

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

# AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



**Diterbitkan oleh:  
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh**

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian  
Orientasi Masyarakat**

# **JURNAL AMPOEN**

**Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024**

**Halaman: 492-496**

## **PELATIHAN PENGENALAN DASAR-DASAR KOMPUTER UNTUK KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR**

**Purwanti, Dian Nazelliana, Saputra Dwi Nurcahya**

**Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta**

### **Artikel di Jurnal AMPOEN**

Tersedia di : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2073>

### **Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini**

APA : Purwanti, P., Nazelliana, D. ., & Dwi Nurcahya, S. . (2024). PELATIHAN PENGENALAN DASAR-DASAR KOMPUTER UNTUK KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 492–496. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2073>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “*Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi*” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.





## PELATIHAN PENGENALAN DASAR- DASAR KOMPUTER UNTUK KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR

Purwanti<sup>1</sup>,  
Dian Nazelliana<sup>2</sup>,  
Saputra Dwi Nurcahya<sup>3</sup>

1,2,3)

Program Studi Teknik Informatika,  
Universitas Indraprasta PGRI,  
Jakarta

**\*Korespondensi:**

Email : [pwanty7@gmail.com](mailto:pwanty7@gmail.com)

---

**Riwayat Artikel**

Penyerahan : 24-07-2024  
Diterima : 25-07-2024  
Diterbitkan : 26-07-2024

### Abstrak

Pelatihan Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang teknologi komputer kepada siswa sekolah dasar. Pelatihan ini mencakup pengenalan komponen komputer, sistem operasi, penggunaan perangkat lunak dasar, serta keamanan dan privasi digital. Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi langsung, praktik terpandu, dan aktivitas interaktif yang berfokus pada praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek dasar penggunaan komputer. Pelatihan ini juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui metode interaktif dan aktivitas bermain. Keberlanjutan pembelajaran dan pendampingan lanjutan direkomendasikan untuk memastikan siswa dapat mengatasi tantangan teknologi di masa depan.

**Kata Kunci:** Pelatihan Komputer, Siswa Sekolah Dasar, Komponen Komputer

### Abstract

*The Basic Computer Introduction Training for Elementary School Students aims to provide fundamental understanding of computer technology to elementary school students. This training includes introduction to computer components, operating systems, basic software usage, and digital security and privacy. The implementation methods used include lectures, live demonstrations, guided practice, and interactive activities focusing on hands-on practice. The training results show an increase in students' knowledge and skills in various basic aspects of computer use. The training also successfully increased students' interest and motivation through interactive methods and play activities. Continued learning and further mentoring are recommended to ensure students can overcome future technology challenges.*

**Keywords:** Computer Training, Elementary School Students, Computer Components



## PENDAHULUAN

Di era digital ini, pemahaman tentang teknologi informasi dan komunikasi sangat penting bagi setiap individu, termasuk siswa sekolah dasar. Komputer telah menjadi alat yang esensial dalam hampir semua aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pekerjaan, hingga hiburan. Oleh karena itu, mengenalkan dasar-dasar komputer kepada siswa sekolah dasar menjadi langkah penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Yahya & Nur, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Cholik, 2023; Mulyani et al., 2021).

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi augmented reality yang memperkenalkan rukun Islam. Aplikasi ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep rukun Islam secara lebih menarik dan interaktif, tidak hanya melalui teks atau gambar statis, tetapi juga melibatkan unsur animasi, audio, dan visualisasi 3D. Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran agama Islam juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama, khususnya pada aspek ibadah (Oktavia & Alfurqan, 2021).

Tujuan Pelatihan Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar ini adalah Memberikan pengetahuan dasar mengenai berbagai komponen komputer dan fungsinya, seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, dan perangkat keras lainnya. Komputer terdiri dari berbagai komponen penting yang saling terintegrasi untuk dapat menjalankan berbagai tugas dan fungsi (Tannady et al., 2021). Komponen-komponen utama tersebut meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

Perangkat keras atau hardware adalah komponen fisik yang ada di dalam komputer. Beberapa komponen hardware utama adalah Central Processing Unit yang berfungsi sebagai otak dari komputer, monitor yang berfungsi untuk menampilkan informasi, keyboard dan mouse yang berfungsi sebagai alat input, serta berbagai perangkat penyimpanan data seperti hard disk, USB flash drive, dan lainnya. (Irmayani & Munandar, 2020; Kartiko, 2021).

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para siswa dapat lebih siap dan mampu beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang semakin digital.

## METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan Pelatihan Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar adalah

1. Ceramah dan Presentasi Interaktif  
Pelatihan dimulai dengan sesi ceramah dan presentasi yang menarik, menggunakan media visual seperti slide dan video. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan komponen komputer, dasar-dasar sistem operasi, dan perangkat lunak dasar.
2. Demonstrasi Langsung  
Instruktur akan melakukan demonstrasi langsung mengenai penggunaan komputer, mulai dari menghidupkan dan mematikan, menjalankan aplikasi, hingga mengoperasikan perangkat lunak dasar. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada siswa mengenai cara kerja komputer.
3. Praktik Terpandu  
Siswa diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan instruktur. Setiap siswa akan menggunakan komputer masing-masing untuk mencoba menghidupkan dan mematikan komputer, membuka program, membuat dokumen sederhana, dan menjelajahi internet.
4. Aktivitas Interaktif dan Bermain  
Menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif yang melibatkan penggunaan

komputer. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan minat siswa dan membuat mereka lebih nyaman dalam menggunakan teknologi.

5. Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab  
Sesi diskusi kelompok dan tanya jawab diadakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman dan bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Instruktur akan memberikan penjelasan tambahan dan solusi atas masalah yang dihadapi siswa.
6. Pendampingan dan Bimbingan Lanjutan  
Setelah pelatihan selesai, siswa akan tetap mendapatkan pendampingan dan bimbingan jika mereka menghadapi kesulitan dalam menggunakan komputer. Instruktur akan menyediakan sesi konsultasi atau bantuan secara online.

Dengan metode pelaksanaan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan efektif dan menyenangkan, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

## HASIL

### Pemahaman Komponen Komputer

Siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang komponen dasar komputer seperti CPU, monitor, keyboard, dan mouse. Mereka dapat mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi masing-masing komponen. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting dalam mengembangkan keterampilan praktikum siswa. Penelitian di TK AIS menunjukkan bahwa penguasaan IT oleh guru dalam pembelajaran sangat penting (Wernely, 2018). Namun, tidak semua guru dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Oleh karena itu, kemajuan teknologi harus diikuti dengan pengembangan sumber daya tenaga pendidik.

Pelatihan penggunaan teknologi bagi guru-guru dapat membantu mereka menerapkan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan mampu menggunakan teknologi dengan

baik dan benar (Widhiatama & Dangin, 2021). Upaya peningkatan kompetensi TIK guru membutuhkan dukungan kebijakan pemerintah, kesadaran guru untuk meningkatkan potensi diri, serta kerjasama dengan organisasi profesi dan swasta (Rivalina, 2015).

### Keterampilan Dasar Komputer

Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam mengetik, membuka dan menyimpan file, serta mencetak dokumen. Mereka juga dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar tanpa bantuan yang signifikan.

### Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran

Siswa dapat menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka, seperti mencari informasi untuk tugas sekolah, menggunakan aplikasi pembelajaran online, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas menggunakan alat digital.

Penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi dan platform digital memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran di berbagai tempat, membuat pembelajaran lebih fleksibel dan menarik (Nababan, 2022). Misalnya, media pembelajaran digital seperti video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi lebih baik (Atmoko, 2020). Selain itu, teknologi juga dapat memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa (Hermanto et al., 2023).

## PEMBAHASAN

Pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa dalam menggunakan komputer. Ini terlihat dari hasil evaluasi dan umpan balik positif dari siswa dan guru. Metode pelaksanaan yang interaktif dan berfokus pada praktik langsung terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi. Demonstrasi langsung dan aktivitas bermain juga meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Metode pembelajaran yang bervariasi, seperti demonstrasi dan penggunaan media

sederhana, dapat membuat instruksi lebih jelas dan konkrit sehingga mencegah terjadinya verbalisme (Safitri & Setya Nugroho, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti aplikasi berbasis Android, dapat membuat pembelajaran lebih menarik, spesifik, dan mudah dipahami oleh siswa (Nugroho & Fauzi, 2022).

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu, terutama dalam penggunaan perangkat lunak yang lebih kompleks. Pendampingan tambahan diperlukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan. Untuk memastikan keberlanjutan pembelajaran, perlu diadakan sesi pendampingan dan bimbingan lanjutan. Ini membantu siswa mengatasi kesulitan yang mungkin mereka hadapi setelah pelatihan.

Kesadaran tentang keamanan digital adalah hasil penting dari pelatihan ini. Siswa memahami pentingnya menjaga informasi pribadi dan bersikap bijak dalam menggunakan internet. Untuk pelatihan selanjutnya, disarankan untuk menambahkan lebih banyak sesi praktik dan memperkenalkan perangkat lunak dan teknologi yang lebih canggih sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, melibatkan orang tua dalam pelatihan dapat membantu memperkuat pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di rumah.

Dengan hasil dan pembahasan ini, diharapkan pelatihan pengenalan dasar-dasar komputer untuk siswa sekolah dasar dapat terus ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi yang ada.

## KESIMPULAN

Pelatihan Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek dasar penggunaan komputer. Siswa kini lebih familiar dengan komponen komputer, mampu mengoperasikan sistem operasi, menggunakan perangkat lunak dasar, dan memahami pentingnya keamanan serta privasi digital.

Siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang komponen komputer dan fungsinya, serta dasar-dasar sistem operasi yang umum digunakan. Siswa mengerti cara menggunakan internet secara bijak dan aman, serta mampu mengenali ancaman online dan pentingnya menjaga privasi digital. Metode pelaksanaan yang interaktif dan berfokus pada praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru serta Siswa SD Budi Harapanemua yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan Pelatihan Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Pelatihan ini tidak akan berhasil tanpa dukungan, kerja sama, dan dedikasi dari berbagai pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, A. S. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID DAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI JARINGAN KOMPUTER. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 146. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45598>
- Cholik, M. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN QUIZZ SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4156>
- Hermanto, K., Anggara, M., Ismiyarti, W., Mardinata, E., Yuliadi, Y., Ekastini, E., & Sofya, N. D. (2023). PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA UNTUK GURU SDN KOKARPIK DAN SDN LEKONG. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1247–1256. <https://doi.org/10.46576/rjpk.v4i2.3255>
- Irmayani, D., & Munandar, M. H. (2020). SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA SISWA PADA SMA NEGERI 02 BILAH HULU BERBASIS WEB. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(2), 65–71. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i2.1427>
- Kartiko, B. A. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN PENERIMA BEASISWA DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING DI SMPN 19 TANGERANG. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(1),

41. <https://doi.org/10.31000/jika.v5i1.3662>  
Mulyani, A., Kurniadi, D., & Akbar Musadad, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 50–61. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.936>
- Nababan, K. R. (2022). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI DI FKIP UKSW. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(2), 180. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.42016>
- Nugroho, T., & Fauzi, F. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR AQIDAH AKHLAK DI SD UMP PURWOKERTO. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3263>
- Oktavia, F., & Alfurqan, A. (2021). Analisa Pemanfaatan Media Pembelajaran TIK Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *An-Nuha*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i2.31>
- Rivalina, R. (2015). KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GURU DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknodik*, 165–176. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Safitri, M. D., & Setya Nugroho, A. (2023). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI BERBANTU MEDIA JARIMATIKA DAN PAPER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3102–3115. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8111>
- Tannady, H., Haeraini, D., & Natalia, D. (2021). Perancangan Tampilan User Interface Pada Website Klinik Sehat Berdasarkan Metode Paper Prototype. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(2). <https://doi.org/10.30813/jbase.v4i2.2999>
- Wernely, W. (2018). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI TK AISIYAH KOTA DUMAI. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(3), 415. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5539>
- Widhiatama, D. A., & Dangin, D. (2021). Pelatihan Penggunaan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Inggris secara Inovatif Di Kelas untuk Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Bantul. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 400–405. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i4.1877>
- Yahya, Y., & Nur, A. M. (2022). Pengaruh Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di MTs. NW Ketangga Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 209–218. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4841>