

## Pengenalan Penggunaan Microsoft Office Word di Yayasan Amara Bhawana Sastra

Wayan Eny Mariani<sup>1</sup>, Ni Putu Ayu Siska Wulantari<sup>2</sup>, Ni Kadek Ariasih<sup>3</sup>, Ni Putu Suci Meinarni<sup>4</sup>

---

### **Keywords :**

Microsoft Office Word;  
Pelatihan;

### **Correspondensi Author**

Akuntansi, STMIK STIKOM Indonesia,  
Jalan Tukad Pakerisan No.97 Denpasar  
Email: enymariani@stiki-indonesia.ac.id

### **History Article**

Received: 08-Februari-2020;  
Reviewed: 16-April-2020;  
Accepted: 15-Juli-2020;  
Avalaible Online: 30-Juli-2020;  
Published: 03-Agustus-2020;

**Abstrak.** Tujuan dari pelaksanaan kegiatan di Yayasan Amara Bhawana Sastra adalah untuk memberikan pendidikan dan tambahan ketrampilan anak-anak yang dinilai masih kurang dalam menggunakan gadget yang tepat dan aplikasi komputer seperti Microsoft Office Word. Metode dalam kegiatan ini adalah metode praktikum, di mana anak-anak dilibatkan secara langsung agar mengerti kegunaan gadget dan tidak kecanduan dalam menggunakan gadget, praktik cara menggunakan keyboard dan mouse serta latihan mengetik. Hasil dari pelatihan ini, beberapa dari mereka lumayan lancar untuk mengetik dan ada juga yang masih kesulitan untuk mencari letak huruf-huruf yang ada di keyboard. Mereka lebih condong menggunakan satu jari yaitu jari telunjuk kanan, namun seiring waktu mulai terbiasa menggunakan dua jari telunjuk kiri dan kanan walaupun masih ragu-ragu.

**Abstract.** The purpose of carrying out activities at the Amara Bhawana Sastra Foundation is to provide education and additional skills for children who are judged to be lacking in using appropriate gadgets and computer applications such as Microsoft Office Word. The method in this activity is a practicum method, where children are directly involved to understand the use of gadgets and are not addicted to using gadgets, practice how to use the keyboard and mouse and typing exercises. As a result of this training, some of them are quite fluent to type and some are still having trouble finding the letters on the keyboard. They are more inclined to use one finger that is the right index finger, but over time began to get used to using two left and right index fingers although still in doubt.



## PENDAHULUAN

Pemuda merupakan pewaris generasi yang seharusnya memiliki kualitas, nilai-nilai luhur, bertingkah laku baik, berjiwa membangun, cinta tanah air, memiliki visi dan tujuan positif. Pemuda harus bisa mempertahankan tradisi dan kearifan lokal sebagai identitas bangsa (Pramudyasari, 2016). Berawal dari kepedulian terhadap negeri yang membutuhkan generasi penerus yang gigih meraih mimpi merupakan hambatan yang sangat berarti. Masih banyak sekolah-sekolah yang membutuhkan perhatian dari pemerintah, terutama dalam hal pemerataan pendidikan dan berbagai keterbatasan fasilitas yang memadai, khususnya kemampuan TIK. Padahal para generasi muda ini juga memiliki hak untuk memperoleh fasilitas yang layak (Widodo, 2011).

Pemanfaatan TIK sudah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Termasuk salah satunya dalam mendukung pengelolaan yayasan. Namun pemanfaatan ini belum merata di seluruh tingkat pendidikan. Penerapan TIK di masyarakat beserta latihan adalah untuk mengolah nilai, membuat rekap absensi, membuat presentasi, surat menyurat maupun laporan kerja, (Wijaya, 2007). Kendala penerapan TIK menurut Riyana (2017) antara lain kurangnya keterampilan masyarakat peserta latihan dalam menggunakan aplikasi komputer seperti Microsoft Office. Salah satunya di Yayasan Amara Bhawana Sastra.

Bakti sosial ini merupakan wadah pembekalan untuk menyalurkan minat dan bakat dalam mengamalkan profesionalisme disiplin ilmu ke tengah masyarakat. Manfaat lain dari bakti sosial ini adalah menciptakan rasa Kepekaan terhadap sesama yang membutuhkan.

Berdasarkan analisis situasi dilingkungan maka terdapat beberapa rumusan permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu pengenalan dampak positif dari penggunaan gadget masih sangat minim, sehingga anak-anak disana masih mengartikan gadget hanya untuk membuka *sosmed* dan untuk bermain *game online*. Kedua, penggunaan hardware seperti mouse dan keyboard disana masih terlihat sangat kurang.

Ini dapat dilihat dari cara mereka memegang mouse dan keyboard masih belum begitu cepat. Ketiga, pengenalan cara mengetik anak-anak disana masih menggunakan dua jari sehingga proses mengetik masih lama. Keempat, anak-anak di Yayasan belum memahami apa fungsi dari Microsoft Office Word.

Dari rumusan permasalahan yang ada, solusi yang dapat ditawarkan yaitu mengajarkan mereka apa saja dampak positif dari penggunaan gadget selain untuk bermain game dan untuk sosmed, mengajarkan cara menggunakan keyboard dan mouse dari memegang hingga mengetik menggunakan lebih dari dua jari, beserta fungsi dari masing-masing tombol, mengajarkan mereka penempatan jari-jari sehingga mengetik bias dilakukan menggunakan lebih dari dua jari, dan mengajarkan anak-anak fungsi dari masing-masing menu pada Ms. Office Word (Gao, Zare, 2017). Hal tersebut selaras dengan tujuan dari diadakannya bakti sosial ini, yaitu mengenalkan dampak positif dari gadget, mengenalkan cara penggunaan keyboard dan mouse, mengenalkan cara mengetik menggunakan lebih dari dua jari, dan mengenalkan Microsoft Office Word.

## METODE

Metode dalam kegiatan observasi ini adalah metode praktikum. Metode praktikum adalah cara penyajian pelajaran kepada siswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sesuatu yang dipelajari. Karena metode praktikum lebih efektif dalam metode pembelajaran, jadi siswa bisa langsung menerapkan pelajaran yang sudah di sampaikan (Jurnal, 1994).

Praktik langsung merupakan pengalaman pendidikan yang melibatkan anak secara aktif dalam manipulasi objek untuk menambah pengetahuan atau pengalaman (Haury, Rillero, 1994)

Haury, Rillero, 1994 mengemukakan bahwa kegiatan praktik langsung adalah kegiatan menggunakan objek, berupa makhluk hidup maupun benda mati, yang tersedia secara langsung untuk penelitian. Manfaat dari praktik langsung menurut para ahli: Anak akan lebih mengaplikasikan materi yang disampaikan oleh guru, Anak mampu

membuktikan dan mempercayai sebuah teori setelah ia melakukan praktik, Anak menjadi tidak bingung dengan teori yang disampaikan, Anak langsung dihadapkan dengan permasalahan yang nyata, Keterampilan anak akan meningkat (Mehring, 2010)

*Survei Lapangan.* Yaitu dengan meminta perizinan melakukan kegiatan sosialisasi dampak gadget di salah satu yayasan yang telah ditentukan. Dalam tahapan ini dilakukan pencatatan fasilitas apa saja yang mendukung demi menunjang terlaksananya kemajuan pendidikan di yayasan tersebut (Rusdi, 2016).

*Pelaksanaan sosialisasi dampak gadget dan penggunaannya.* Dalam tahapan ini, anak-anak yayasan di sosialisasikan dampak dari penggunaan gadget agar anak-anak mengerti kegunaan gadget dan menjelaskan bagaimana agar anak-anak tidak kecanduan dalam menggunakan gadget (Chusna, 2017). Acara yang kedua adalah praktik cara menggunakan keyboard dan mouse agar saat mereka tidak kebingungan saat menggunakannya di lain waktu dan mengajarkan mereka mengetik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengabdian masyarakat ini kami tetapkan di Yayasan Bhawana Sastra. Dalam pelaksanaannya kami mengalami kendala yaitu kurangnya laptop dan LCD tidak tersedia pada tempat tersebut. Tingginya jumlah anak yang hadir pada waktu itu, sehingga kami membagi satu laptop untuk empat orang anak agar bisa tercukupi dan slide bisa dilihat dari masing-masing laptop tersebut. Kegiatan pertama dimulai dari pengenalan terhadap materi yang kami bawa. Yang dipandu oleh satu orang perwakilan dari kami, untuk menjelaskan slide per slide nya.

Setelah itu dilakukan tanya jawab, yang kemungkinan ada dari anak-anak yang ingin bertanya seputar gadget, dan kesimpulan nya mereka lebih tau kalo gadget itu digunakan untuk bermain game tanpa menyadari banyak hal yang bisa dilakukan dalam menggunakan gadget. Anak-anak yang mengikuti pertemuan yang umurnya masih sangat muda dimulai dari kelas 2 SD dan yang paling besar kelas 6 SD. Anak-anak dari TK juga turut serta, namun kelas nya di pisah.

Setelah materi tentang cara bijak menggunakan gadget usai, dilanjutkan dengan cara menggunakan keyboard dan mouse. Masing-masing dari kami membagi diri untuk mengajar setiap anak cara menggunakan keyboard dan mouse.

Pertama dijelaskan bagaimana cara menggunakan mouse, dan setiap dari mereka mempraktekkan nya secara langsung dengan cara bergantian. Dan hasilnya mereka masih kaku dalam menggerakkan mouse maupun klik kiri dan klik kanan pada bagian mouse nya. Selain itu juga dijelaskan fungsi rightklik dan left klik pada bagian mouse nya, dan untuk pengaplikasiannya digunakan software paint agar mereka lebih mudah mengarahkan pointer nya. Beberapa menit kemudian setelah lama mempraktekkan mouse, selanjutnya beralih ke bagian menggunakan keyboard. Pada proses menggunakan keyboard mereka dilatih mengetik nama mereka sendiri, hasil yang ditemukan ada beberapa dari mereka lumayan lancar untuk mengetiknya dan ada juga yang lumayan kesulitan untuk mencari letak huruf-huruf yang ada dipapan ketik. Dan lebih condong menggunakan satu jari yaitu jari telunjuk kanan, namun seiring waktu mereka mulai terbiasa menggunakan dua jari telunjuk kiri dan kanan walaupun masih ragu-ragu. Selanjutnya mereka diberikan tantangan dimana masing-masing kelompok diberikan mengetik sebuah cerita yang sudah dalam bentuk print out.

Pada sesi terakhir setelah istirahat makan siang, dilanjutkan dengan game. Dimana game ini mencari anak yang paling cepat mengetik dalam waktu yang telah ditentukan. Dan dalam sesi game, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok agar mudah menemukan siapa pemenang dari masing-masing kelompok tersebut. Kemudian dilakukan seleksi lagi untuk menemukan siapa yang berhak menjadi juara 1,2, dan 3. Selanjutnya jika sudah ditemukan juara 1,2,dan 3, maka diberikan sebuah hadiah yang disematkan salah satu dari kami. Selesai pembagian hadiah maka berakhir juga rangkaian kegiatan kami.



Gambar 1. Anak-anak latihan mengetik dan Gambar 2. Pengarahan kepada anak-anak

## SIMPULAN DAN SARAN

Observasi yang dilaksanakan ini ditujukan pada Yayasan Amara Bhawana Sastra, dimana yayasan tersebut bertempat di Banjar Susut Kaja, Desa Susut, Kec Bangli Bali dapat diketahui desa ini cukup terpencil. Dan berdasarkan hasil observasi yang kami dapatkan yaitu mayoritas murid disana belum bisa mengoperasikan laptop/komputer serta pengoperasian pada aplikasi atau software Microsoft Office masih kurang. Sehingga kesimpulan kegiatan yang kami lakukan adalah (1) Memberi edukasi tentang 'Cara Bijak Menggunakan Gadget' dan pengoperasian dari laptop/komputer baik dari segi software maupun hardware. Diharapkan murid di Yayasan tersebut mendapat pengetahuan, minimal tentang cara mengoperasikan komputer baik hardware maupun software sehingga kegiatan mengajar lebih efektif dan inovatif. Namun, perlu diperhatikan bila penggunaan Gadget berlebihan akan berdampak negative seperti kecanduan terhadap game, maupun internet; (2) Menyampaikan bahwa perlunya manajemen waktu penggunaan gadget, laptop, komputer, maupun game serta internet agar mendapatkan hasil yang maksimal dari teknologi tersebut. Serta memberikan motivasi agar murid semangat untuk belajar penggunaan teknologi informasi yang akan berdampak pada masa yang akan datang.

Dari kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat kami sampaikan, antara lain: (1) Disini kami harap agar pemerintah lebih memperhatikan terhadap desa-desa yang terpencil, dengan melakukan sosialisasi tentang teknologi. Agar desa-desa tersebut tidak mengalami ketertinggalan terhadap teknologi; (2) Disetiap mata kuliah PKN pada Stiki Indonesia lebih baik mahasiswa memberikan suatu tugas yakni dengan memberikan tugas dengan melakukan kegiatan pengabdian terhadap masyarakat, dimana masyarakat juga lebih terbantu dan membawa nama baik Stiki Indonesia dimata masyarakat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Pramudyasari. (2016). Peran Pemuda Sebagai Penerus Tradisi Sambatan Dalam Rangka Pembentukan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 6-16
- Widodo, Sumardi. (2011). "Revitalisasi Pemuda Demi Memajukan Indonesia. *HUMANIKA*, 14(1), 12-11
- Wijaya, M. (2007). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal. Pendidik. Penabur*, 6(8), pp. 50-59.
- Riyana, Capi. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran: Karakteristik

Media Video, 3-17.

B. Gao and H. Zare. (2017). Makalah bakti sosial diberikan pada Forsila Unissula 2017. Dosen PSPDG FKIK UMY. 12-17.

Mehring, T. (2010). Direct instruction and the education of children with special needs. *International Encyclopedia of Education*, 1986, 584587.

D. L. Haury and P. Rillero, "Perspectives of Hands-On Science Teaching," *Anim. Genet.*, 1994.

Harni, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Membentuk Relief Plastisin Menggunakan Model Pembelajaran Langsung di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.105300>

Rusdi, D. A. K, and A. M. S. (2016). Penelitian Deskriptif Dengan Metode Survei. No. 16725251003, pp. 1-32, 2016.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Din. Penelit. Media Komun. Sos. keagamaan*, 17(2), pp. 315-330.