

Sosialisasi Dasar-Dasar Komputer di SDN Neglasari

Muhammad Fahmi Nugraha¹, Lina Dwi Yanti², M. Fachri H³, Nadia Rosmaya P⁴

^{1,2,3}Sistem Informasi, Universitas Ma'soem, Indonesia

⁴Bisnis Digital, Universitas Ma'soem, Indonesia

fahmino22@gmail.com

Received : Oct' 2025 Revised : Oct' 2025 Accepted : Oct' 2025 Published : Nov' 2025

ABSTRACT

This community service activity aims to provide a basic understanding of computers for elementary school students in an effort to improve technological knowledge from an early age. This activity was carried out at SDN Neglasari, Kutawaringin Soreang. The problem to be solved is the lack of a basic introduction regarding the components, functions, and operation of computers for elementary school students. The methods used in this activity include discussion, educational video screenings, direct observation of computer hardware, and hands-on practice for turning on, turning off, and using a computer. Through the implementation of this community service, it is hoped that students can understand the function of computers in daily life, recognize their main parts, and operate them wisely. The result of this activity is to open students' views regarding the importance of computer technology that can support the learning process and facilitate daily activities.

Keywords: Computer; Elementary School; Hardware; Software; Training.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar-dasar komputer kepada siswa-siswi Sekolah Dasar dalam upaya meningkatkan pengetahuan teknologi sejak dini. Kegiatan ini dilakukan di SDN Neglasari, Kutawaringin Soreang. Permasalahan yang perlu diselesaikan adalah kurangnya pengenalan dasar mengenai komponen, fungsi, dan pengoperasian komputer bagi siswa tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi diskusi, pemutaran video edukasi, pengamatan langsung perangkat komputer, serta praktik untuk menyalakan, mematikan, dan menggunakan komputer. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diharapkan siswa dapat memahami fungsi komputer dalam kehidupan sehari-hari, mengenal bagian-bagian utamanya, serta mengoperasikannya secara bijak. Hasil dari kegiatan ini adalah terbukanya wawasan siswa-siswi mengenai pentingnya teknologi komputer yang dapat mendukung proses belajar dan mempermudah kegiatan sehari-hari.

Kata kunci : Hardware; Komputer; Pelatihan; Sekolah Dasar; Software.

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu pilar utama dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini bersifat non-profit dan bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, atau pelatihan secara sukarela sebagai wujud pengabdian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, khususnya di bidang teknologi[1]. Di era digital saat ini, penguasaan teknologi, terutama komputer, merupakan kompetensi esensial yang perlu diperkenalkan sejak dini, bahkan untuk siswa sekolah dasar. Teknologi informasi ini sangat penting karena akan memudahkan siswa dalam mencari informasi melalui berbagai aplikasi edukatif[2]

serta menjadi langkah awal untuk menyiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan[3].

Salah satu teknologi informasi yaitu komputer yang merupakan perangkat elektronik memiliki fungsi untuk menyimpan, memproses, dan menghasilkan informasi dengan akurat sesuai dengan instruksi yang diberikan [4]. Menurut Tim Edukom (2019), sebuah sistem komputer pada dasarnya terdiri dari tiga komponen utama yang saling mendukung, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*brainware*)[5]. Ketiga elemen tersebut harus saling terhubung agar sistem komputer dapat berfungsi. *Hardware* tanpa dukungan *software* hanyalah benda mati yang tidak memiliki fungsi, dan keduanya pun tidak akan dapat beroperasi tanpa adanya manusia yang mengendalikannya[6].

SDN Neglasari Desa Cilame, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa-siswi memiliki kendala dalam memahami dan menggunakan teknologi komputer. Tidak ada mata pelajaran komputer, dan keterbatasan fasilitas di SDN Neglasari sehingga mempengaruhi keterampilan siswanya dalam penggunaan komputer, kurangnya pemahaman dasar mengenai komponen, fungsi, dan pengoperasian komputer.

Berdasarkan kondisi di SDN Neglasari seperti yang telah disebut, maka diadakan kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan pemahaman mengenai dasar-dasar komputer. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan dan keterampilan dasar mengenai teknologi komputer, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin rumit dan dinamis di era digital[7].

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah *Service Learning*. Pendekatan tersebut dirancang sebagai bentuk pengabdian yang bertujuan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sekaligus mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari[8]. Dalam konteks ini, pengetahuan di bidang ilmu komputer diterapkan untuk memenuhi kebutuhan literasi digital dasar bagi siswa-siswi di SDN Neglasari. Kegiatan pengabdian ini disusun dalam tiga tahap utama untuk memastikan pelaksanaan yang terstruktur dan efektif, yaitu :

1. Tahap Persiapan; dalam tahap persiapan ini terdapat 2 langkah yang dilakukan yaitu:
 - a. Observasi dan Koordinasi: Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah SDN Neglasari untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pada tanggal 24 Juli 2025.
 - b. Pengembangan Materi: Menyusun materi ajar dalam bentuk modul yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 5 SD. Materi yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap topik yang diajarkan[9]. Modul ini mencakup pengenalan dasar komputer, komponen-komponennya, cara pengoperasian, hingga etika penggunaan yang bijak.

-
2. Tahap Pelaksanaan; penyampaian materi dilakukan secara interaktif menggunakan beberapa metode, yaitu:
 - a. Diskusi dan Presentasi: Menjelaskan konsep dasar komputer dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan gambar dan video pendek.
 - b. Demonstrasi: Memperlihatkan secara langsung bagian-bagian utama komputer seperti monitor, CPU, *keyboard*, dan mouse agar siswa dapat mengamatinya.
 - c. Praktik Langsung: Memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mencoba secara langsung cara menyalakan, mematikan, serta menggunakan *keyboard* dan mouse dengan benar.

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung kegiatan ini beberapa diantaranya yaitu perangkat seperti laptop, komputer (PC), proyektor untuk menampilkan materi, serta modul ajar sebagai panduan bagi siswa.

3. Rancangan Evaluasi; untuk mengukur keberhasilan dan dampak dari kegiatan, evaluasi dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai dasar-dasar komputer setelah mengikuti kegiatan. Instrumen Evaluasi:
 - a. *Pre-test* dan *Post-test*: Siswa diberikan serangkaian pertanyaan singkat sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) kegiatan. Instrumen tes ini diambil dari soal-soal latihan yang terdapat di setiap bab pada modul ajar.
 - b. Observasi Partisipasi: Mengamati tingkat antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama sesi praktik dan tanya jawab.

Indikator Keberhasilan: Kegiatan dianggap berhasil apabila siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi setelah proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, serta tingginya partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung[10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pemahaman Dasar-dasar Komputer di SDN Neglasari" telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang direncanakan, yaitu pada tanggal 24 Juli 2025. Kegiatan ini bertempat di SDN Neglasari dan diikuti oleh 25 siswa kelas 5. Secara keseluruhan, acara berlangsung dengan lancar dan interaktif. Para siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat sesi di mana mereka dapat berinteraksi langsung dengan perangkat komputer.



Gambar 1. Proses Pengenalan Dasar Komputer dan Fungsinya



Gambar 2. Praktik Langsung Penggunaan Komputer

Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam metodologi. Hasil evaluasi diperoleh dari analisis *pre-test* dan *post-test* serta observasi partisipasi siswa.

1. Analisis Peningkatan Pengetahuan (*Pre-test* dan *Post-test*)



Gambar 3. *Post-test*

Untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa, tes diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penyampaian materi. Soal tes mencakup materi pengenalan komponen komputer, fungsi dasar *keyboard* dan *mouse*, serta prosedur

menyalakan dan mematikan komputer. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang signifikan, seperti yang dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Tes

Keterangan	Nilai Rata-Rata
<i>Pre-test</i>	45
<i>Post-test</i>	82
Peningkatan	+37 poin

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 37 poin menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi dasar-dasar komputer meningkat secara signifikan setelah mengikuti kegiatan. Pada *pre-test*, sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi fungsi perangkat keras dengan benar. Namun, pada *post-test*, mayoritas siswa telah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan tepat.

1. Hasil Observasi Partisipasi Siswa



Gambar 4. Partisipasi Siswa

Berdasarkan observasi selama kegiatan, partisipasi siswa tergolong sangat aktif. Awalnya, beberapa siswa tampak ragu untuk bertanya, namun suasana menjadi lebih cair saat sesi demonstrasi perangkat komputer dimulai. Puncak antusiasme terlihat pada sesi praktik langsung, dimana siswa diberi kesempatan untuk mengoperasikan komputer. Mereka secara aktif mencoba menggunakan *mouse*, mengetik nama mereka menggunakan *keyboard*, dan mengikuti instruksi untuk mematikan komputer sesuai prosedur.

Pembahasan

Hasil kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* secara jelas membuktikan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan pengetahuan dasar komputer siswa kelas 5 di SDN Neglasari. Peningkatan nilai yang signifikan mengindikasikan bahwa metode *Service Learning* dengan pendekatan diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung sangat efektif untuk target peserta usia sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan tujuan dari kegiatan, di mana pengenalan teknologi melalui interaksi langsung terbukti lebih berdampak daripada pembelajaran teoritis semata. Antusiasme siswa selama sesi praktik menunjukkan adanya minat yang tinggi

terhadap teknologi komputer, yang merupakan modal positif untuk pengembangan literasi digital di masa depan. Kombinasi antara penyampaian materi yang disederhanakan melalui modul dan kesempatan untuk praktik langsung menjadi kunci keberhasilan dalam kegiatan ini. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil mentransfer pengetahuan, tetapi juga berhasil menumbuhkan minat dan pengalaman positif siswa terhadap penggunaan komputer

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pemahaman Dasar-dasar Komputer di SDN Neglasari" telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan lancar pada 24 Juli 2025
2. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dasar komputer bagi 25 siswa kelas 5 SDN Neglasari. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antara hasil *pre-test* (45) dan *post-test* (82).
3. Metode pembelajaran yang menggabungkan diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung sangat sesuai untuk target peserta usia sekolah dasar, terbukti dari tingginya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Nugraha, R. Fadilah, and A. Tryana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Agnia Tanjungsari," *Intern. (Information Syst. Journal)*, vol. 6, no. 2, pp. 185–200, 2024, doi: 10.32627/internal.v6i2.791.
- [2] D. Setiawan *et al.*, "Belajar Teknologi : Pengenalan Komputer untuk Anak Sekolah Dasar, vol. 2, no. 3, pp. 1290–1298, 2024.
- [3] S. D. N. Purwanti, Dian Nazelliana, "Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024," *J. Ampoen*, vol. 2, no. 1, pp. 394–397, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>
- [4] S. H. Kusumo, *Seri Penemuan: Komputer*. Alprin Finishing, 2019. [Online]. Available: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/42962fb8-cdb2-4743-b160-5d76c21932de>
- [5] T. Edukom, *Mari Mengenal Komputer*. Loka Aksara, 2019. [Online]. Available: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/3a016dd6-6430-4992-a30e-d298f29e514e>
- [6] Y. Zainal ansori, "Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan," *Z.A. Pagar Alam*, vol. 1, no. 1, p. 35142, 2019.
- [7] K. Pinandita, Marhalim, P. J. Santana, and R. Karindra, "Pengenalan Komputer Dasar Pada Siswa SDN 43 Bengkulu Introduction Of Basic Computer To Students Of SDN 43 Bengkulu," *J. Pengabdi.*, vol. 2, pp. 13–18, 2023.
- [8] S. Santi, Muhammad Redha Anshari, and Siti Suwarni, "Pendekatan Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar dan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam

-
- Pendidikan Agama Islam dengan Metode Service Learning," *ABDISOSHUM J. Pengabdi. Masy. Bid. Sos. dan Hum.*, vol. 3, no. 4, pp. 254–265, 2024, doi: 10.55123/abdisoshum.v3i4.4347.
- [9] P. P. Yapinus *et al.*, "Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua," *J. ABDINUS J. Pengabdi. Nusant.*, vol. 6, no. 2, pp. 393–401, 2022, doi: 10.29407/ja.v6i2.16952.
- [10] I. Magdalena, M. Nurul Annisa, G. Ragin, and A. R. Ishaq, "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04," *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 150–165, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>