

**Pengenalan Perangkat Komputer
Untuk Anak SD Negeri 216 Bengkulu Utara**

M.Khoiruddin¹⁾, Yanti Paulina²⁾, Jelita Zakaria³⁾, Tri Dina Arianti⁴⁾

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: muhhammadkhoirudin@gmail.com¹ yantipaulina@umb.ac.id²
jelitazakaria@umb.ac.id³ tridinaarianti@umb.ac.id⁴

Abstract

The purpose of this task is to enhance the pupils' comprehension of computer usage. The socialization method was used in the design of this program to allow pupils to participate actively in their education while still receiving information. The practice technique and the socializing method are the learning strategies employed. This activity will be carried out on August 10, 2024, and August 12, 2024, at SD Negeri 216 North Bengkulu. The outcomes show that students are aware of the usage of computers in the classroom, that they comprehend the fundamentals of computer hardware, and that they know how to use computers in relation to the given content.

Keywords: Computers, Technology and SD Negeri 216

Abstrak

Tujuan dari tugas ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan komputer. Metode sosialisasi digunakan dalam perancangan program ini agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan sambil tetap menerima informasi. Teknik latihan dan metode sosialisasi merupakan strategi pembelajaran yang digunakan. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2024 dan 12 Agustus 2024 di SD Negeri 216 Bengkulu Utara. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik menyadari penggunaan komputer di kelas, bahwa mereka memahami dasar-dasar perangkat keras komputer, dan bahwa mereka mengetahui cara menggunakan komputer sehubungan dengan konten yang diberikan.

Kata Kunci: Komputer, Teknologi dan SD Negeri 216

A. Pendahuluan

Teknologi pada saat ini berkembang semakin pesat. Hal ini berpengaruh kepada pesatnya kemajuan peradapan manusia saat ini, oleh karna itu manusia selalu mengikuti perkembangan teknologi yang pesat ini. Teknologi komputer adalah salah satu contoh penting dalam kehidupan manusia karena hampir setiap aspek kehidupan bergantung pada teknologi (Ngafifi, 2014). Di sekolah dasar, teknologi menawarkan potensi besar untuk memperbaiki dan memperkaya proses pembelajaran (Elgy Sundari, 2024). Dengan perkembangan teknologi

membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas di berbagai bidang teknologi. Disituasi ini, teknologi memberikan manfaat yang sangat bermanfaat pada sekolah-sekolah seperti menjadi media untuk pembelajaran, serta menjadi sarana komunikasi yang efektif dan efisien (Ali Muhson, 2010; Sawitri et al., 2019)

Pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang dilakukan melalui pemberian simulasi untuk membantu mengembangkan potensi pada anak agar memiliki persiapan untuk melanjutkan pendidikan dijenjang selanjutnya. Pada sejak dini inilah anak dikembangkan kemampuannya untuk dapat menggunakan komputer (Nurul Audie, 2019; Tholhah, 2015). Pengenalan komputer pada anak usia dini memiliki sejumlah manfaat penting. *Pertama*, dapat meningkatkan kemampuan *kognitif* anak, seperti kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreativitas. *Kedua*, komputer dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. *Ketiga*, dengan menguasai teknologi komputer peserta didik akan lebih siap menghadapi tantangan dimasa yang akan datang dan semakin *kompetitif* (Sumakul et al., 2024). Oleh karena itu, kita harus lebih sigap terhadap perkembangan teknologi informasi

Komputer dapat menjadi alat efektif untuk memperkaya metode pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik minat belajar (Ananda Hadi Elyas, 2018). Sebagian sekolah terutama di kota-kota sudah menunjukkan peningkatan mutu pendidikan yang menggembirakan, namun ada sebagian besar lainnya masih memperhatikan. Hal itu disebabkan karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas komputer yang memadai, terutama di daerah-daerah terpencil. Seperti halnya di Desa Karya Pelita yang lokasi wilayah nya sangat jauh dengan pusat kota, sehingga akses terhadap teknologi informasi masih cukup terbatas, dan juga tidak semua guru memiliki kemampuan yang cukup tentang teknologi komputer dan cara mengintegrasikannya kedalam pembelajaran.

Ada banyak cara untuk mengatasi masalah pendidikan ini, seperti program kegiatan bidang keilmuan dan bimbingan belajar. Salah satu contohnya adalah Sosialisasi Pengenalan Komputer saya, yang merupakan bentuk pengabdian masyarakat. Menurut guru-guru di SD Negeri 216 Bengkulu Utara, sosialisasi ini merupakan kesempatan terbaru bagi mereka untuk mendampingi siswa peserta didik di SD Negeri 216 Bengkulu Utara.

Semua siswa di kelas lima memiliki keterampilan yang berbeda; beberapa mudah memahami pelajaran, sementara yang lain menghadapi kesulitan. Sama seperti saat mengajar komputer, ada anak-anak yang benar-benar memahami cara mengoperasikannya, tetapi mereka

belum memahami fungsi lain komputer. Sebagai mahasiswa pengabdian masyarakat, saya merasa terpanggil untuk berkontribusi dalam bidang akademik dan bimbingan belajar dengan mengambil bagian dalam kegiatan Pengenalan dan Penggunaan Komputer untuk Anak di SD Negeri 216 Bengkulu Utara karena kendala tersebut.

B. Metode Kegiatan

Pada kegiatan pengabdian masyarakat disini menggunakan metode sosialisasi dan latihan. Kegiatan sosialisasi memberikan pengetahuan teoritis dan aplikasi praktis. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di SD Negeri 216 desa Karya Pelita, Kec. Marga Sakti Seblat, Kab. Bengkulu Utara, dimana lokasi ini berdekatan dengan lokasi Pengabdian masyarakat mahasiswa Universitas Muhamadiyah Bengkulu. Adapun kegiatan yang diberikan diantaranya :

1. Tahap *pertama* yaitu pengenalan perangkat perangkat keras komputer. Setelah peserta didik mengenal perangkat- perangkat komputer lalu diberi pengertian mengenai manfaat serta fungsi nya.
2. Tahap *kedua*, Setelah mereka selesai mengenal cara menggunakan perangkat komputer, baru mereka memasuki tahap kedua yaitu cara penggunaan komputer.
3. Tahap *ketiga*, yaitu tahap evaluasi setelah mereka menguasai cara menggunakan komputer mereka lalu diberikan latihan khusus untuk mengingat kembali materi yg telah diberikan.

Dengan metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada peserta didik tentang cara penggunaan komputer dan manfaatnya agar mampu menerapkannya kedalam kehidupan sehari-hari. sehingga bisa memanfaatkan teknologi dengan efektif dan optimal.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebagai salah satu bentuk Pengabdian Masyarakat Mahasiswa Universitas Muhamadiyah Bengkulu. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SD Negeri 216 Bengkulu Utara, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tentang penggunaan komputer. Program ini dirancang menggunakan metode sosialisasi, sehingga peserta didik dapat menerima informasi, tetapi dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Didalam memeberikan materi pembelajaran untuk memudahkan peserta didik didalam memhami akan materi yang diberikan.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dimulai dari tanggal 10 agustus 2024 dan 12 agustus 2024, dengan durasi 120 menit per pertemuan. Adapun kegiatan yang diberikan diantaranya :

Tabel 1. Proses Pelaksanaan Kegiatan

| No | Waktu | Kegiatan | Penanggung Jawab |
|----|------------------------|---|------------------|
| | Sabtu, 10 Agustus 2021 | | |
| 1 | 08.00-09.00 WIB | Pemaparan Materi Tentang Perangkat Keras Komputer | Pemateri |
| 2 | 09.00-10.00 WIB | Pemaparan Materi Tentang Fungsi-Fungsi Dan Manfaat Komputer | Pemateri |
| 3 | Senin ,12 Agustus 2024 | Latihan penggunaan komputer untuk peserta didik | Tim |

Materi yang disampaikan mencakup elemen-elemen utama dari konsep pengenalan perangkat keras pada komputer, termasuk fungsi, manfaat dan cara penggunaan perangkat komputer. Program ini dibagi atas beberapa tahapan yaitu dimulai dari tahapan pengenalan perangkat komputer, tahapan praktek penggunaan komputer, hingga tahapan evaluasi. Hasil dari tahapan evaluasi akan digunakan untuk menilai keberhasilan dari program secara keseluruhan.



Gambar 1. Pengenalan perangkat komputer

Tahap *pertama* yaitu pendidik akan mengenalkan komputer pada peserta didik. Seperti menjelaskan perangkat keras komputer pada anak anak kemudian memberi tahu anak tentang

bagian-bagian dan fungsi komputer, seperti *keyboard* untuk mengetik, *CPU* untuk menjalankan program yang berjalan, *mouse* untuk menggerakkan kursor, dan *speaker* untuk membantu komputer mengeluarkan suara dari program yang sedang berjalan. Akan tetapi tidak semua dari mereka belum akrab dengan komponen komputer, maka dari itu pendidik menjelaskan komponen komputer dengan cara sederhana agar peserta didik dapat memahaminya. Selain itu, guru akan mengajarkan peserta didik bagaimana menghidupkan dan mematikan komputer dengan mencotohkan instruksi, dan peserta didik akan mengikuti instruksi dari guru.



Gambar 2. Cara menggunakan komputer

Tahap *kedua* adalah tahap praktek di mana pemateri memberikan tugas kepada peserta didik setelah memberikan materi pembelajaran. Dengan mengerjakan tugas ini membuat peserta didik akan lebih mengetahui cara menggerakkan *mouse*. Sambil mengerjakan tugas yang diberikan pendidik secara tidak langsung akan memperkenalkan fungsi-fungsi tombol pada *keyboard*. Praktik bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan melatih kemampuan peserta didik. Penggunaan metode latihan ini dilakukan agar peserta didik dapat terlatih menggunakan *mouse* untuk menyelesaikan tugas. Metode pembelajaran ini digunakan agar anak termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang diharapkan. Peserta didik akan mencari informasi yang relevan dengan topik tertentu menggunakan mesin pencari seperti *google* atau lainnya.



Gambar 3. Tahap Mengevaluasi

Di tahap *ketiga*, tahap evaluasi merupakan langkah penting dalam setiap kegiatan sosialisasi, termasuk Pengenalan Dan Penggunaan Perangkat Komputer Bagi Anak Sekolah Dasar. Tahap evaluasi membantu untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan, memastikan seberapa efektifitas program yang telah diberikan, selain itu pengamatan saat kegiatan dilakukan oleh pendidik untuk membantu respons yang telah didapat oleh peserta didik tentang materi yang telah diberikan, serta memberikan pemahaman pada mereka akan konsep-konsep yang diajarkan. Tujuan tahapan evaluasi adalah agar menemukan aspek-aspek yang berjalan baik dan apa saja yang perlu ditingkatkan. Selama kegiatan peserta didik sebagian sudah percaya diri dalam menggunakan komputer setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. Hal itu terlihat ketika proses kegiatan peserta menunjukkan antusias terhadap pembelajaran komputer dengan saling ingin mencoba komputer. Namun dengan sedikitnya komputer yang tersedia membuat peserta didik harus saling menunggu dan saling bergantian dengan yang lain.

Dalam tahapan evaluasi disini menggunakan metode dokumentasi dengan mengumpulkan foto, video dan catatan selama kegiatan berlangsung. Manfaat tahapan evaluasi yakni hasil evaluasi dapat dipakai untuk memperbaiki program sosialisasi dimasa mendatang. Selain itu, evaluasi akan memberikan bukti bahwa program sosialisasi telah berjalan dengan baik dan bahwa peserta mendapat manfaat darinya. Selama proses kegiatan ini adapun beberapa kendala yang pendidik temui saat proses pembelajaran pengenalan penggunaan perangkat komputer yakni:

1. Peserta didik masih sedikit mengalami kesulitan saat menggunakan *mouse*.
2. Peserta didik mengalami kesulitan saat mengetik di *keyboard*
3. Pendidik mengalami kesulitan dalam menkondisikan peserta didik saat pembelajaran pengenalan perangkat komputer seperti anak yang meribut, banyak peserta yang keluar

masuk kelas sehingga mengganggu peserta yang lainnya. Masih sedikitnya komputer yg tersedia disekolah, sehingga saat proses praktek peserta didik harus bergantian.



Gambar 4. Foto bersama peserta didik

Hasil yang dicapai adalah peserta didik memahami penggunaan komputer dalam pendidikan. Mereka juga akan memahami dasar-dasar komputer (*hardware*), serta cara menggunakan komputer dengan materi yang telah diberikan. Selama latihan, peserta didik sangat tertarik untuk belajar tentang komponen komputer apa saja. Pelajar menggunakan komputer sebagai alat pembelajaran dan sumber informasi.

D. Kesimpulan

Pembelajaran pengenalan perangkat komputer pada usia dini hanya mengenal bagian-bagian komputer, tetapi anak-anak dapat mengoperasikan komputer dengan sedikit pengetahuan. Dengan sedikit pengetahuan, pendidik dapat melatih motorik halus anak dengan menggunakan *mouse* untuk menyelesaikan tugas. Metode sosialisasi dan latihan digunakan untuk belajar. Metode ini dapat membantu pendidik mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran pengenalan perangkat komputer, seperti mengenalkan perangkat, mengajarkan cara menghidupkan dan mematikan komputer, dan memahami fungsi komponennya. Metode latihan ini digunakan untuk mengajarkan peserta didik cara menggunakan *mouse* untuk menyelesaikan tugas. Metode pembelajaran ini digunakan agar anak termotivasi untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan harapan.

Ada banyak masalah yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran pengenalan perangkat komputer. Beberapa masalah yang dihadapi oleh pendidik

termasuk peserta didik yang mengalami kesulitan menggunakan *mouse* dan *keyboard*, dan pendidik masih kesulitan dalam mengkondisikan peserta didik, sedikit komputer yang tersedia di sekolah mengakibatkan peserta didik harus menunggu untuk bergantian dengan peserta didik yang lain saat menggunakan komputer dalam tahap latihan.

Hasilnya yang dicapai adalah peserta didik mengetahui tentang penggunaan perangkat komputer dalam bidang pendidikan, kemudian peserta didik harus memahami dasar-dasar komputer dan bagaimana menggunakannya untuk tujuan tertentu. Pada latihan, peserta didik sangat tertarik untuk belajar tentang komponen apa saja yang ada di komputer.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan mengenai Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Perangkat Komputer untuk sekolah dasar, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai tambahan:

1. Pihak Sekolah

Agar sekolah terus mendorong guru untuk meningkatkan kemampuan mereka, terutama dalam hal penggunaan TIK. Pihak sekolah seharusnya menambah jumlah dari komputer yang ada di sekolah, karena komputer merupakan media utama dalam proses pembelajaran komputer

2. Pematerei

Diharapkan kegiatan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan di masa mendatang untuk mendapatkan hasil yang optimal tentang pengenalan dan penggunaan komputer di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada tuhan yang maha esa karena saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini berkat berkat dan rahmatnya. Karya tulis ilmiah ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Pengabdian Masyarakat di Desa Karya Pelita.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dan telaksananya program yang telah dilaksanakan selama pengabdian masyarakat ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan kerjasama dari semua pihak. oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si Selaku Rector Universitas Muhammadiyah Bengkulu
2. Ibu Dr. Risnanosanti, M.Pd Selaku Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Bengkulu

3. Bapak Ivan Achmad Nurcholis, S.Pd.,M.Pd Selaku Ketua KKN Universitas Muhamadyah Bengkulu
4. Bapak Hafiz Gunawan, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan dukungan kepada mahasiswa selama pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di desa Karya Pelita
5. Bapak Ferdino Mustika Selaku Kepala Desa Karya Pelita
6. Bapak Ngadino, Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 216 Bengkulu Utara
7. Peserta didik SD Negeri 216 Bengkulu Utara yang telah ikut berpartisipasi dalam Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat dengan penuh semangat dan aktif.
8. Teman-teman Mahasiswa Kelompok KKN 56 yang sudah berpartisipasi dan bekerja sama dalam melaksanakan program Pengabdian Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesi*, VIII(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Ananda Hadi Elyas. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(1), 5–8.
- Elgy Sundari. (2024). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: MENINGTEGRASIKAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN MODERN. *CENDIKIA PENDIDIKAN*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3325>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Tholhah, H. (2015). Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer. *Jurnal Madaniyah Edisi VIII*, 5(1), 87–108.