

**Pelatihan Peningkatan Pengetahuan Dasar Ilmu Komputer
Kepada Anak-Anak SD Negeri 101800****Nur Yanti Lumban Gaol¹, Yohanni Syahra², Ita Mariami³,
Sri Murniyanti⁴, Rina Mahyuni⁵**^{1,3,4}Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma²Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara⁵Sistem Komputer, STMIK Triguna DharmaEmail: ¹ryanti2918@gmail.com, ²yohannisyahra@umsu.ac.id@gmail.com,
³itamariami66@gmail.com, ⁴srimurnianti21@gmail.com, ⁵rinamahyuni@14gmail.com**Abstrak**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa. Pendidikan dimaksud sebagai wadah untuk membina, mendidik, dan memajukan pola pikir bangsa Indonesia agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berilmu, disiplin, bertaqwa kepada Tuhan YME serta mempunyai dedikasi yang tinggi dalam melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa. Dalam perkembangan global saat ini, pendidikan Ilmu Teknologi (IT) sangat berperan untuk mewujudkan generasi muda Indonesia baru sehingga tidak ketinggalan tentang pengetahuan terhadap teknologi. Untuk mewujudkan hal tersebut kita memerlukan pengetahuan tentang ilmu komputer serta pemanfaatan teknologi komputer tersebut. Ilmu komputer menjadi semakin penting untuk dipelajari sejak dini, terutama di sekolah dasar. Namun masih banyak sekolah dasar yang belum memiliki fasilitas dan kurikulum yang memadai untuk mengajarkan ilmu komputer. Salah satu sekolah dasar yang belum memiliki akses dan pengetahuan yang memadai tentang ilmu komputer adalah SDN 101800 agar nantinya siswa dapat bersaing di era digital saat ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan ilmu komputer di SDN 101800 lewat pelatihan peningkatan pengetahuan dasar komputer kepada siswa agar siswa-siswa dapat memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan mempersiapkan diri untuk membekali pengetahuan dan kemampuan dalam bidang komputer.

Kata Kunci : Pendidikan, Sekolah Dasar, Teknologi Komputer, Pelatihan**Abstract**

Education is very important for complete human development in order to educate and improve the life of the nation. Education is intended as a forum for fostering, educating and advancing the mindset of the Indonesian people so that they grow and develop into people who are knowledgeable, disciplined, devoted to God Almighty and have high dedication in continuing the ideals of the nation's struggle. In current global developments, Technology (IT) education plays a very important role in creating a new generation of Indonesian youth so that they do not miss out on knowledge of technology. To make this happen we need knowledge of computer science and the use of computer technology. Computer science is becoming increasingly important to learn from an early age, especially in elementary school. However, there are still many elementary schools that do not have adequate facilities and curriculum to teach computer science. One of the elementary schools that does not have adequate access and knowledge about computer science is SDN 101800 so that students can compete in the current digital era. Therefore, efforts need to be made to increase computer science knowledge at SDN 101800 through training to increase basic computer knowledge for students so that students can have sufficient provisions to face future challenges by preparing themselves to equip themselves with knowledge and abilities in the computer field.

Keywords: Education, School, Computer Technology, Elementary School, Training

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah merupakan lembaga formal sebagai sarana dalam rangka pencapaian pendidikan tersebut. Melalui sekolah siswa belajar berbagai macam hal yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar. Prestasi belajar adalah tingkat kemampuan anak didik dalam menerima suatu jenis pelajaran yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dan menghasilkan prosedur penilaian. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 66 tahun 2013 tentang mekanisme dan prosedur penilaian, menyebutkan bahwa hasil penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan dilaporkan dalam bentuk nilai dan deskripsi pencapaian kompetensi kepada orang tua dan pemerintah.

Pendidikan adalah sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terjadwal dengan melakukan pembimbingan untuk menghasilkan sebuah ilmu pengetahuan yang berguna untuk meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan adalah kenyataan yang mendasar atau asasi dalam hayati insan dimana ada kehidupan disitu pasti ada pendidikan, pendidikan juga dimaknai menjadi salah satu bentuk serta gejala juga sekaligus yg diupayakan insan buat memanusiasi manusia itu sendiri. Pada perkembangan adanya tuntutan adanya pendidikan lebih baik, teratur buat mengembangkan potensi insan, sebagai salah satu dampak positif yang terjadi adalah adanya pemikiran teoritis tentang Pendidikan.

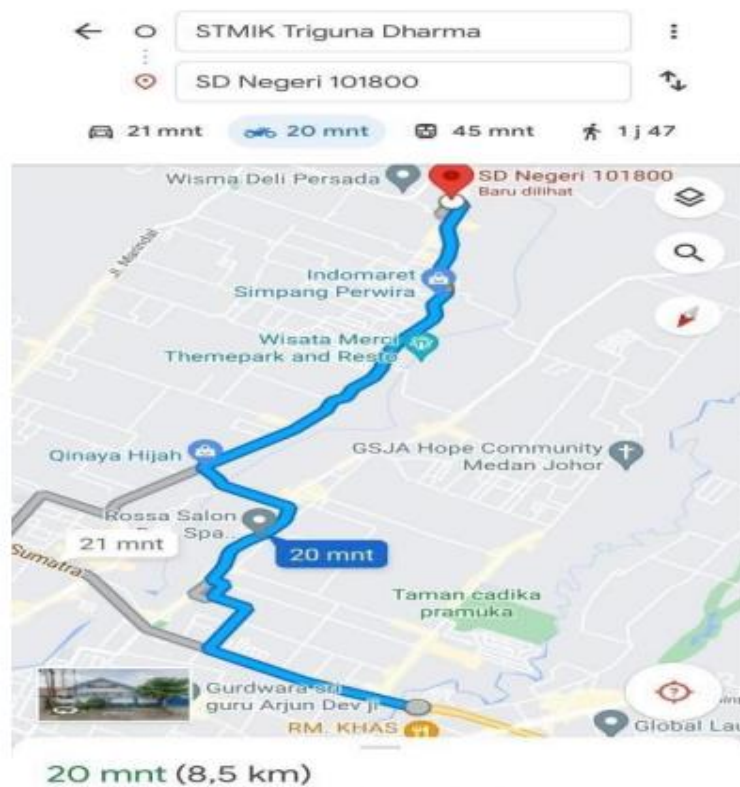
Dalam perkembangan global, pendidikan Ilmu Teknologi (IT) sangat berperan untuk mewujudkan generasi muda Indonesia baru sehingga tidak ketinggalan tentang pengetahuan terhadap teknologi. Untuk mewujudkan hal tersebut kita memerlukan beberapa komponen dasar yang diantaranya: kebutuhan untuk terus menguasai lingkungannya, kebutuhan untuk berkomunikasi, kebutuhan untuk lepas dari berbagai lingkungan yang menghambat aktualisasi dirinya. Karena visi pendidikan nasional adalah pendidikan yang mengutamakan kemandirian dan keunggulan yang menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan yang berdasarkan nilai-nilai universal dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Ilmu komputer menjadi semakin penting untuk dipelajari sejak dini, terutama di sekolah dasar. Namun masih banyak sekolah dasar yang belum memiliki fasilitas dan kurikulum yang memadai untuk mengajarkan ilmu komputer.

Salah satu sekolah dasar yang belum memiliki akses dan pengetahuan yang memadai tentang ilmu komputer adalah SDN 101800. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan ilmu komputer di SDN 101800 agar siswa-siswa dapat memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dari Permasalahan tersebut maka kami dari tim pengabdian masyarakat yang berjumlah lima orang dosen yang berasal dari Kampus STMIK Triguna Dharma Medan melakukan pengabdian tentang Pelatihan Peningkatan Pengetahuan Dasar Ilmu Komputer Kepada Anak-Anak SD Negeri 101800 sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang ilmu komputer, Meningkatkan minat siswa untuk belajar ilmu komputer dan informasi teknologi, Meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pembelajaran dan administrasi di SDN 101800 dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan Meningkatkan kualitas lulusan SDN 101800 agar dapat bersaing di era digital saat ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di satu lokasi sekolah, yaitu Sekolah SDN 101800 Medan lokasi yang sedang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang ada di Jl. Teratai, Kec. Deli Tua, Kab Deli Serdang, Sumatera Utara dan waktu Pelaksanaan : 8 Mei – 8 Juli 2024, dimana kegiatan ini dilakukan oleh tim pelaksana PKM dari STMIK Triguna Dharma yang beranggotakan 5(lima) orang Dosen. Dokumentasi lokasi tempat dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat.

Metode pelatihan dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Hutagalung et al., 2022). Metode pelaksanaan dimulai secara terstruktur mulai dari diskusi awal. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui 3 fase, yaitu pelaksanaan, monitoring dan Evaluasi (W, Y et al., 1997). Penelitian ini menggunakan metode *action research*. Data diolah melalui kegiatan yang dilakukan (Theall, 2001). Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah berupa seminar berupa edukasi tentang mengenal lebih dalam ap aitu komputer, pengenalan aplikasi Microsoft Office, perangkat keras komputer dan fungsi dan penggunaan pemanfaatan perangkat komputer yang baik dan benar di sekolah.

Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan 3 tahap, yaitu (Sonata et al., 2022): Berikut tahap-tahap pelaksanaan oleh tim pengabdian:

1. Tahap Pra Produksi a. Surat permohonan diajukan kepada PRPM untuk disetujui b. Surat permohonan yang disetujui akan disahkan dan diajukan ke tempat tujuan pengabdian 2
2. Tahap Produksi a. Setelah surat permohonan disetujui dan mendapat surat balasan dari pihak yang akan dituju b. Surat balasan dari pihak yang dituju diberi kepada PRPM c. Pengabdian dilakukan oleh Tim Pengabdian
3. Tahap Pasca produksi a. Tim pelaksana menyusun laporan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan format yang telah ditentukan, setelah kegiatan selesai dilaksanakan b. Laporan kegiatan diserahkan kepada dosen pembimbing c. Laporan kegiatan diserahkan kepada PRPM.

Berikut Bentuk Kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat:

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 101800 dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juli bertempat di salah satu ruangan kelas di sekolah tersebut. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi edukasi pembelajaran mengenai ilmu dasar komputer dan pengenalan alat-alat komputer. Kegiatan edukasi pembelajaran mengenai ilmu dasar komputer dan pengenalan alat-alat komputer dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan kegiatan meliputi : a. Kegiatan survei tempat pengabdian masyarakat yaitu di SDN 101800, Jl. Teratai, Kec. Deli Tua, Kota Medan, Sumatera Utara 13 b. Permohonan ijin kegiatan

pengabdian masyarakat kepada pengurus dan Kepala Sekolah SDN 101800, Jl. Teratai, Kec. Deli Tua, Kota Medan Sumatera Utara c. Pengurusan administrasi (surat-menyurat) d. Persiapan alat dan bahan pembelajaran e. Persiapan tempat untuk pendidikan edukasi pembelajaran mengenai ilmu dasar komputer dan pengenalan alat-alat komputer. Yaitu menggunakan salah satu ruangan kelas di sekolah tersebut

2. Kegiatan pendidikan edukasi pembelajaran meliputi : a. Pembukaan dan perkenalan dengan siswa/siswi SDN 101800, Jl. Teratai, Kec. Deli Tua, Kota Medan, Sumatera Utara yang menjadi sasaran kegiatan. b. Penyuluhan mengenai pengertian komputer, perangkat keras komputer dan fungsi perangkat computer yang baik dan benar di sekolah. c. Sesi diskusi/tanya jawab dengan peserta edukasi pembelajaran mengenai ilmu dasar komputer dan pengenalan alat-alat komputer yang baik.

3. Penutupan a. Pemberian door prize bagi peserta yang mampu menjawab pertanyaan b. Foto bersama dengan peserta edukasi pembelajaran mengenai ilmu dasar komputer dan pengenalan alat-alat komputer (siswa/siswi) c. Berpamitan dengan pengurus dan Kepala Sekolah SDN 101800, Jl. Teratai, Kec. Deli Tua, Kota Medan, Sumatera Utara d. Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Output yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah :

1. Siswa/siswi diberikan pendidikan Penyuluhan mengenai pengertian komputer, perangkat keras komputer dan fungsi perangkat komputer yang baik dan benar di sekolah.
2. Dari hasil edukasi, siswa/siswi memahami mengenai isi materi dan di akhir sesi diberikan waktu tanya jawab.
3. Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa/siswi terhadap isi materi edukasi, maka diberikan beberapa pertanyaan terkait isi materi edukasi dan siswa/siswi dipersilahkan untuk menjawab. Siswa/siswi yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar diberikan door prize sebagai tanda apresiasi.

Dibawah ini merupakan dokumentasi dari pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim untuk siswa-siswi di sekolah.



Pengenalan dan sosialisasi



Menggambar Perangkat keras kelas I B



Pengenalan perangkat keras



Latihan Menggambar kelas IV A



Pengenalan Koputer Menggunakan Metode Bernyanyi kelas I A



Pengenalan Powerpoint kelas V B



Menghapal menggunakan metode bernyanyi untk kelas I B



Pengenalan powerpoint kelas V B



Pengenalan Word Kelas V B



Perpisahan

Sedangkan *outcome* yang didapatkan diantaranya adalah :

1. Dengan adanya program pengabdian masyarakat yang berupa mengenai pengertian komputer, perangkat keras komputer dan fungsi perangkat komputer yang baik dan benar di sekolah ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi tentang pengertian komputer, pengenalan Microsoft Office, perangkat keras komputer dan fungsi perangkat komputer yang baik dan benar di sekolah.
2. Lebih jauh, diharapkan kegiatan-kegiatan serupa dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan masyarakat Indonesia khususnya pada siswa dan siswi sebagai generasi muda.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelaksanaan pengabdian di sekolah selama 1 bulan lebih dengan jumlah pertemuan 14 pertemuan maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa sosialisasi dan pelatihan pendampingan yang diberikan kepada siswa memberikan dampak positif yang sangat besar terhadap minat siswa untuk mempelajari bidang ilmu komputer, mulai dari mengenal serta memanfaatkan teknologi tersebut. Melalui kegiatan ini guru-guru juga semakin termotivasi untuk mengasah ulang kemampuan dan mempelajari komputer untuk pemanfaatan teknologi tersebut agar mendukung kreatifitas seorang guru profesional dalam pengajarannya. Melalui serangkaian kegiatan ini tentunya memberikan sumbangsih positif bagi siswa, guru, dosen dan sekolah sasaran.

5. SARAN

Diharapkan kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat membantu siswa yang ada di sekolah beserta dengan para guru dalam mendapatkan ilmu pengetahuan tentang komputer khususnya mengenal konsep dasar ilmu komputer, seperti pengertian komputer, perangkat keras dan lunak, serta fungsi dari pemanfaatan komputer tersebut, dan sebagainya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PRPM yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini, dan rekan – rekan sejawat serta mitra (SD NEGERI 101800) yang memberikan keluangan waktu dan kerja samanya sehingga pelaksanaan pengabdian ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R. et al. (2018). Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani, 2(2), 355–371.
- F. Asy Et Al., “Pelatihan Penggunaan Microsoft Word Dalam Membuat Media Pembelajaran,” *Jms J. Masy.Siber*, Vol. 1, No. 1, Pp. 27–32, 2022. [bbc.com](https://www.bbc.com/indonesia). (2019, Desember). Peringkat pendidikan Indonesia di bawah Malaysia dan Brunei, China yang terbaik di dunia. <https://www.bbc.com/indonesia>
- Agustinova, D. E. (2015). Hambatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Islam Terpadu (Studi Kasus Sdit Al Hasna Klaten). *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v10i1.3598>
- Hutagalung, J., & Maya, W. R. (2022). Digitalisasi Masjid Era Society 5 . 0 Menggunakan Teknologi Qris Pada Kas Masjid Al-Muslimin. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(1), 151–160.
- Ramdhan, W., Rahayu, E., Informatika, M., & Informasi, S. (2021). Pelatihan keterampilan dasar menggunakan komputer pada persiapan pelaksanaan ANBK SD muhammadiyah. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 171 – 176
- Riswandi, B. A., & Hanum, F. F. (2013). Peningkatan kualitas siswa terampil iptek dengan edukasi komputer bagi siswa SD di Dusun Wonolelo. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 94–98.
- Purwadi, & Maya, W . R. (2021). Digitalisasi Data Perpustakaan Dalam Proses Peminjaman dan Pengembalian Buku pada Perpustakaan Sekolah Islam ‘Uluwwul Himmah Medan., 1(1), 57-62. Retrieved from <http://ojs.ejournal.id/index.php/adbimasiptek/article/view/3359>.
- W, Y. Y., & Desi, D. (1997). *Meningkatkan Sumber Daya Manusia Memasuki Era Masyarakat Ekonomi Asean (Mea)*. 1997, 66–82.