

Pengenalan Komputer Dasar Di SMP Muhammadiyah -35 Sigambal

Elvitrianim Purba

STMIK Mulia Darma, Labuhanbatu, Indonesia

Email: elvitrianim40@gmail.com

ABSTRACT

Mastery of information and communication technology is a fundamental need in today's world of education. This community service aims to provide an introduction to basic computers to students at SMP Muhammadiyah -35 Sigambal. This activity is designed to improve students' digital literacy through the introduction of computer hardware and software components, as well as the basics of using word processing applications and the internet. The implementation method includes counseling, direct demonstrations, and practical exercises. The results of this activity show that students have an increased understanding and basic skills in using computers. It is hoped that this activity can be the first step for students to be more skilled in utilizing technology in the learning process.

Keywords: *Computers, Sigambal, digital literacy, computer hardware, computer software, information technology*

Copyright © 2024 Marsipature Hutanabe.

All rights reserved is Licensed under a [Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License \(CC BY-NC 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penguasaan teknologi, terutama komputer, menjadi salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh setiap individu di era digital ini. Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga sebagai kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk menghadapi tantangan masa depan

SMP Muhammadiyah -35 Sigambal, sebagai salah satu institusi pendidikan di wilayah Provinsi Sumatera Utara, menyadari pentingnya peningkatan literasi digital bagi siswanya. Namun, berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa di sekolah ini masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai komputer dan teknologi informasi. Minimnya fasilitas pendukung serta kurangnya pelatihan yang diberikan kepada siswa menjadi kendala utama dalam upaya peningkatan literasi digital di sekolah ini.

Komputer telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang pendidikan, bisnis, maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi siswa-siswi SMP untuk memiliki pengetahuan dasar tentang komputer. Pengetahuan ini tidak hanya membantu mereka dalam memahami teknologi yang lebih canggih, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan mereka.

Dalam rangka menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengenalan komputer dasar kepada siswa-siswi di SMP Muhammadiyah -35 Sigambal. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memahami dasar-dasar penggunaan komputer, termasuk mengenal komponen perangkat keras dan perangkat lunak, serta memanfaatkan aplikasi-aplikasi dasar yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengenalan dan pelatihan komputer sejak dini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan akademik dan non-akademik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Warschauer (2007) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, menurut Sari (2016), program pelatihan komputer di sekolah menengah pertama mampu meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan, terutama dalam penggunaan aplikasi pengolah kata dan internet.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa-siswi SMP Muhammadiyah -35 Sigambal, baik dalam peningkatan keterampilan komputer dasar maupun dalam membuka wawasan mereka terhadap pentingnya penguasaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan literasi digital di kalangan siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode partisipatif yang melibatkan siswa-siswi SMP Muhammadiyah -35 Sigambal secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pelatihan intensif selama satu minggu dengan durasi 2 jam per sesi, yang dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah. Pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi yang mencakup materi pengenalan perangkat keras komputer, pengenalan perangkat lunak, serta latihan praktis menggunakan aplikasi pengolah kata dan internet. Setiap sesi diawali dengan penyampaian materi oleh tim pengabdian, diikuti dengan demonstrasi langsung, dan diakhiri dengan sesi latihan mandiri di bawah bimbingan fasilitator.

Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMP Muhammadiyah -35 Sigambal yang berjumlah 60 orang. Pemilihan siswa didasarkan pada tingkat kebutuhan dan minat mereka terhadap pelatihan komputer dasar. Siswa-siswa ini dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan proses pembelajaran dan memberikan perhatian yang lebih individual.

Tahapan Pelaksanaan

- a. **Persiapan:** Tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pelatihan, dan pengaturan jadwal kegiatan. Tim pengabdian juga melakukan pengecekan fasilitas laboratorium komputer untuk memastikan kesiapan perangkat yang akan digunakan.
- b. **Pelaksanaan:** Kegiatan dimulai dengan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa mengenai komputer. Setelah itu, pelatihan diberikan sesuai dengan materi yang telah disusun, dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis praktik. Setiap sesi pelatihan diakhiri dengan diskusi kelompok untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
- c. **Evaluasi:** Setelah pelatihan selesai, post-test dilakukan untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Hasil dari pre-test dan post-test dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Selain itu, dilakukan juga survei kepuasan untuk mengukur persepsi siswa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa instrumen, yaitu:

- Pre-test dan Post-test: Untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah pelatihan.
- Observasi: Untuk mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.
- Angket Kepuasan: Untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai materi, metode pengajaran, dan keseluruhan pengalaman mereka selama pelatihan.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa. Hasil survei kepuasan dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap pelatihan.

Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan keberhasilan program pengabdian masyarakat dan memberikan rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Muhammadiyah -35 Sigambal berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana. Dari 60 siswa yang berpartisipasi, seluruhnya mengikuti setiap sesi pelatihan dari awal hingga akhir. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa mengenai komputer dasar.



Gambar 1. Ruang Acara Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Hasil Pre-test dan Post-test

Pada awal kegiatan, pre-test dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai komputer. Hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa (sekitar 75%) memiliki pengetahuan yang sangat terbatas mengenai perangkat keras dan perangkat lunak komputer, dengan skor rata-rata 45 dari 100.

Setelah pelatihan, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor rata-rata mencapai 85 dari 100. Sebanyak 90% siswa menunjukkan peningkatan skor yang cukup besar, dengan rata-rata peningkatan sebesar 40 poin. Ini menunjukkan bahwa pelatihan yang

diberikan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam penggunaan komputer dasar.



Gambar 2. Penyampaian Materi Edukasi Kepada Siswa/Siswi dan Sesi Tanya Jawab



Gambar 3. Pemberian Praktek Komputer Kepada Siswa/Siswi

2. Observasi dan Partisipasi Siswa

Selama pelaksanaan pelatihan, observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan. Siswa terlibat langsung dalam setiap sesi, terutama pada saat demonstrasi dan latihan praktik. Sebagian besar siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik dan menunjukkan kemajuan dalam penggunaan aplikasi pengolah kata serta penjelajahan internet. Pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa yang awalnya kurang percaya diri dalam menggunakan komputer, menjadi lebih percaya diri setelah melalui beberapa sesi pelatihan.

3. Survei Kepuasan

Survei kepuasan yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan bahwa 95% siswa merasa puas dengan materi dan metode pengajaran yang digunakan. Mereka merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka memahami konsep dasar komputer yang sebelumnya mereka anggap sulit. Siswa juga memberikan umpan balik positif terhadap fasilitator yang dianggap mampu menjelaskan materi dengan cara yang mudah dipahami.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa program pelatihan komputer dasar yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah -35 Sigambal berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test mengindikasikan bahwa siswa berhasil menyerap materi yang diberikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan Warschauer (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi

dalam pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ketika metode yang digunakan bersifat interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Selain itu, tingginya tingkat partisipasi dan kepuasan siswa menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam pelatihan ini efektif. Partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pelatihan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Sari, 2016).

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan fasilitas komputer di sekolah. Meskipun demikian, tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan penyesuaian dalam pelaksanaan pelatihan, seperti pembagian kelompok kecil untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi siswa SMP Muhammadiyah -35 Sigambal dalam meningkatkan literasi digital mereka. Program ini diharapkan dapat berkelanjutan dan diadopsi oleh sekolah lain dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi era digital.



Gambar 4. Sesi Penutup dan Foto Bersama

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pengenalan komputer dasar di SMP Muhammadiyah -35 Sigambal telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai komputer. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan teknologi komputer. Metode pembelajaran yang partisipatif, yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap sesi pelatihan, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Tingginya tingkat kepuasan siswa terhadap pelatihan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Kesimpulannya, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan

dasar komputer siswa, yang diharapkan dapat menjadi fondasi bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan digital lebih lanjut di masa depan. Kegiatan serupa dianjurkan untuk dilanjutkan dan diterapkan di sekolah-sekolah lain guna mendukung peningkatan literasi digital di kalangan siswa.

REFERENSI

- Sari, D. P. (2016). Pengaruh pelatihan komputer terhadap peningkatan literasi digital siswa di SMP Negeri 3 Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 105-118.
- Warschauer, M. (2007). The paradoxical future of digital learning. *Learning Inquiry*, 1(1), 41-49.
- Pujowati, S., & Harianto, B. B. (2021). *Pengenalan Dasar Jaringan Komputer*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Akhmad, E. P. A. (2019). *Pengenalan Komputer*. Hang Tuah University Press.
- Pinandita, K., Marhalim, M., Santana, P. J., & Karindra, R. (2023). PENGENALAN KOMPUTER DASAR PADA SISWA SD 43 BENGKULU. *Jurnal Pengabdian*, 2(1), 13-18.
- Susanto, A. (2009). *Pengenalan komputer*. *Jurnal Ilmu Komputer*.
- Limbong, T., Rikki, A., & Rajagukguk, D. M. (2021). Pelatihan Office (Microsoft Word dan Microsoft Excel) untuk Anak-anak Panti Asuhan Yacan Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang. *Citra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-7.
- Suparman, A., Kom, M., Setyawan, A. E., Kom, S., Ma'sum, H., Anyan, S., ... & Salfin, S. (2023). *PENGENALAN DASAR KOMPUTER*. CV Rey Media Grafika.
- Munawar, Z., Kom, M., Putro, A. N. S., Astuti, R., Setiadi, A., Kom, M., ... & Indra, S. (2023). *Konsep Dasar Pengenalan Ilmu Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Rupilele, F. G. J., Palilu, A., Lopulalan, J., Pattiwael, M., & Lahallo, F. F. (2021). Pelatihan Pengenalan Dasar Komputer Dan Aplikasi Microsoft Office Kepada Anak-Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Klamalu Kabupaten Sorong. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community)*, 4(1), 1-10.
- Ansori, Z., & Yulmaini, Y. (2019). Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Nanningan. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(01), 55-63.
- Kom, E. S. E. S., Kom, M., Pratomo, A. B., Kom, S., Chrisantus Trisianto, S. T., Kom, M., ... & Kom, M. (2023). *Konsep Dasar Pengenalan Database Rumpun Ilmu Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Arsana, I. N. A., Wulandari, D. A. P., Pratistha, I., Waas, D. V., & Meinarni, N. P. S. (2021). Pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi perangkat Desa Kukuh. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 20-25.
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184-193.
- Susilo, A. A. T., & Sari, W. M. (2023). Pengenalan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Anak-anak Di Lingkungan Kelurahan Taba Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1569-1574.
- Karim, A., & Purba, E. (2022). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Masyarakat Tanjung Medan. *Jurnal Mitra Pengabdian Farmasi*, 1(3), 85-88.