
**PELATIHAN KEMAMPUAN DASAR PENGGUNAAN KOMPUTER
UNTUK SISWA-SISWI SEKOLAH DASAR YPK EKLESIA 1 KLASAMAN
SEBAGAI LITERASI DIGITAL INDUSTRI 4.0**

**^{1*}Asih Ahistasari, ²Muhammad Rizki Setyawan, ³Siti Nur Kayatun,
⁴Mohammad Arief Nur Wahyudien, ⁵Mirga Maulana Rachmadhani**

Universitas Muhammadiyah Sorong, Sorong, Indonesia

Email : 1*asih@um-sorong.ac.id, 2muhammadrizkisetawan@gmail.com,
3sitinur9@um-sorong.ac.id, 4arief@um-sorong.ac.id, 5mirga@um-sorong.ac.id

Manuskrip: Oktober-2023; Ditinjau: Nopember -2023; Diterima: Desember -2023; Online: Januari
-2024; Diterbitkan: Januari-2024

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat harus mampu memahami dan menguasai penggunaan teknologi, khususnya komputer. Penggunaan komputer telah menjadi suatu keharusan, bahkan bagi kalangan pelajar. Oleh karena itu perlu dilaksanakan pelatihan dasar penggunaan komputer pada anak-anak di SD YPK Eklesia 1 Klasaman. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pengalaman kepada para siswa sekolah mengenai penggunaan komputer. Metode pelatihan yang digunakan yaitu ceramah dan praktek. Secara keseluruhan kegiatan ini berhasil dilaksanakan dengan baik, sebagaimana tercermin dari antusiasme peserta yang sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan tersebut. Dalam rangkaian kegiatan ini, para siswa SD YPK Eklesia 1 Klasaman berhasil mengidentifikasi berbagai komponen penting dalam sebuah komputer. Para siswa juga belajar mengenal huruf-huruf yang terdapat pada keyboard dan mendapatkan pemahaman tentang teknik mengetik yang efisien. Diharapkan dari pelatihan ini memberikan kontribusi berharga dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dunia yang semakin tergantung pada teknologi.

Kata Kunci: Digital Industri, Komputer, Pelajar, Pelatihan, Teknologi

PENDAHULUAN

Di era digital yang serba canggih saat ini, komputer dan teknologi informasi telah menjadi elemen tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari kita. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, tuntutan untuk menguasai komputer dan teknologi secara benar dan efektif juga semakin meningkat. Ini berlaku untuk seluruh lapisan masyarakat, termasuk orang dewasa dan anak-anak (Ahistasari et al., 2023). Namun, ketika berbicara tentang kalangan pelajar, penggunaan komputer memiliki dampak signifikan terutama dalam konteks pendidikan. Ketika melihat ke dalam dunia pendidikan, dapat terlihat bagaimana penggunaan komputer telah memperkaya pengalaman belajar siswa-siswi. Tugas-tugas sekolah yang

sebelumnya mungkin hanya memerlukan pena dan kertas, sekarang telah berkembang menjadi tugas-tugas yang memanfaatkan teknologi komputer. Misalnya, siswa mungkin diminta untuk membuat presentasi multimedia yang menarik, mengetik laporan dengan berbagai format yang kaya, atau bahkan merancang proyek-proyek kolaboratif yang memerlukan kerja tim melalui alat-alat digital (Indrawan et al., 2022). Hal ini tidak lepas dari perkembangan teknologi memasuki era revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi di bidang IT dan alat komunikasi sangat pesat. Hal ini membuka peluang pemanfaatan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan komputer dalam pembelajaran (Polonia et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan ini, menjadi semakin penting bagi siswa-siswi untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang penggunaan komputer. Kemampuan ini tidak hanya akan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan lebih efisien dan efektif, tetapi juga akan membekali mereka dengan keterampilan yang sangat berharga dalam dunia yang semakin didorong oleh teknologi (Hidayatullah et al., 2022). Namun, meskipun penggunaan komputer dalam pendidikan telah menjadi semakin umum, kita masih bisa melihat bahwa ada anak-anak yang belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang apa itu komputer. Oleh karena itu, perlu ada upaya serius untuk memberikan pemahaman yang sederhana dan efektif kepada anak-anak, sehingga mereka dapat menerima konsep ini dengan baik (Fadlina & Ulfa, 2022).

Salah satu cara yang sangat efektif untuk mencapai hal ini adalah melalui pelatihan dasar terkait pengenalan dan penggunaan komputer. Ini adalah langkah awal yang sangat penting untuk membangun dasar yang kuat dalam penggunaan teknologi. Selain itu, pelatihan komputer juga dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterampilan akademik siswa (Limbong et al., 2021). Misalnya, siswa dapat belajar cara mencari informasi dengan cepat dan efisien melalui internet, atau bagaimana menggunakan perangkat lunak yang diperlukan untuk tujuan pendidikan mereka. Dengan melaksanakan pelatihan komputer yang tepat, kita berharap dapat membantu siswa-siswi untuk mempersiapkan masa depan mereka dengan lebih baik. Mereka akan menjadi lebih siap untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital dan menggunakan teknologi untuk menggali pengetahuan serta mencapai tujuan pendidikan mereka (Farolai & Nurjannah, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan usaha yang lebih besar untuk mengadakan pelatihan dalam penggunaan komputer, terutama yang ditujukan kepada siswa-siswi. Hal ini sangat penting agar generasi penerus tidak mengalami keterlambatan dalam mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Dengan cara ini, teknologi dan pendidikan dapat bekerja bersinergi untuk berkembang sejalan dengan munculnya generasi baru yang memiliki keterampilan teknologi yang kuat. (Vahlevy et al., 2022)

Dalam konteks ini, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang ditargetkan kepada siswa dan siswi SD YPK Eklesia 1 Klasaman memiliki peran yang sangat penting. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa

sekolah dasar dalam pembelajaran mengenai ilmu komputer, termasuk pemahaman dasar tentang perangkat keras dan lunak, seperti Microsoft dasar. Melalui kegiatan ini, diharapkan membantu siswa-siswi memahami dasar-dasar teknologi, mengembangkan minat mereka dalam bidang ini, dan memastikan bahwa mereka siap menghadapi masa depan yang semakin didorong oleh teknologi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023, bertempat di SD YPK Eklesia 1 Klasaman, Kelurahan Klasaman, Distrik Klaurung, Kota Sorong, Papua Barat Daya, merupakan sebuah inisiatif yang melibatkan 25 peserta siswa-siswi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada anak-anak terkait penggunaan komputer dan komponen-komponennya, serta mengajarkan cara mengetik dengan baik.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini memanfaatkan dua metode utama, yaitu metode ceramah dan metode praktek (Tella et al., 2023). Metode ceramah digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pemahaman awal kepada peserta, memberikan gambaran mengenai komputer dan manfaatnya, serta menjelaskan komponen-komponen yang ada dalam sebuah komputer. Selain itu, metode ceramah juga mengulas teknik mengetik yang efisien dan benar.

Sementara itu, metode praktek menjadi pendekatan utama dalam memberikan pengalaman dan pemahaman langsung kepada peserta. Dengan metode praktek, anak-anak dapat langsung terlibat dalam aktivitas yang meniru situasi nyata seputar penggunaan komputer. Mereka diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam situasi praktis. Hal ini memberikan mereka pengalaman yang berharga dan memperdalam pemahaman mereka mengenai dunia komputer.

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan:

1. Perencanaan: Pada tahap ini, dilakukan peninjauan lokasi pengabdian dan berkoordinasi dengan pengelola panti asuhan yang ingin melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SD YPK Eklesia 1 Klasaman.
2. Persiapan: Pada tahap ini, penyelenggara menyiapkan materi yang akan disampaikan selama pelatihan.
3. Pelaksanaan: Pada tahap ini, penyelenggara memberikan materi pengenalan dan melaksanakan pelatihan penggunaan Microsoft Word kepada anak-anak di SD YPK Eklesia 1 Klasaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan ini, sebanyak 25 peserta yang merupakan siswa-siswi dari SD YPK Eklesia 1 Klasaman berpartisipasi. dilaksanakan oleh Dosen pembimbing lapangan dan mahasiswa KKN Reguler yang beroperasi di posko Kelurahan Klasaman. Ketua posko kelurahan bertindak sebagai koordinator dalam pelatihan ini. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 1 hari dan terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pembukaan, di mana sambutan-sambutan diberikan

kepada para peserta.



Gambar 1. Pembukaan dan sambutan

Kegiatan selanjutnya dalam agenda ini terdiri dari tiga sesi utama yang secara komprehensif melibatkan para peserta. Sesi pertama diawali dengan penyampaian materi, di mana materi yang dipresentasikan berkaitan dengan pengenalan komputer beserta komponen-komponen yang melekat pada perangkat tersebut. Peserta mengikuti sesi ini dengan penuh antusiasme, menunjukkan minat yang tinggi terhadap isi materi yang disampaikan.



Gambar 2. Penyampaian materi dan Praktek

Setelah sesi penyampaian materi, acara dilanjutkan dengan sesi kedua, yang melibatkan praktek langsung dalam penggunaan Microsoft Word. Pada tahap ini, peserta memiliki beragam latar belakang pengetahuan, beberapa di antaranya mungkin sudah memiliki pemahaman awal tentang penggunaan perangkat lunak ini, sementara yang lain mungkin masih dalam tahap pemahaman dasar. Namun, melalui bimbingan dan panduan yang diberikan selama pelatihan, para peserta mulai mengembangkan pemahaman mereka dan memahami letak huruf serta tata letak keyboard.



Gambar 3. Sesi Kuis

Sesi ini merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran, karena peserta memiliki kesempatan untuk merasakan secara langsung penggunaan perangkat lunak dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui mengetik. Dengan berjalannya waktu, mereka mulai merasa lebih nyaman dan memahami konsep-konsep dasar dalam penggunaan Microsoft Word.

Langkah terakhir dalam agenda kegiatan adalah sesi kuis. Kuis ini dirancang dengan cermat untuk menguji pemahaman dan pengetahuan yang telah diperoleh peserta selama proses praktik. Kuis ini disusun dengan pendekatan yang bersifat menghibur, dengan tujuan untuk menjaga semangat peserta tinggi dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan soal-soal kuis. Para peserta dengan antusias menjawab pertanyaan dengan pemahaman yang telah mereka kembangkan selama sesi praktik.

Seluruh rangkaian agenda kegiatan ini dirancang dan dijalankan secara bertahap. Dimulai dari pengenalan perangkat komputer dan komponennya, dilanjutkan dengan pemaparan terkait Microsoft Word, serta praktik mengetik, dan akhirnya mencapai puncak dengan sesi kuis yang menyenangkan. Selama proses ini, para peserta mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komputer mereka, memahami dasar-dasar penggunaan perangkat lunak seperti Microsoft Word, dan menguji pemahaman mereka melalui kuis yang menarik. Keseluruhan agenda kegiatan ini terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat kepada peserta, membantu mereka untuk meraih pemahaman yang lebih dalam tentang dunia komputer dan pengolahan kata.

Kemudian sesi penutupan dilakukan dengan melakukan foto Bersama dengan para peserta.



Gambar 4. Penutupan

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengoperasian dasar-dasar komputer yang diadakan di SD YPK Eklesia 1 Klasman berlangsung dengan lancar dan sukses. Kesuksesan ini dapat dilihat dari tingginya tingkat antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta didik selama pelatihan berlangsung. Mereka sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti seluruh materi pelatihan, yang mencakup pemahaman dan pengenalan terhadap berbagai fungsi dan komponen yang ada dalam dunia komputer. Dalam konteks ini, kegiatan pelatihan sesuai sepenuhnya dengan tujuan awalnya. Diharapkan dari kegiatan ini memberikan mereka keterampilan yang berguna dalam pemecahan masalah sehari-hari dan berkontribusi pada perkembangan literasi komputer mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahistasari, A., Setiawan, M. R., Ermin, Tella, F., Faroek, D. A., Mule, M. J., Semunya, A., Solossa, I. J., Ulina, N., & Nugraha, P. D. (2023). Pelatihan Mengenai Ilmu Komputer Tingkat Dasar Di Sd Negeri 6 Klalim Kota Sorong Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 6(2), 216–221.
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2525
- Hidayatullah, A., Oktalia, C., Siska, D., Awaludin, I., Ghazy, K. F. D., Simanullang, L. F., Huda, M. I., Baihaqi, M. A., Ramadhan, M. F., Firdaus, R. M., & Pebrianto, J. (2022). Pelatihan Penggunaan Dasar Microsoft Word Pada Siswa-Siswi MTS Hidayatul Umam Cinere. *Abdi Jurnal Publikasi*.
- Indrawan, G. B., Sari, G. A. G. M., Putri, K. U. D., Handayani Putri, D. P., & Dewi, L. J. E. (2022). Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar. *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 76. <https://doi.org/10.23887/jwl.v11i1.34066>
- Limbong, T., Rikki, A., & Rajaguguk, D. M. (2021). Pelatihan Office (Microsoft Word dan Microsoft Excel) untuk Anak-anak Panti Asuhan Yacan Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang. *Citra Abdimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7. <https://publisher.yccm.or.id/index.php/cab/article/view/11>
- Tella, F., Setyawan, M. R., Ermin, E., Faroek, D. A., Ahistasari, A., & Nurfitri, N. (2023). Pelatihan Microsoft Word pada Panti Asuhan Al-Amin Muhammadiyah (Putri) Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 5(2), 368. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v5i2.25693>
- Polonia, B. S. E., Helianto., Yusuf., & Ruchiyat, A. (2021). Peningkatan Kompetensi Siswa SMK Negeri 2 Ketapang Jurusan Teknik Pemesinan Melalui Pelatihan Software Autocad. *Abdimas Dewantara*, 4(1), 76-82. <https://doi.org/10.30738/ad.v4i1.8079>.