



PENGENALAN DASAR-DASAR KOMPUTER UNTUK TINGKAT SD DAN SMP SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN KOMPUTER

Fayun Indiyana

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Sains, Teknik, dan Terapan,
Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram,
Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

Email: fayunindi@gmail.com

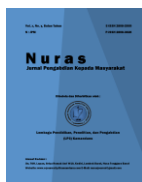
Submit: 06-04-2024; Revised: 20-04-2024; Accepted: 23-04-2024; Published: 30-04-2024

ABSTRAK: Penemuan komputer membawa dampak dalam bidang pendidikan. Dampak ini ada yang sifatnya positif atau bermanfaat, tetapi ada juga yang negatif atau merugikan. Jika dalam bidang pendidikan, komputer digunakan sebagai sarana belajar. Artinya komputer dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Contohnya, komputer dipakai untuk mengerjakan tugas, mengetik tugas, mencari materi pembelajaran di internet, dan lain sebagainya. Selain itu, dampak lain komputer dalam bidang pendidikan adalah kemudahan proses belajar mengajar. Adanya komputer memudahkan guru untuk menjelaskan materi, contohnya lewat multimedia, seperti animasi, video, dan lainnya. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengenalkan dasar-dasar komputer untuk tingkat SD dan SMP dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran komputer. Semua kegiatan yang dilakukan telah disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, baik dari kepala desa dan kepala dusun, bahkan pihak yang menerima pembelajaran yakni anak-anak SD dan SMP di Desa Pandan Wangi, Kecamatan Jerowaru, Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan dimulai dengan diskusi dan konsultasi kepada pihak desa kemudian dilanjutkan dengan mensosialisasikan ke beberapa sekolah. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan sukses dari semua program yang telah direncanakan. Kegiatan yang telah dilakukan antara lain: 1) cara mematikan dan menghidupkan (*sleep*, *shutdown*, dan *restart*) serta memperkenalkan fungsi-fungsi *keyboard* pada laptop dan praktik langsung; 2) memperkenalkan dan menjelaskan fungsi dari *Ms. Word*, *Ms. Excel*, dan *power point* serta praktik langsung; dan 3) evaluasi. Berdasarkan uraian kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa fokus kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan minat dan kesadaran anak-anak untuk mempelajari dasar-dasar komputer yang ditunjang dengan suksesnya perencanaan awal pelaksanaan kegiatan.

Kata Kunci: Pengenalan, Dasar-dasar Komputer, Kualitas, Pembelajaran Komputer.

ABSTRACT: The discovery of computers had an impact on the field of education. Some of these impacts are positive or beneficial, but there are also negative or detrimental ones. In the field of education, computers are used as a learning tool. This means that computers are used to help teachers and students in the learning process. For example, computers are used to do assignments, type assignments, search for learning materials on the internet, and so on. Apart from that, another impact of computers in the field of education is the ease of the teaching and learning process. The existence of computers makes it easier for teachers to explain material, for example through multimedia, such as animation, video, and others. The aim of this community service activity is to introduce the basics of computers for elementary and middle school levels in an effort to improve the quality of computer learning. All activities carried out have been adapted to the needs of the community, both from village heads and hamlet heads, even those who receive the learning, namely elementary and middle school children in Pandan Wangi Village, Jerowaru District, East Lombok Regency. The activity began with discussions and consultations with village officials, then continued with outreach to several schools. This service activity was successful in all the programs that had been planned. Activities that have been carried out include: 1) how to turn it off and on (*sleep*, *shutdown* and *restart*) as well as introducing keyboard functions on a laptop and hands-on practice; 2) introduce and explain the function of *Ms. Word*, *Ms. Excel*, and *power point* as well as direct practice; and 3) evaluation. Based on the description of this activity, it can be concluded that the focus of this service activity is to increase children's interest and awareness in learning the basics

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/nuras>



of computers as demonstrated by the successful initial planning for the implementation of the activity.

Keywords: Introduction, Computer Basics, Quality, Computer Learning.

How to Cite: Indiyana, F. (2024). Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Tingkat SD dan SMP sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Komputer. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 57-62. <https://doi.org/10.36312/nuras.v4i2.267>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

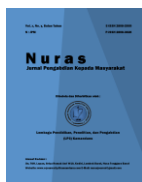
PENDAHULUAN

Komputer telah terbukti sangat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia era kini. Komputer pada dasarnya memang perangkat yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Menurut Eriana *et al.* (2022) dan Yahfizham (2019), penemuan komputer telah berhasil memudahkan banyak orang dalam menyelesaikan berbagai aktivitas, baik dari aktivitas belajar hingga bekerja. Komputer, baik itu PC (*Personal Computer*), maupun laptop menjadi teman kita dalam beraktivitas. Manfaat komputer memang bisa dirasakan untuk berbagai aktivitas, mulai dari pekerjaan, bisnis, hingga hiburan. Manfaat komputer dalam kehidupan sehari-hari sudah dirasakan oleh banyak orang, mulai dari pelajar, pelaku bisnis, dan berbagai bidang lainnya kini tidak lepas dari peranannya.

Penemuan komputer membawa dampak dalam bidang pendidikan. Dampak ini ada yang sifatnya positif atau bermanfaat, tetapi ada juga yang negatif atau merugikan. Jika dalam bidang pendidikan, komputer digunakan sebagai sarana belajar (Cahyono, 2016; Maritsa *et al.*, 2021; Ngafifi, 2014; Pratiwi *et al.*, 2021; Sofyan & Hidayat, 2022). Artinya komputer dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Contohnya, komputer dipakai untuk mengerjakan tugas, mengetik tugas, mencari materi pembelajaran di internet, dan lain sebagainya. Selain itu, dampak lain komputer dalam bidang pendidikan adalah kemudahan proses belajar mengajar. Adanya komputer memudahkan guru untuk menjelaskan materi, contohnya lewat multimedia, seperti animasi, video, dan lainnya.

Penggunaan komputer dalam pendidikan dan pembelajaran sah-sah saja. Komputer dapat dijadikan seperti kertas, pensil, buku, video, dan lain sebagainya. Dalam beberapa mata pelajaran tertentu, komputer dapat membantu belajar menjadi lebih efektif. Komputer dapat berperan besar dalam pembelajaran jika digunakan secara semestinya. Menurut Chodzirin (2016) dan Dewi (2022), komputer dapat membantu pendidik dalam memudahkan pembelajaran, bahkan dapat memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pelaksana kegiatan bersama dengan masyarakat sekitar dan staff desa didapatkan bahwa mayoritas anak-anak di Desa Pandan Wangi, Kecamatan Jerowaru, Kabupaten Lombok Timur belum mengerti tentang dasar-dasar komputer, walaupun mereka sudah mendapat pembelajaran di sekolah. Namun, mereka masih kurang teori. Oleh



karena itu, mereka hanya mendapatkan materi yang tidak seimbang dengan praktik. Berdasarkan rumus-rumusan teori dari ilmu teknologi komputer, baik dari cara menghidupkan hingga mematikan komputer serta dapat memahami *windows* dan ikon-ikon dalam komputer adalah pelajaran yang cukup sulit. Hal tersebut dikarenakan perihal pengetahuan dan pemahaman yang masih tidak kompetibel, dari sisi itu dapat diukur bahwa anak-anak di Desa Pandan Wangi baru mulai belajar ilmu teknologi komputer pada saat mereka memasuki kelas VII. Di samping itu, dengan adanya istilah-istilah pada ilmu teknologi komputer tersebut, akibatnya mereka cenderung pasif hingga gugup dalam mencoba mempraktikkannya.

Kurangnya motivasi merupakan salah satu masalah utama anak-anak Desa Pandan Wangi ketika belajar ilmu teknologi komputer. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kesadaran akan betapa pentingnya mempelajari ilmu teknologi komputer. Menurut Ardiyansah (2019) dan Effendi *et al.* (2019), kesadaran bisa timbul jika ada dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar. Tetapi permasalahannya, anak-anak di desa dihadapkan dengan tantangan dunia globalisasi yang dimaksudkan adalah kurangnya pengoperasian teknologi dengan sempurna.

Dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi mitra, terdapat beberapa solusi yang ditawarkan, di antaranya: 1) dengan memfasilitasi dan memberikan arahan kepada anak-anak di Desa Pandan Wangi, diharapkan mereka bisa memahami dasar-dasar komputer dengan lebih bebas tanpa rasa takut; 2) memberikan pembelajaran dasar-dasar komputer sesuai dengan tingkatnya. Jika yang diajar tingkat SD maka diberikan materi dasar, seperti dasar-dasar komputer, dan untuk tingkat SMP diberikan materi lanjutan dari yang mereka pelajari di sekolah; dan 3) selama kegiatan rumah belajar, anak-anak didorong untuk mampu memahami dasar-dasar komputer dengan tujuan membangkitkan rasa percaya diri mereka dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengenalkan dasar-dasar komputer untuk tingkat SD dan SMP dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran komputer.

METODE

Dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan, pelaksana kegiatan mengadakan program yaitu rumah belajar “Pandan Wangi Cerdas”, dengan tahapan atau langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: 1) diskusi bersama mitra mengenai konsep program rumah belajar. Dalam diskusi ini, pelaksana kegiatan menentukan tema, jadwal, serta lokasi sementara diadakannya program; 2) konsultasi dan meminta persetujuan dengan kepala desa mengenai program yang akan diadakan; 3) membuat brosur kegiatan untuk dibagikan. Di sini sudah ditentukan jadwal dan lokasi resminya; 4) meminta izin kepada masing-masing kepala wilayah tempat dilaksanakannya rumah belajar. Lokasi program dilaksanakan di lima dusun, yaitu dusun Batu Bawi Bat, Batu Bawi Timuk, Penyambak, Pengansing, dan Belatung; 5) survei lokasi untuk pelaksanaan kegiatan rumah belajar di masing-masing dusun; 6) mensosialisasikan program rumah belajar ke setiap sekolah tingkat SD dan SMP yang ada di lima dusun tersebut, sekaligus membagikan brosur; 7) mulai melaksanakan program rumah belajar yang dilaksanakan setiap sore dari hari senin sampai jumat di lima dusun

yang berbeda; dan 8) evaluasi dan diskusi setiap hasil program yang sudah terlaksana.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan sukses dari semua program yang telah direncanakan. Adapun kegiatan yang telah dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut: 1) cara mematikan dan menghidupkan (*sleep*, *shutdown*, dan *restart*) serta memperkenalkan fungsi-fungsi *keyboard* pada laptop dan praktik langsung; 2) memperkenalkan dan menjelaskan fungsi dari *Ms. Word*, *Ms. Excel*, dan *power point*, serta praktik langsung; dan 3) evaluasi.



Gambar 1. a) Pembuatan Brosur; dan b) Brosur yang Digunakan untuk Sosialisasi.

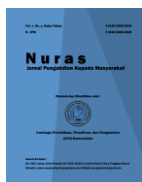


Gambar 2. a) Sosialisasi Program ke Sekolah; dan b) Kegiatan Mengajar Program Rumah Belajar.

Kegiatan ini lebih berfokus ke pendidikan anak-anak tingkat SD dan SMP di Desa Pandan Wangi. Hasil yang dicapai dari kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Memfasilitasi dan Memandu Kegiatan Belajar Bersama Anak-anak Desa Pandan Wangi

Sejak pelaksanaan kegiatan belajar bersama anak-anak di Desa Pandan Wangi selama sebulan, pelaksana kegiatan merasakan beberapa perbedaan yang dilakukan anak-anak yang mengikuti kegiatan, dimana mereka sering menanyakan jadwal kegiatan belajar. Bahkan mereka sudah berani untuk berinteraksi langsung, baik membahas kegiatan belajar maupun bertanya terkait kegiatan yang dilakukan. Dari keadaan tersebut dapat dikatakan bahwa solusi ini menunjukkan hasil positif dari kegiatan yang dilaksanakan.



Semakin Bertambahnya Minat Anak-anak Desa Pandan Wangi dalam Belajar Komputer

Minat mereka yang semakin bertambah ditunjukkan dengan antusias yang semakin terlihat sejak awal dimulainya program sampai berakhirnya program rumah belajar ini. Antusias yang ditunjukkan seperti bertambahnya kepercayaan diri saat diadakan praktek langsung pada komputer dan keberanian untuk mengerjakan soal di depan. Selain itu, antusias mereka juga ditunjukkan dengan terbiasanya mereka bertanya terkait hal-hal yang belum mereka pahami dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan dan rangkaian penyelesaian masalah yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa meningkatnya minat dan kesadaran anak-anak untuk mempelajari dasar-dasar komputer.

SARAN

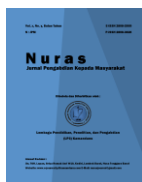
Saran yang dapat diberikan adalah adanya tindak lanjut dari pihak desa dan masyarakat sekitar untuk lebih memperhatikan kesiapan anak-anak dalam menghadapi tantangan zaman ke depan yang lebih kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik karena *support* yang luar biasa dari pihak desa dan masyarakat.

REFERENSI

- Ardiyansah, A. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Motivasi Belajar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan *Information and Communication Technology* bagi Pengembangan Guru Madrasah Sub Urban. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 16(2), 309-332. <https://doi.org/10.21580/dms.2016.162.1095>
- Dewi, S. (2022). Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran Siswa pada Pendidikan Berbasis Lingkungan. *Education Journal of Indonesia*, 3(2), 44-48. <https://doi.org/10.30596/eji.v3i2.3207>
- Effendi, M. F., Akbar, S. N., & Nurrachmah, D. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Kesadaran Diri pada Siswa SMPN 8 Banjarmasin. *Jurnal Kognisia*, 2(1), 61-65. <https://doi.org/10.20527/jk.v2i1.1609>
- Eriana, E. S., Wijayanto, S., & Persada, G. N. (2022). *Komputer dan Masyarakat*. Pamulang: Unpam Press.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal*



-
- Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- 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>
- Pratiwi, S., Dewi, I. N., & Safnowandi, S. (2021). Respon Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *WhatsApp* pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 1(1), 1-11.
<https://doi.org/10.36312/pjipst.v1i1.3>
- Sofyan, A., & Hidayat, A. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, 7(2), 16-25.
<https://doi.org/10.59134/jsk.v7i02.163>
- Yahfizham, Y. (2019). *Dasar-dasar Komputer*. Medan: Perdana Publishing.