hasil dari kegiatan pelatihan ini berupa :

1. Meningkatnya pengetahuan warga desa Buluh Apo terutama untuk putus sekolah dibidang komputer menjadikan pelatihan komputer ini menjadi agenda rutin yang dilakukan pada setiap tahunnya.
2. Bagi siswa putus sekolah program pelatihan komputer ini menjadi solusi bagi pengembangan diri mereka secara mandiri untuk tetap berkarya dan berusaha untuk masa depan mereka menjadi lebih baik.
3. Pada pelatihan pengenalan komputer ini dicapai hasil partisipasi siswa dengan kehadiran 85%, peningkatan pengetahuan siswa mencapai 75%, ketrampilan siswa dalam menggunakan Ms. Office mencapai 78 %, kemampuan menggunakan internet meningkat 87 %, dan pemahaman *entrepreneur* dibidang informatika sebesar 84 %, serta pengembangan *hardware* dan multi media mencapai 77%

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam proses program pengabdian ini baik dalam *support* moril maupun materil.

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Institut Teknologi Mitra Gama atas dukungannya
2. Yayasan Institut Teknologi Mitra Gama atas dukungan transportasi dan akomodasi yang telah diberikan.
3. Seluruh dosen yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini baik sebagai panitia maupun sebagai tenaga pengajar.
4. Masyarakat desa Buluh Apo yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan pengabdian ini dengan lancar

DAFTAR PUSTAKA

- Budianto, A., Esanudin, R., & Hatta, P. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolah Nilai Sekolah Dasar untuk Kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i2.30111>
- Budy Satria, Tambunan, L., Radillah, T., & Ratna Sari, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Konten Video Kreatif Menggunakan Filmora 10 di STAI Hubbulwathan Duri. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.822>
- Hasan, F. N., Moh Yusuf, D., & Kun, F. (2023). Pelatihan Sertifikasi Microsoft Office Specialist (MOS) Bagi Siswa-Siswi SMK Islam Malahayati Jakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 687–693. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.13582>
- Irwansyah, M. (2015). Sistem Informasi Repository Digital Beban Kerja Dosen. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.26418/jp.v1i1.10221>
- Khumaira, A., & Rahmawati, F. M. (2023). *Counseling on Facing the New Normal Era of Covid – 19 and Business in the Less Contact Economy Period at the Yogyakarta Community Reading House Penyuluhan Menghadapi Era New Normal Covid – 19 dan Bisnis di Masa Less Contact Economy di Rumah Baca Komunitas*. 7(2), 295–300.
- Koswara, U., W., T. Y., & Rosita, N. T. (2017). Pelatihan Program Geogebra Bagi Guru Matematika Smp Di Kabupaten Sumedang. *E-DIMAS*. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v8i1.1376>
- Made Adi Baskara Joni, I. D., & Permana, I. P. H. (2017). Pengelolaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Sistem Informasi Manajemen. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 124. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i02.p06>
- Mulyani, S., & Reza, M. (2023). *Pelatihan Ms . Excel Untuk Pengolahan Nilai Bagi Guru – Guru Sd Al Fithriah*.
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Purnamasari, I., Hayati, M. N., & Yuniarti, D. (2020). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Mendorong Peningkatan Kualitas Siswa Tingkat SMA. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3565>
- Yerusalem, M. R., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 481. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.481-492>