

Penerapan Komputer Dasar Terhadap Juru Kasir & Juru Buku Pada Koperasi Simpan Pinjam

Baginda Harahap^{1*}, Aripin Rambe², Eka Hayana Hasibuan³, Roy Nuary Singarimbun⁴

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

Email: profesionalbaginda@gmail.com, arambe1903@gmail.com, ekahayana@man1medan.sch.id,
roy90singarimbun@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
21.12.2021	15.01.2022	21.01.2021	31.01.2021

Abstract: *This service aims to provide an understanding to cashiers and bookkeepers on basic computer usage, the use of Microsoft Word, Excel and Power Point. And in this training, you will be taught how to make a report using Microsoft Word and Excel. So far, many cashiers and bookkeepers in comparison companies still use records and reports that are made in manuals, due to their lack of understanding of basic computer use, both for hardware components and standard software components.*

Keywords: *Bookkeeper and Cashier, Hardware, Software*

Abstrak: Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada juru kasir dan juru buku terhadap penggunaan komputer dasar, penggunaan microsoft word, excel dan power poin. Dan pada pelatihan ini akan diajarkan bagaimana membuat suatu laporan dengan menggunakan microsoft word dan excel. Selama ini juru kasir dan juru buku di koperasi masih banyak yang menggunakan pencatatan dan laporan itu dibuat dalam buku harian (manual book), karena kurangnya pemahaman mereka terhadap penggunaan komputer dasar baik itu untuk komponen perangkat keras dan komponen perangkat lunak standar.

Kata kunci: Juru buku dan kasir, perangkat keras, perangkat lunak.

1. PENDAHULUAN

Secara umum, koperasi dapat diartikan sebagai badan usaha yang dimiliki serta dikelola para anggotanya. Namun, ada pengertian lain dari koperasi menurut beberapa ahli. Salah satunya dari Bapak Koperasi. Koperasi adalah usaha bersama guna memperbaiki atau meningkatkan kehidupan atau taraf ekonomi berlandaskan asas tolong menolong (Mohammad Hatta). Sementara itu, Arifinal Chaniago mengartikan koperasi sebagai suatu perkumpulan yang bekerja sama dalam menjalankan sebuah usaha secara kekeluargaan guna meningkatkan kesejahteraan anggotanya. Pengelolaan sebuah koperasi, para anggotanya dapat dengan bebas untuk keluar dan masuk dari badan usaha tersebut.

Arti koperasi oleh Munkner adalah organisasi berasaskan tolong menolong yang mengelola 'urusniaga' secara berkelompok. Tujuannya meningkatkan urusan ekonomi, berbeda dengan asas gotong royong yang bertujuan membangun kebutuhan sosial. Berdasarkan Undang-undang (UU) Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, pada Pasal 1 dijelaskan, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasar prinsip koperasi, sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat atas asas kekeluargaan. Sedangkan perkoperasian adalah segala sesuatu yang menyangkut kehidupan koperasi.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa koperasi merupakan salah satu bidang usaha yang dimiliki oleh pemerintah maupun swasta yang dikelola oleh masyarakat yaitu anggota dan pengurus. Salah satu yang berperan pada aktivitas koperasi itu adalah juru buku dan juru kasir, melihat lapangan masih banyak yang menggunakan manual book dalam segi pencatatan baik itu anggota, pengurus inventaris, laporan harian, laporan bulanan dan bahkan untuk membuat laporan tahunan masih dalam menggunakan manual book atau bisa jadi kadang mereka mengupah ke poto kopi atau ke rental komputer, maka dengan kondisi inilah patut rasanya mereka sipelaku koperasi terlebih-lebihnya di jabatan juru buku dan juru kasir sepatutnya harus kompeten dibidang penggunaan komputer dasar software dan hardware.

Melalui pelatihan ini mereka akan dibekali bagaimana cara menggunakan komputer dasar baik dari pengetahuan tentang hardware dan software. Dan mereka akan dibekali bagaimana menggunakan software dibidang office dan excel.

Dalam era sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat, dapat dilihat dengan berita-berita yang terjadi saat ini, maka dalam hitungan detik sudah dapat diakses oleh setiap orang dinegara lain. Keberhasilan pelaksanaan tugas pada juru buku dan juru kasir di koperasi sangatlah berperan dalam menentukan keadministrasian sertap pembuatan data laporan. Komputer merupakan perangkat yang sangat diperlukan agar produk administrasi dalam rangka memperlancar pelaksanaan tugas juru kasir dan juru buku dapat dilaksanakan dengan cepat, rapih dan dapat disimpan (diarsipkan). Dalam pengabdian yang berupa pelatihan ini akan dipelajari materi tentang hakikat komputer, microsoft office dan internet. Dalam pengabdian yang berupa pelatihan ini membahas materi tentang hakikat komputer meliputi pengertian komputer, perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer. Tujuan diberikannya hanjar ini agar peserta didik dapat memahami hakikat komputer.

Keahlian dalam penggunaan komputer dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengoperasikan komputer didukung dengan kemampuan intelektual yang memadai baik diperoleh melalui bakat bawaan maupun dengan cara belajar. Menurut Doyle (2005: 76) keahlian penggunaan komputer didefinisikan sebagai "an individual's judgement of their capability to use a computer." Keahlian penggunaan komputer diartikan sebagai judgement kapabilitas seseorang untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi. Menurutnya, masing-masing orang percaya bahwa kemampuan penggunaan komputer yang dimilikinya tidak berhubungan dengan pengalaman masa lampau tetapi lebih difokuskan pada kemampuannya untuk tugas-tugas tertentu yang sedang dihadapi. Hal ini memperlihatkan bahwa dengan kepercayaan atau keyakinan yang kuat pada kemampuannya, seseorang melihat tugas-tugas tertentu yang sulit yang menggunakan program komputer sebagai sebuah peluang untuk dapat menguasai berbagai program komputer. Dengan keyakinan tersebut, kemampuan yang dimiliki seseorang akan cenderung dapat mengatasi kesulitan yang sedang dihadapi.

Sementara menurut Bandura (2006: 12) keahlian menggunakan komputer diartikan sebagai "kepercayaan seseorang yang mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan komputer yang dipengaruhi oleh motivasi dan perilaku." Secara lebih jelas, Bandura (2006: 12) memberikan penjelasan mengenai kemampuan berkomputer seperti berikut: "People's judgmentsof their capabilities to organize and execute courses of action required to attain designated types of performances. It is concerned not with the skills one has but with judgements of what one can do with whatever skills one possesses". Definisi tersebut menunjukan bahwa karakteristik kunci dari kemampuan diri yaitu: komponen skill (keahlian) dan ability (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan. Dalam konteks komputer, kemampuan berkomputer menggambarkan persepsi individu tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan suatu tugas yang mengunakan program tertentu seperti paket-paket software untuk analisis data dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Untuk itulah diperlukan suatu materi penggunaan serta keahlian komputer dasar yang harus dikuasai oleh juru buku dan juru kasir pada koperasi simpan pinjam (KSP), terlebih-lebihnya melihat teknologi berbasis komputerisasi di era 4.0 ini, maka sangat rugi dan ketinggalanlah seseorang yang tidak bisa mengoperasikan komputer, melalui pelatihan ini diharapkan semua peserta dan pelaku di KSP yang jobdesnya adalah juru kasir dan juru buku bisa berkompeten dalam keahlian komputer dasar, baik itu dalam mengoperasikan secara standar software (office dan excel dll) maupun dalam perawatan hardware.

2. METODE

Pengabdian ini menggunakan metode pendekatan *drill*, bertujuan untuk melatih dan mengajarkan tentang software dan hardware dasar kepada juru kasir dan juru buku, bahwa menggunakan komputer dalam kehidupan sehari-hari itu tidak sesulit yang mereka pikirkan hanya saja suatu kebiasaan. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2021 di Balai Pelatihan Koperasi dan UMKM Kota Medan dan dihadiri berbagai juru kasir dan juru buku dari berbagai pelaku koperasi dan UMKM Kota Medan lebih kurang pesertanya ± 40 orang.

Metode latihan (Drill) merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Latihan adalah suatu teknik mengajar yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan / keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Menurut Djamarah dan Zain (2006) metode latihan adalah suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, yang digunakan untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

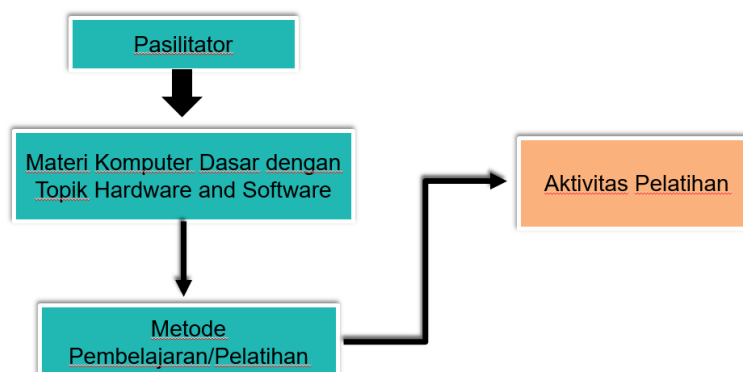
Syaiful Sagala (2003) menyatakan bahwa Metode latihan (metode drill) adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan” Sedangkan Roestiyah (2001: 125) mengungkapkan metode latihan adalah cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

Drill digunakan pada umumnya untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Dan untuk memperoleh kecakapan motorik”. Dalam menggunakan metode ini guru hendaknya memperhatikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam metode ini.

- Latihan wajar digunakan untuk hal-hal yang bersifat motorik, seperti menulis, permainan, pembuatan dan berhitung.
- Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, menjumlah. Mengenal benda/bentuk dalam pembelajaran matematika, atau ilmu perhitungan yang lain, ilmu pasti, ilmu kimia, dan sebagainya.
- Untuk melatih kecakapan mental perhitungan, penggunaan rumusrumus dan lain-lain.
- Untuk melatih hubungan, tanggapan seperti penggunaan bahasa, simbol dan peta.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa metode drill adalah suatu cara pembelajaran dimana peserta didik mendapat kecakapan dan ketrampilan yang lebih tinggi dari sebelumnya dan mudah mengerti dari apa yang telah dipelajari sehingga siswa/peserta memperoleh suatu ketrampilan dan kecakapan secara sempurna.

Adapun gambaran atau alur proses pengabdian ini ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Proses Pengabdian

Pengabdian ini merupakan pengabdian yang bersifat pengaruh, yang mengkaji pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini mencari bagaimana pengaruh penggunaan metode Drill terhadap hasil belajar Komputer Dasar dengan Topik Hardware dan Software. Dalam penelitian ini, desain penelitian true Eksperimen Design dengan bentuk Pretest-posttest Control Grup Design dan penulis menggunakan teknik sampling purposive dimana dalam penentuan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 40 peserta, pada kali ini tidak dibuat pemisahan kelas seperti pada penelitian lainnya, hanya saja pada penelitian ini akan dibuat tes kepada peserta tentang sejauh mana mereka mengetahui tentang hardware dan software. Langkah pertama peserta akan dikirimkan link test soal melalui forms dimana mereka ini belum dibekali atau belum diajarkan tentang komputer dasar dengan topik hardware dan software dan ini disebut tes eksperimen. Langkah kedua peserta yang 40 orang ini akan dibekali dengan pelatihan komputer dasar dengan topik hardware dan software, kemudian mereka diberikan lagi soal yang sama/serupa soal pertama tadi dan ini tes kontrol.

Teknis analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana menurut Sudjana, (2005:315) yaitu $\bar{Y} = a + bX$. Dengan teknik analisis data ini dapat diketahui hipotesis dapat diterima atau ditolak sesuai dengan kriteria uji yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hakikat Komputer

Secara harfiah komputer bisa diartikan sebagai sebuah alat elektronika yang memiliki kemampuan untuk melakukan pengolahan data baik berupa teks, gambar maupun suara untuk menghasilkan informasi yang kita kehendaki. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak ahli yang mendefinisikan arti dari komputer itu sendiri, seperti beberapa definisi tentang komputer dibawah ini.

Komputer adalah merupakan suatu system elektronik yang dapat memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang sudah tersimpan di dalam sebuah memory (Donald H. Sadars). Komputer ialah sebuah alat hitung yang dapat memproses data agar dapat disajikan dalam bentuk data digital dan dataanalog (Elias M. Awad).

Komputer adalah merupakan tipe khusus alat penghitung yang mempunyai sifat tertentu yang pasti (Gordon B. Davis). Komputer adalah alat hitung elektronik yang bisa menginterpretasikan serta melaksanakan perintah program berupa input, output, perhitungan, dan operasioperasi logik lainnya (Larry Long dan Nancy Long).

Komputer adalah merupakan suatu alat elektronik yang bisa melakukan serangkaian tugas yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan intruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi (Robert H. Bilssmer).

3.2. Perangkat Keras Komputer

Perangkat keras komputer merupakan suatu komponen fisik pada komputer yang digunakan oleh sistem untuk menjalankan sebuah perintah yang sudah di programkan atau dalam arti singkatnya sebuah komponen pada komputer yang dapat disentuh, dilihat & diraba. Tidak hanya bentuk fisiknya saja, perangkat keras secara fungsi akan saling terhubung satu sama lainnya. Seperti contohnya perangkat keras komputer yang paling penting yaitu RAM, HARDDISK, MOTHERBOARD dan CPU sebagai pengelola sistem dan penyimpanan pada komputer. Dilihat dari kegunaannya, jenis perangkat keras dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu: perangkat keras keluaran (output), perangkat keras masukan (input), perangkat keras tambahan (peripheral), perangkat keras penyimpanan (storage) dan

lainnya. Perangkat keras sangat penting dalam komputer, Tanpa adanya sebuah perangkat keras, komputer tidak akan dapat digunakan dengan baik.

3.3. Macam-Macam Perangkat Keras Komputer

a. Monitor

Monitor yaitu salah satu perangkat keras yang tergolong sebagai sebuah alat output yang mempunyai fungsi untuk menampilkan suatu hasil pengolahan data berupa grafis. Tiap merek monitor memiliki sebuah ukuran dan resolusi yang berbeda-beda. Pada Jenis-jenis monitor yang paling umum saat ini yaitu monitor CRT (Cathode Ray Tube) dan monitor LCD (Liquid Crystal Display). Fungsinya : Untuk menampilkan suatu hasil pengolahan data berupa grafis.

b. Keyboard

Keyboard merupakan yaitu salah satu jenis perangkat keras komputer yang berbentuk papan kunci yang tergolong sebagai alat input. Keyboard ini terdiri dari deretan huruf dan angka. Keyboard mempunyai berbagai macam jenis, yaitu antara lain : keyboard QWERTY, keyboard DVORAK, keyboard KLOCKENBERG, keyboard Maltron, keyboard alphabetik, dan keyboard Numeric. Fungsinya : sebagai alat untuk menginputkan atau memasukan data yang berupa huruf, angka atau simbol, dan kemudian disampaikan ke CPU (Central Processing Unit) yang selanjutnya diubah menjadi sinyal-sinyal digital yang dipahami oleh Processor.

c. Mouse

Seperti halnya keyboard, mouse juga tergolong sebagai sebuah alat input. Mouse ini mempunyai fungsi untuk menggerakkan kursor atau menunjuk sebuah aplikasi yang ingin dijalankan. Perangkat yang satu ini dinamakan mouse, karena bentuknya yang mirip dengan seekor tikus. Mouse ini mempunyai banyak jenis-jenis nya yaitu : mouse serial, mouse PS2, mouse USB dan mouse wireless. Fungsinya :

- Untuk menggerakkan kursor atau pointer.
- Untuk melakukan scroll up or down.
- Melakukan klik kiri dan klik kanan (membuka atau menutup aplikasi/program).
- Sebagai input device.

d. Processor

Processor yaitu sebuah IC yang mengontrol semua jalannya suatu sistem komputer. Processor atau CPU (Central Processing Unit) bisa dibilang sebagai otak pada suatu komputer, karena bertugas CPU ini mempunyai fungsi untuk melakukan perhitungan ataupun memerintah program yang akan dijalankan oleh komputer. Fungsinya :

- Menerima instruksi yang diberikan, mengolah instruksi, dan selanjutnya mengeksekusi instruksi tersebut.
- Sinkronasi kinerja pada hardware dan software.
- Mendukung kebutuhan spesifik user seperti desain dan game.

e. Motherboard

Motherboard yaitu sebuah papan sirkuit yang mempunyai fungsi sebagai tempat suatu komponen-komponen komputer seperti processor, harddisk, RAM dan lain-lain. Motherboard sendiri yaitu berupa papan utama yang berbentuk PCB dan mempunyai chip BIOS, jalur-jalur ataupun konektor yang fungsinya untuk menghubungkan masing-masing perangkat. Fungsinya:

- Menyediakan akses untuk setiap komponen dalam melakukan komunikasi satu dengan yang lain.
- Meningkatkan fleksibilitas dari komputer.
- Menghubungkan beberapa perangkat tambahan.

f. Hard disk atau hard disk drive (HDD)

HDD yaitu suatu perangkat keras komputer yang mempunyai fungsi untuk media penyimpanan. Dalam sebuah hard disk terdapat lebih dari satu piringan yang fungsinya untuk memperbesar kapasitas data yang bisa ditampung oleh hard disk tersebut. Fungsinya: menyimpan data secara

permanen. Hal itu berarti data akan tetap ada meski komputer mati (kecuali anda menghapus atau data/file terkena virus).

g. RAM atau Random Acces Memory

RAM yaitu suatu perangkat keras yang mempunyai fungsi untuk menyimpan data ataupun intruksi yang dilakukan oleh prosessor. Berbeda dengan hard disk, penyimpanan pada sebuah RAM yang sifatnya sementara. Jadi ketika komputer dimatikan, data maupun ataupun intruksi yang disimpan oleh RAM akan hilang/dikosongkan kecuali pada komputer tersebut dalam mode hibernate. Fungsinya: menyimpan data dari instruksi oleh processor dengan catatan komputer masih dalam keadaan menyala.

3.4. Perangkat Lunak Komputer

Perangkat lunak atau software merupakan bagian dari komputer yang mengacu pada bentuk digital. Komponen ini tidak terlihat secara fisiknya, namun dapat dioperasikan oleh penggunanya dengan menjalankan perintah apapun dari pengguna. Tanpa adanya software, komputer hanyalah sebuah mesin yang terbengkalai karena tidak dapat melakukan tugas apapun. Secara umum, fungsi dari perangkat lunak adalah menjembatani antara pengguna komputer dengan perangkat keras (hardware). Perangkat lunak ini berisikan kode-kode program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman.

a. Perangkat Lunak Sistem Operasi

Perangkat lunak sistem operasi atau operating system (OS) merupakan piranti dasar yang ada didalam suatu komputer sebelum adanya perangkat lunak yang lain. Peran dari perangkat ini adalah untuk mengendalikan, mengontrol atau memberikan koneksi antar perangkat keras komputer untuk dapat bekerja sama. Ada beberapa contoh perangkat lunak yang termasuk kategori sistem operasi, diantaranya Windows, Linux, Mac, Android dan masih banyak lagi. Setiap sistem operasi memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Seperti Windows yang menjadi sistem operasi primadona dikalangan masyarakat. Hal itu dikarenakan desainnya yang user friendly dan mudah digunakan di berbagai perangkat komputer yang beredar di pasaran.

b. Perangkat Lunak Pengolah Kata

Perangkat lunak pengolah kata atau disebut word processing merupakan perangkat lunak yang berhubungan dengan pembuatan dokumen, penyuntingan ataupun penyusunan dokumen. Hasil yang diperoleh dari perangkat ini berupa dokumen seperti surat lamaran kerja, proposal, naskah pidato dan sebagainya. Walaupun dikatakan sebagai pengolah kata, perangkat ini juga dapat menyajikan data dalam bentuk grafik, gambar, tabel dan lainnya. Sejarah dikembangkannya perangkat pengolah kata ini didasari atas keresahan pengguna yang masih menggunakan mesin ketika manual untuk membuat suatu dokumen. Perkembangannya dimulai ketika dibuatnya perangkat pengolah kata berbasis grafik yang dikenal dengan bravos. Saat ini, sudah banyak bermunculan jenis perangkat pengolah kata seperti Microsoft Word, Open Office Writer, LibreOffice, Lotus World, WordPerfect dan lainnya. Berbagai perangkat ini banyak digunakan dalam bidang kehidupan manusia, seperti bidang ekonomi, pendidikan, keuangan, sosial dan lainnya.

c. Perangkat Lunak Pengolah Angka

Sesuai dengan namanya, perangkat lunak pengolah angka berkaitan dengan pemrosesan data dalam bentuk angka. Beberapa proses yang bisa dilakukan perangkat ini seperti membuat tabel, melakukan pengolahan data dalam bentuk grafik, melakukan perhitungan dan menyimpan data bentuk angka tersebut. Contoh perangkat lunak pengolah angka antara lain Microsoft Excel, KSpread, Open Office Calc, Star Office dan lainnya.

d. Perangkat Lunak Pengolah Data

Perangkat lunak pengolah data merupakan jenis perangkat lunak yang berhubungan dengan pengelolaan data dalam jumlah yang cukup besar (database). Dengan menggunakan perangkat ini, kita dapat membuat data, menyunting, menyeleksi data dengan kriteria tertentu serta membuat laporan. Beberapa contoh perangkat lunak pengolah data seperti Microsoft Access, Foxbase, SPSS, MySQL, dBase dan lainnya

e. Perangkat Lunak Presentasi

Perangkat lunak presentasi merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan file yang biasa digunakan ketika melakukan presentasi. Fungsi perangkat ini adalah membantu Anda dalam menyampaikan ide atau gagasan menggunakan tampilan yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan program presentasi ini, kita dapat memasukkan objek seperti gambar, video dan suara. Ada beberapa contoh perangkat lunak presentasi antara lain : Microsoft PowerPoint, Open Office Impress, KPresenter, iWork KeyNote, Macromedia Authorware dan lain-lain.

f. Perangkat Lunak Pengolah Gambar

Perangkat lunak pengolah gambar merupakan perangkat lunak yang berhubungan dengan desain grafis. Perangkat ini digunakan untuk membuat, mengolah dan melakukan penyuntingan pada gambar. Biasanya, program ini digunakan dalam bidang pemasaran dan periklanan. Beberapa contoh perangkat yang termasuk dalam pengolah gambar adalah Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Freehand dan masih banyak lagi.

g. Perangkat Lunak Browser

Perangkat lunak browser merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu kita menjelajahi atau mengakses informasi melalui web. Selain itu, perangkat ini menyediakan layanan search engine yang memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian data dengan mengetikkan kata kunci pada kolom pencarian yang disediakan. Terdapat beberapa contoh browser yang sering digunakan para pengguna internet antara lain : Mozilla, Chrome, Safari, Internet Explorer dan Opera.

h. Perangkat Lunak Desain Grafis

Dari namanya saja, kita sudah mengetahui bahwa perangkat ini digunakan dalam bidang desain grafis. Fungsi dari perangkat desain grafis ini adalah sebagai bentuk komunikasi visual dalam menyampaikan informasi secara interaktif. Contoh perangkat lunak desain grafis seperti Photo Scape, Adobe Indesign, Adobe Frame Maker, Picture Manager dan sebagainya.

i. Perangkat Lunak Jaringan Komputer

Perangkat lunak jaringan komputer merupakan jenis perangkat yang dirancang untuk membantu perangkat keras komputer dalam menjalankan fungsinya dengan baik. Selain itu, perangkat ini dikembangkan untuk mengelola, mengawasi dan melakukan pemeliharaan jaringan komputer. Tujuannya adalah agar komputer dapat terhubung dengan komputer lainnya. Terdapat beberapa contoh perangkat lunak jaringan komputer seperti Microsoft Network Monitor, Angry IP Scanner, OpenNMS, Wireshark dan lainnya.

j. Perangkat Lunak Chatting

Perangkat lunak chatting merupakan jenis perangkat yang digunakan untuk mendukung aktivitas komunikasi antara satu pengguna dengan pengguna lainnya. Setiap pengguna dapat saling bertukar pesan dengan pengguna yang diinginkannya tanpa terhalang jarak dan waktu. Ada beberapa contoh perangkat lunak yang bisa digunakan untuk melakukan chatting seperti Yahoo Messenger, Facebook, LINE, WhatsApp dan lainnya.

3.5. Cara Mengaktifkan dan Menonaktifkan Perangkat Komputer

a. Menyalakan Komputer

Sebelum menyalakan komputer, pastikan beberapa perangkat lain seperti keyboard, mouse, dan lainnya, sudah terpasang atau terhubung dengan benar. Cara untuk menyalakan komputer cukup mudah yaitu :

- Tekan tombol power pada CPU computer.
- Tekan tombol power pada monitor, tunggu sebentar hingga proses startup selesai.
- Jendela Windows muncul di komputer anda dan anda siap menggunakannya.

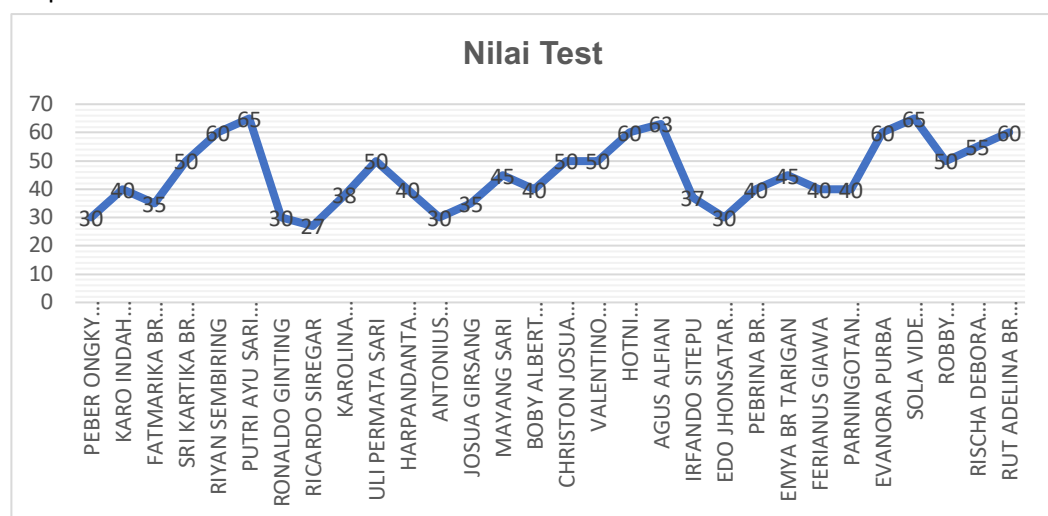
b. Mematikan Komputer

Berbeda cara untuk menyalakan komputer, karena komputer tidak dapat segera dimatikan dengan menekan tombol fisik pada CPU. Langkah-langkah berikut harus diperhatikan:

- Pastikan Anda telah selesai menggunakan aplikasi dan bahwa semua pekerjaan disimpan dengan benar ketika Anda telah menutup semua aplikasi yang Anda gunakan.
- Kemudian klik menu Start (atau logo Windows di sudut kiri bawah).
- Lanjutkan memilih menu shutdown. Tunggu komputer benar-benar sudah mati.
- Jika komputer sudah benar-benar mati, matikan perangkat lain seperti monitor dan speaker.
- Cabut kabel yang berada pada stop kontak. hal ini untuk menghindari terjadinya korsleting listrik dan menghemat listrik.

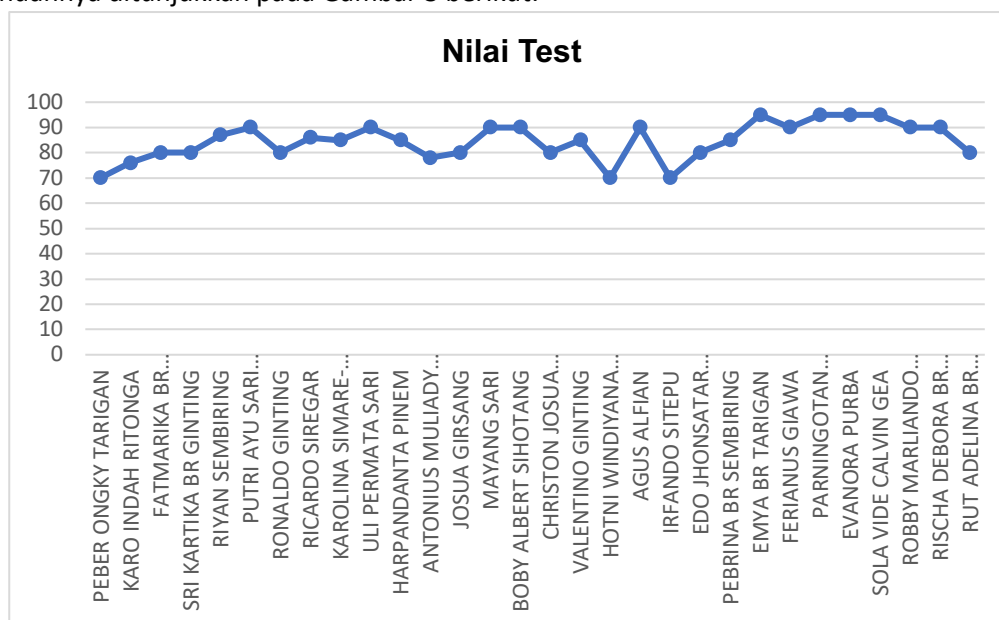
3.6. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada 20 Oktober 2021 di Balai Pelatihan Koperasi dan UMKM Kota Medan. Penelitian ini teknik untuk menetapkan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel teknik sampling purposive. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Test eksperimen yang terdiri dari 15 soal dan 30 peserta, dimana test ini dilakukan sebelum dimulai pelatihan atau peserta sama sekali belum dibekali pengetahuan tentang komputer dasar dengan materi hardware dan software, maka dari hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Hasil dari nilai tes peserta sebelum diberi pembekalan

Berdasarkan grafik diatas kita melihat bahwa pengetahuan peserta juru kasir dan juru buku tentang komputer dasar dengan topik hardware dan software masih rendah nilai pengetahuannya, maka berdasarkan nilai inilah patut untuk dibekali juru buku dan juru kasir tentang komputer dasar dengan topik hardware dan software. Setelah mereka dibekali 2 hari atau ± 15 jam untuk mempelajari hardware dan software di Balai Pelatihan Koperasi dan UMKM Kota Medan Sumatera Utara, kemudian mereka diberi tes soal objektif yang sama maka dapat kita lihat hasil grafik peningkatan nilai pengetahuannya ditunjukkan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Hasil tes peserta setelah diberikan pembekalan

Berdasarkan grafik diatas dapat kita lihat perbandingan dengan gambar grafik 3.6.1. terdapat hasil yang sangat berbeda, peningkatan terhadap pengetahuan peserta sangat signifikan. Hasil perhitungan uji coba instrumen menggunakan rumus KR-20. Adapun hasil reliabilitas pada pretes yaitu sebesar 46, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa soal tes kepada peserta juru kasir dan juru buku sangat rendah dari ketentuan nilai kompetensi. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas pada posttes yaitu sebesar 45.333333. sedangkan hasil soal test sesudah diberikan pembekalan atau pengetahuan melalui Pelatihan dengan topik hardware dan software maka peserta sangat mendapatkan kepuasan dan hasil yang diharapkan, hal ini dibuktikan dengan hasil test soal dari peserta dengan nilai 84.52227.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, disimpulkan sebagai berikut: Pertama, Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran driil untuk meningkatkan kemampuan juru kasir dan juru buku terhadap penggunaan komputer dasar dengan topik hardware dan software yang terdiri dari komponen skill (keahlian) dan ability (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan. Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat sekaligus dalam bentuk penelitian ini dapat menjadi hal yang baru untuk lebih ditingkatkan dalam penggunaan metode driil dalam segi pembelajaran, kemudian berdarakan hasil nilai tes dari peserta sebelum mereka dibekali dengan pengetahuan komputer dasar dengan topik hardware dan software hasilnya sangatlah rendah dengan nilai rata-rata 45.333333. setelah mereka dibekali dengan pengetahuan, keahlian dan kemampuan komputer dasar dengan topik hardware dan software maka terjadilah hasil yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata 84.52227.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhadi, N. 2008. *Teknik Jitu Menjadi Pembaca Terampil*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Soedarso, S. 2010. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Abdurahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kunandar. 2007. Guru Profesional Implementasi Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Roestiyah. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2011. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Uno, Hamzah B. 2008. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Bumi Aksara. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bachri dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Karli, H. dan Sri Yulirtianingsih, M. 2002. Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bina Media Informasi. Jakarta.
- Mulyana, E. 2003. Strategi Pembelajaran dan Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa. Makalah. Ban PP BPG. Bandung.
- Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2003. Konsep dan Makna Pembelajaran. Alfabeta. Bandung.
- Supriyono, K. & Sugirin, S. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris SMP Berbasis Web. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 49-64. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2459>.
- Trianto, T. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Vongkrahchang, S. & Chinwonno, A. 2016. Effects of Personal Intelligence Reading Instruction on Personal Intelligence Profiles of Thai University Students. *Kasetsart: Journal of Social Sciences*, 30(1). <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2452315116000084>.
- Wainwright, G. 2007. *Speed Reading Better Recalling*. Alih bahasa: Heru Sutrisno. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Anitah, Sri. 2009. Teknologi Pembelajaran. Yuma Pustaka. Surakarta.
- Basrowi, Suwandi. 2008. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Ghalia Indonesia. Bogor
- Rohman, Arif. 2009. Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan. LaksBang Mediatama. Yogyakarta.
- Sardiman. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suharsimi, Arikunto, dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara. Jakarta.