

## EDUKASI PENGENALAN DASAR DASAR KOMPUTER PADA SISWA SDN PUSPIPTEK KOTA TANGERANG SELATAN

Bambang Wisnu Widagdo<sup>1</sup>, Mochammad Adhari Adiguna<sup>2</sup>, Muhammad Anis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No.10 Serpong –Tangerang Selatan, Indonesia,  
15310

e-mail: [dosen02092@unpam.ac.id](mailto:dosen02092@unpam.ac.id)

### Abstract

*Basic computer education plays a crucial role in equipping students with the technological skills needed in the digital age. This community service project aimed to assess the effectiveness of an educational program introducing computer basics to students at Puspiptek Elementary School in South Tangerang City. The method used was a practical approach, with material covering an introduction to hardware and software, the basics of operating systems, and basic skills in operating basic applications that are interesting to students, including simple office applications. This educational activity aimed to provide elementary school students with a conceptual understanding and basic practical use of computers through an interactive, fun approach that aligns with their cognitive developmental stage. The expected outcome of this education is that students will be able to grasp basic computer concepts well and demonstrate improved skills in using them. This education is expected to provide students with a foundation for developing digital literacy from an early age, which will support their learning process at subsequent levels of education. The results of this activity indicated that most students demonstrated a high level of interest and were able to understand and operate simple computer devices, such as turning on and off the computer, typing using a word processing application, and recognizing basic icons on the desktop. This education not only increases students' knowledge about technology, but also supports the formation of positive attitudes towards the wise use of technology from an early age.*

**Keywords:** Computer, education, hardware, software, digital literacy, students, technology

### Abstrak

Pendidikan dasar mengenai komputer memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan teknologi yang dibutuhkan di era digital. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas program edukasi pengenalan dasar-dasar komputer bagi siswa di SDN Puspiptek, Kota Tangerang Selatan. Metode yang digunakan adalah pendekatan praktis dengan materi meliputi pengenalan perangkat keras dan lunak, dasar penggunaan sistem operasi, serta keterampilan dasar dalam pengoperasian aplikasi dasar yang menarik bagi siswa, aplikasi sederhana perkantoran. Kegiatan edukatif ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual dan praktik dasar penggunaan komputer kepada siswa SD dengan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Hasil edukasi ini diharapkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar komputer dengan baik serta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam penggunaannya. Edukasi ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi siswa dalam mengembangkan literasi digital sejak dini, yang akan mendukung proses pembelajaran mereka di tingkat pendidikan selanjutnya. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan mampu memahami serta mengoperasikan perangkat komputer secara sederhana, seperti menghidupkan dan mematikan komputer, mengetik menggunakan aplikasi pengolah kata, dan mengenali ikon-ikon dasar pada desktop. Edukasi ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tentang teknologi, tetapi juga mendukung pembentukan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi secara bijak sejak usia dini.

**Kata kunci:** Komputer, pendidikan, perangkat keras, perangkat lunak, literasi digital, siswa, teknologi

## 1. PENDAHULUAN

Sesuai PP No 4 Tahun 2014 RI. Perguruan Tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaganya sebagai pusat penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Otonomi di bidang akademik, yang meliputi penetapan norma dan kebijakan operasional serta pelaksanaan pendidikan dan serta pengabdian kepada masyarakat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam hal ini, kami bermaksud melaksanakan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian kami selaku lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Pamulang (UNPAM), merespon akan kepedulian tersebut dengan menyelenggarakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa " Edukasi pengenalan dasar dasar komputer pada siswa SDN Puspiptek Kota Tangerang Selatan, BANTEN.

SDN PUSPIPTEK SETU Kabupaten Tangerang Banten, saat ini berlokasi di Jalan Raya serpong ,kecamatan Setu , kelurahan Setu , Kabupaten Tangerang Selatan ,Banten 15314.

Saat ini kami bermaksud memberikan edukasi atau pengarahan mengenai pengenalan dasar dasar komputer pada siswa SDN Puspiptek Kota Tangerang Selatan. Tentang dasar dasar komputer ini sangat penting dikenalkan lebih dini kepada siswa siswa sekolah dasar yang bisa digunakan untuk menunjang proses pendidikan lebih lanjut nantinya.

## 2. METODE

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:

- Ceramah Interaktif  
Penyampaian materi dengan menggunakan power point dan slide yang komunikatif dan interaktif, diselingi dengan pertanyaan untuk menggugah partisipasi peserta siswa dan siswi .
- Diskusi dan Tanya Jawab  
Memberi ruang bagi siswa siswi untuk menyampaikan pandangan dan pengalaman mereka terkait pengetahuan mereka tentang computer dan aplikasi sederhana .
- Praktek dan Simulasi aplikasi sederhana computer  
Penggunaan aplikasi dan simulasi Sederhana berbasis visual untuk memperkuat materi serta memberikan edukasi agar siswa memiliki pengalaman langsung.
- Rangkuman Materi  
Melalui sesi akhir ini , siswa diajak merangkum sendiri hal-hal yang telah dipelajari dan bagaimana mereka bisa mempelajari lebih dalam tentang seluk beluk computer .

## 3. HASIL

Kegiatan dosen Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “ Edukasi pengenalan dasar dasar komputer pada siswa SDN Puspiptek Setu Kota Tangerang Selatan,Banten “ diselenggarakan selama 1 (satu) hari yaitu tanggal 20 Mei 2025 bertempat di SDN Puspiptek Kota Tangerang Selatan,Banten, Jl. Komp. Puspiptek, Setu, Kec. Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten 15314.

Dari pelaksanaan kegiatan ini didapat beberapa hasil sebagai berikut

1. Partisipasi Peserta yang Tinggi  
Kegiatan diikuti oleh lebih dari 45 siswa SDN Puspiptek Setu kelas V . Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama sesi pemaparan , diskusi, dan kuis berlangsung.
2. Peningkatan Pemahaman Siswa  
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test sederhana yang dilakukan sebelum dan sesudah sosialisasi , terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi , khususnya dalam mengenal komponen utama dari sebuah computer dan fungsinya .
3. Respons Positif terhadap Materi Kegiatan  
Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan . Beberapa siswa bahkan mengajukan pertanyaan terkait bagaimana cara sebuah computer bisa bekerja dan mengerjakan pekerjaan manusia .

4. Peningkatan Kesadaran akan manfaat dan kegunaan computer  
Melalui refleksi akhir, mayoritas siswa menyadari pentingnya mengenal dan belajar beberapa aplikasi computer untuk menunjang kegiatan belajar mereka untuk menghadapi kemandirian teknologi dimasa datang .
5. Dukungan dari Pihak Sekolah  
Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini dan menyampaikan bahwa topik yang dibawakan sangat relevan dengan keterbatasan fasilitas untuk siswa pada saat disekolah . Sekolah juga mengusulkan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala atau diperluas ke materi digital lainnya.

#### 4. PEMBAHASAN

Dari hasil PKM yang sudah dilakukan maka ada beberapa peningkatan yang cukup signifikan diantaranya adalah Pada saat dilakukan pre test dan post test terdapat peningkatan dari rata rata nilai 45 menjadi 87 Peserta yang mengikuti kegiatan ada 45 siswa 91 % peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan minat terhadap komputer. Hasil menunjukkan bahwa metode belajar aktif dengan praktik langsung sangat efektif dalam mengenalkan komputer kepada pemula. Siswa sangat antusias dan cepat menangkap materi saat mereka diberi kesempatan untuk mencoba sendiri.

#### 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Dampak Game Online: Antara Hiburan, Edukasi, dan Kecanduan” telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran digital di kalangan siswa MTS Mathlaul Anwar. Berdasarkan pelaksanaan dan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Game online memiliki dua sisi utama: sebagai sarana hiburan yang menyenangkan dan sebagai potensi media pembelajaran yang efektif, namun juga menyimpan risiko kecanduan apabila tidak digunakan secara bijak.
2. Siswa pada umumnya belum memiliki pemahaman yang seimbang mengenai dampak game online. Melalui kegiatan ini, mereka mulai menyadari pentingnya mengatur waktu bermain dan memilih jenis game yang bermanfaat.
3. Penyuluhan interaktif dan pendekatan partisipatif terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Siswa menjadi lebih terbuka untuk berdiskusi, merefleksikan kebiasaan mereka, dan menerima informasi baru.
4. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal sangat mendukung kegiatan ini, dan melihatnya sebagai upaya preventif yang sejalan dengan pembinaan karakter siswa di era digital.

#### Saran

Agar kegiatan serupa dapat memberikan dampak jangka panjang dan berkelanjutan, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah dan guru BK disarankan untuk menyusun program literasi digital secara berkala, termasuk topik penggunaan game, media sosial, dan etika digital bagi siswa.
2. Orang tua perlu dilibatkan dalam kegiatan pendampingan digital anak, melalui sosialisasi, pelatihan, atau forum komunikasi agar dapat memantau dan mengarahkan aktivitas digital anak di rumah.
3. Pengabdian kepada masyarakat dengan topik serupa sebaiknya diperluas cakupannya, mencakup pelatihan langsung pemanfaatan game edukatif dan workshop untuk guru maupun orang tua.
5. Lembaga pendidikan tinggi perlu terus mendorong sinergi dengan sekolah-sekolah, guna memperkuat peran aktif dosen dan mahasiswa dalam mengatasi isu-isu digital yang aktual di masyarakat.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini telah terlaksana pada tanggal 15 Mei 2025 berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Pranoto, S. E., M.M selaku Ketua Yayasan Sasmita Jaya
2. Bapak Yan Mitha Djaksana, S. Kom., M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer sekaligus sebagai reviewer pada periode PKM tahun ajaran Genap 2024/2025
3. Bapak Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H, selaku Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang.
4. Bapak Dr. Eng Ahmad Musyafa, S. Kom., M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Ujang Sopyan S.Pd selaku Pimpinan dan kepala Sekolah SDN Puspipstek Setu , Tangerang Selatan

## 7. DOKUMENTASI KEGIATAN

Berikut ini dokumentasi beberapa gambar kegiatan PKM yang dilakukan:



Gbr 1. Sambutan dari pihak sekolah yang diwakili oleh salah satu guru SDN Puspipstek Setu



Gbr 2. Sambutan dari Ketua PKM Universitas Pamulang



Gbr 3. Penyampaian Materi Sosialisasi dari team PKM Universitas Pamulang





Gbr 4. Sesi tanya jawab siswa terkait materi



Gbr 4. Sesi terakhir foto Bersama

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- [2] J. A. Dahlan, "Pengenalan Komputer Dasar Melalui Kegiatan PKM pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sleman," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 67–74, 2020.
- [3] D. P. Pramana and R. Fitriyani, "Pelatihan Literasi Digital Dasar bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi," *Jurnal Teknologi dan Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 55–63, 2021.
- [4] R. Saputra and L. P. Sari, "Peningkatan Kemampuan Dasar Komputer pada Anak Usia Sekolah Melalui Program Pelatihan Edukatif," *Jurnal Abdi Masyarakat*, vol. 6, no. 3, pp. 201–208, 2022.
- [5] N. Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.
- [6] Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [7] H. Widodo and B. Jatmiko, "Pengembangan Keterampilan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 45–52, 2018.
- [8] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Pembelajaran Digital untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusdatin Kemendikbud, 2020.
- [9] UNESCO, *ICT Competency Framework for Teachers*, 2011. [Online]. Available: <https://unesdoc.unesco.org>
- [10] Wordwall, "Games Edukasi Interaktif untuk Anak," 2023. [Online]. Available: <https://wordwall.net/id>
- [11] A. Setiawan and B. Prasetyo, "Sosialisasi Pengenalan Komputer Dasar Bagi Siswa Sekolah Dasar di Desa Sukamaju," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 45–52, 2022.
- [12] D. W. Lestari, "Pengenalan Teknologi Informasi dan Komputer pada Siswa Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Literasi Digital," *Jurnal Abdimas Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 88–95, 2023.
- [13] F. Kurniawan and H. Putri, "Pendidikan Dasar Komputer bagi Anak Sekolah Dasar melalui Metode Interaktif," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, pp. 112–118, 2021.
- [14] N. A. Sari and M. Y. Rahman, "Pelatihan Pengenalan Komputer dan Internet Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Pedesaan," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Informatika*, vol. 4, no. 3, pp. 201–208, 2022.
- [15] R. Hartono, "Implementasi Program Literasi Digital melalui Pengenalan Komputer pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, pp. 55–63, 2020.