

Peningkatan Literasi Teknologi Melalui Pendampingan Pengenalan Perangkat Komputer di SD Negeri 03 Karanganyar

Mas'ud Hermansyah¹, Akas Bagus Setiawan², Fatimatuzzahra³, Khen Dedes⁴, Mujiono⁵

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember^{1,2,3,4,5}

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya literasi teknologi sejak dini, termasuk di tingkat sekolah dasar. Namun, di beberapa sekolah dasar di daerah, termasuk SD Negeri 03 Karanganyar, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, pemahaman siswa terhadap perangkat komputer masih sangat terbatas. Hal ini menjadi kendala dalam proses pembelajaran, terlebih dengan adanya asesmen berbasis komputer yang mulai diterapkan pada jenjang kelas 5. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi melalui pendampingan pengenalan perangkat komputer bagi siswa kelas 5. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan ceramah dan demonstrasi interaktif berbasis gambar. Ceramah digunakan untuk menyampaikan informasi dasar secara lisan dan sistematis, sedangkan demonstrasi membantu siswa memahami materi melalui visualisasi komponen komputer. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan dengan sesi pendampingan, dan ditutup dengan *post-test* dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap perangkat komputer, yang terlihat dari peningkatan hasil *post-test* dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini terbukti efektif dan menyenangkan bagi siswa, serta mendapat tanggapan positif dari guru sebagai bentuk dukungan terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun budaya literasi teknologi di sekolah dasar.

Keywords: *Pendampingan, Literasi Teknologi, Budaya Literasi, Sekolah Dasar, Perangkat Komputer*

Corresponding Author:

Mas'ud Hermansyah

(mas_udhermansyah@polije.ac.id)

Received: February 28, 2025

Revised: March 17, 2025

Accepted: April 02, 2025

Published: April 30, 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. INTRODUCTION

Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk anak-anak usia sekolah dasar (Alimuddin et al., 2023). Secara global, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan utama untuk membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan melek teknologi (Zebua, 2024). Pemerintah Indonesia juga telah menegaskan pentingnya literasi digital dalam kurikulum pendidikan sebagai bagian dari penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya pada aspek berpikir kritis dan bernalar digital (Wiguna & Sudarti, 2024). Namun, pada kenyataannya, tidak semua sekolah dasar di Indonesia memiliki akses dan kapasitas memadai dalam mengenalkan teknologi kepada siswa sejak dini (Subagyo et al., 2024). Secara khusus di wilayah pedesaan seperti Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, tantangan dalam akses terhadap perangkat

komputer dan tenaga pendamping TIK masih menjadi kendala nyata. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 03 Karanganyar, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas 5 belum memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan perangkat komputer, serta belum memahami fungsi dasar perangkat keras komputer dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Minimnya literasi teknologi ini berpotensi memperlebar kesenjangan digital antara siswa yang tinggal di daerah perkotaan dan pedesaan. Jika tidak segera ditangani, hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan belajar siswa dan kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya. Rendahnya literasi digital juga berdampak pada kurangnya motivasi siswa dalam belajar, serta melemahkan daya saing mereka di masa depan (Sinambela et al., 2024). Pemilihan siswa kelas 5 sebagai sasaran kegiatan ini didasarkan pada kebijakan Asesmen Nasional (AN) dari Kemendikdasmen yang mewajibkan siswa kelas 5 untuk mengikuti Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) berbasis komputer. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah dasar yang belum membiasakan siswa dengan penggunaan perangkat TIK (Nurwahidah et al., 2023). Oleh karena itu, pendampingan khusus kepada siswa kelas 5 dinilai tepat dan strategis sebagai bentuk persiapan menghadapi asesmen tersebut sekaligus menanamkan dasar literasi digital.

Sebagai solusi awal, diperlukan kegiatan pendampingan pengenalan perangkat komputer yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan teknologi secara praktis, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi secara produktif dan aman (Firdausi et al., 2023). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan teknologi melalui metode pembelajaran partisipatif dan pendekatan edukatif yang menyenangkan. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berinteraksi dengan perangkat komputer, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan digital di masa depan (Amalia et al., 2022). Selain itu, pendampingan ini dapat menjadi langkah awal dalam membentuk kebiasaan belajar berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Topik ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan mitra (SDN 03 Karanganyar), kompetensi tim pelaksana, serta relevan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar berbasis teknologi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi teknologi siswa kelas 5 melalui pendampingan pengenalan perangkat komputer, sehingga mereka dapat memiliki pemahaman dasar dan keterampilan awal dalam penggunaan teknologi secara tepat guna. Adapun manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh pihak sekolah dan guru, sebagai langkah awal dalam penguatan kurikulum berbasis teknologi serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi model pengenalan teknologi dasar yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain di wilayah Jember dan sekitarnya.

2. METHODS

Dalam rangka mencapai tujuan kegiatan pengabdian ini, diperlukan metode pelaksanaan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan yang bersifat edukatif dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan 12 Februari 2025, bertempat di SD Negeri 03 Karanganyar, yang berlokasi di Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan di ruang kelas yang disiapkan oleh pihak sekolah. Sasaran utama kegiatan ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 03

Karanganyar, yang berjumlah 13 siswa. Mitra dalam kegiatan ini adalah pihak sekolah, khususnya guru wali kelas 5 yang turut mendukung proses pelaksanaan kegiatan pendampingan.

Metode pelaksanaan pendampingan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi antara ceramah dan demonstrasi interaktif berbasis gambar. Metode ceramah merupakan metode penyampaian informasi secara lisan dari pendidik kepada peserta didik, yang bertujuan memberikan pemahaman dasar secara sistematis dan terstruktur. Metode ini efektif digunakan untuk memberikan gambaran awal atau pengetahuan teoritis kepada siswa, terutama ketika materi yang disampaikan masih tergolong baru bagi mereka (Handoyo, 2023). Sementara itu, metode demonstrasi interaktif berbasis gambar adalah cara penyampaian pembelajaran melalui visualisasi komponen atau proses yang ingin dikenalkan, dalam hal ini adalah perangkat komputer (Hidayati et al., 2025).

Kombinasi kedua metode ini sangat sesuai diterapkan di tingkat sekolah dasar, karena dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pendekatan visual dan penjelasan langsung yang sederhana. Ceramah memberikan kerangka berpikir awal, sementara demonstrasi visual memperkuat pemahaman melalui media gambar yang menarik perhatian dan memudahkan proses penyerapan informasi. Pendekatan ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna (Saputra, 2014).

Untuk mencapai tujuan kegiatan pendampingan secara optimal, pelaksanaan kegiatan dirancang melalui tahapan-tahapan yang sistematis dan terencana. Setiap tahapan disusun agar saling mendukung mulai dari tahap awal persiapan hingga tahap evaluasi akhir, sehingga seluruh proses dapat berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Agustin & Hermansyah, 2024). Pendekatan bertahap ini juga memudahkan koordinasi dengan pihak sekolah dan memastikan keterlibatan aktif dari seluruh elemen yang terlibat dalam kegiatan pengabdian. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sesuai dengan yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Sumber: Penulis, 2025

Pada tahap persiapan, tim pelaksana menyusun rencana kegiatan secara menyeluruh serta menyiapkan modul materi pendampingan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap koordinasi, dilakukan komunikasi intensif dengan kepala sekolah dan guru wali kelas untuk menyepakati waktu, tempat, serta teknis pelaksanaan kegiatan agar berjalan lancar dan tepat sasaran. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian soal *pre-test* kepada siswa guna mengetahui tingkat pemahaman awal mereka (Aliya et al., 2025). Setelah itu, materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif dan demonstrasi visual mengenai pengenalan dan penggunaan perangkat komputer. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan refleksi bersama siswa untuk menilai kesan dan pemahaman mereka terhadap materi, serta pemberian soal *post-test* sebagai bentuk pengukuran hasil dari kegiatan pendampingan yang telah dilakukan (Siregar et al., 2023).

3. RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan pendampingan pengenalan perangkat komputer kepada siswa kelas 5 SD Negeri 03 Karanganyar telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana. Ceramah dilakukan sebagai metode awal untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai apa itu komputer, fungsi utamanya, serta peranannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara komunikatif dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

Demonstrasi dilakukan dengan cara memperlihatkan komponen-komponen komputer secara interaktif melalui gambar yang ditampilkan menggunakan perangkat laptop pengabdian. Gambar-gambar tersebut mencakup bagian-bagian utama komputer seperti monitor, CPU, *keyboard*, *mouse*, serta perangkat tambahan seperti *printer* dan *speaker*. seperti yang terlihat pada Gambar 2. Penjelasan diberikan secara bertahap dan disertai tanya jawab agar siswa lebih memahami fungsi masing-masing komponen tanpa harus menyentuh langsung perangkat asli. Pendekatan ini dipilih untuk mengakomodasi keterbatasan jumlah perangkat di sekolah dan tetap menjaga efektivitas pembelajaran. Partisipasi siswa sangat tinggi, ditandai dengan antusiasme mereka dalam mengikuti setiap sesi kegiatan, mulai dari ceramah interaktif hingga demonstrasi berbasis gambar.



Gambar 2. Bahan Demonstrasi Perangkat Komputer

Sumber: Penulis, 2025

Sebelum kegiatan dimulai, siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mengenai perangkat komputer. Soal yang diberikan berjumlah 10 butir soal pilihan ganda dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Siswa diminta memilih salah satu jawaban dari empat opsi yang tersedia (a, b, c, d) pada setiap nomor soal. Guru wali kelas dan tim pelaksana mendampingi pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* untuk memastikan setiap siswa memahami petunjuk dan merasa nyaman saat mengerjakan, seperti yang terlihat pada Gambar 3.

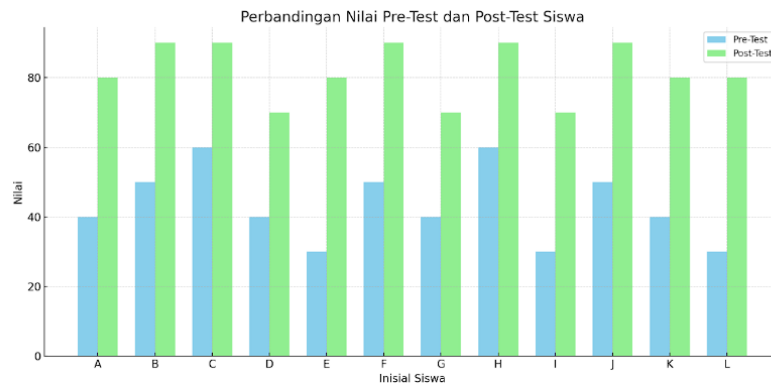


Gambar 3. Pelaksanaan *Post-Test* dan *Post-Test*

Sumber: Penulis, 2025

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami nama dan fungsi komponen dasar komputer, seperti CPU, monitor, *keyboard*, dan *mouse*. Setelah diberikan materi pendampingan, terlihat adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa, seperti yang terlihat pada Gambar 4. Selain itu, siswa juga mampu menyebutkan dan

mengidentifikasi fungsi dasar dari komponen-komponen komputer yang diperkenalkan selama kegiatan.



Gambar 4. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

Metode ceramah interaktif dan demonstrasi visual terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan pengetahuan teknologi pada siswa sekolah dasar, khususnya di wilayah yang belum memiliki fasilitas TIK yang memadai. Melalui pendekatan ceramah, siswa memperoleh penjelasan secara lisan yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Sementara itu, demonstrasi visual memberikan pengalaman belajar konkret dengan menampilkan gambar komponen-komponen komputer dan menjelaskan fungsinya secara langsung, sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat dan bermakna.



Gambar 5. Kegiatan Refleksi

Sumber: Penulis, 2025

Refleksi kegiatan yang dilakukan di akhir sesi menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang teknologi, seperti yang terlihat pada Gambar 5. Guru wali kelas juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa kegiatan ini sangat membantu dalam mendukung program literasi digital di sekolah, terlebih karena siswa kelas 5 mulai diarahkan untuk mengikuti asesmen berbasis komputer. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengenal dan menggunakan perangkat teknologi secara dasar. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi teknologi siswa sekolah dasar, serta dapat menjadi model awal untuk kegiatan serupa di sekolah-sekolah lain dengan kondisi yang sebanding.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan literasi teknologi dasar bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mengenal dan memahami fungsi perangkat keras komputer. Pendekatan ceramah dan demonstrasi terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan literasi digital di lingkungan sekolah dasar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung serta hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk dapat mencoba secara langsung penggunaan perangkat komputer yang telah

dipelajari, sebagai bentuk penerapan dari materi yang diperkenalkan selama kegiatan berlangsung.

4. CONCLUSION

Kegiatan pendampingan pengenalan perangkat komputer kepada siswa kelas 5 SD Negeri 03 Karanganyar telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi teknologi di kalangan siswa sekolah dasar. Melalui metode ceramah dan demonstrasi interaktif berbasis gambar, siswa mampu memahami komponen-komponen dasar komputer beserta fungsinya secara lebih konkret dan menyenangkan. Peningkatan pemahaman siswa tercermin dari hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, serta dari tingginya antusiasme dan partisipasi selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini juga dinilai relevan dan bermanfaat oleh pihak sekolah karena sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang mengarah pada asesmen berbasis komputer. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mendukung literasi digital sejak dini, serta mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi di masa depan.

REFERENCES

- Agustin, A., & Hermansyah, M. (2024). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Anak SDIT Al Ikhlas Melalui Mini Seminar Public Speaking. *RECORD : Journal of Loyalty and Community Development*, 1(3), 174–180.
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 11777–11790.
- Aliya, N. U., Susilowati, S., Kelvino, M., & Fajar, M. (2025). Meningkatkan Pemahaman Materi Dessert Melalui Media Pembelajaran Quizizz. *STEAM Engineering (Journal of Science, Technology, Education and Mechanical Engineering)*, 6(2), 140–146.
- Amalia, N. R., Pramesti, E. V., Ulama, D. N., Nurpratiwiningsih, L., & Kurniawan, P. (2022). Pelatihan Dasar TIK di Sekolah Dasar. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 35–40.
- Firdausi, R., Mardikawati, B., Huda, N., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dikalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktek Penggunaan Teknologi Pendidikan Dalam Komunikasi. *Communnity Development Journal*, 4(5), 10815–10824.
- Handoyo, E. R. (2023). Pendampingan Literasi Digital bagi Anak dan Remaja di Lingkungan Sekolah di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 374–381.
- Hidayati, B. R., Arisin, M. T., Zariyah, M., Hidayati, Y., Pitri, N., Hidayat, A. S., & Arianti, J. (2025). Pendistribusian Media Pembelajaran Interaktif Di SD Negeri 6 Masbagik Utara. *Jurnal: ABDI POPULIKA*, 06(1), 53–59.
- Nurwahidah, I., Iskandar, S., & Mulyati, T. (2023). Program Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1281–1289. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6111>
- Saputra, D. (2014). Efektivitas Metode Demonstrasi dan Ceramah dalam Mengubah Perilaku Negatif menjadi Positif pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(1), 12–17.
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A. F., Nisa, C.,

- Simanjutak, J. P., & Jamaludin, J. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 15-24.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 07(01), 1-13.
- Subagyo, R. A., Rahmawati, F. P., & Ghufro, A. (2024). Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 253-264.
- Wiguna, I. W. D. P., & Sudarti, N. W. S. (2024). Peran Literasi Digital dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1, 122-132.
- Zebua, N. (2024). Optimalisasi Potensi dan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Mendukung Pembelajaran di Era Society 5.0. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 185-195.