

**MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI
PENGENALAN KOMPUTER****IMPROVING DIGITAL LITERACY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS THROUGH
INTRODUCTION TO COMPUTER USE****Muhammad Zulfikar^{1*}, Abdul Rahman², Andi Atssam Mappanyukki³, Alimin Hamzah⁴,
Asri Awal⁵**^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar^{1*} muh.zulfikar@unm.ac.id**Article History:**

Received: March 10th, 2025

Revised: April 10th, 2025

Published: April 15th, 2025

Keywords: Digital Literacy,
Computer Introduction,
Elementary School,
Community Service,
Educational Technology**Abstract:** *This community service activity aimed to improve digital literacy among 4th, 5th, and 6th grade students at SDN 198 Cinennung, Bone Regency, through basic computer introduction. The program ran for five months and was conducted twice a week, with each session lasting 60 minutes. The stages included socialization with school stakeholders, implementation of computer learning sessions, and evaluation. The materials covered hardware introduction, basic software usage, and responsible technology use. The results showed a significant improvement in students' understanding, skills, and attitudes toward digital technology. This program demonstrates that, with the right approach and strong school support, digital literacy can be effectively cultivated from an early age, even in areas with limited technological resources. The activity is expected to serve as a replicable model for other elementary schools in similar contexts.***Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 198 Cinennung, Kabupaten Bone melalui pengenalan komputer dasar. Program berlangsung selama lima bulan dan dilaksanakan dua kali seminggu, setiap sesi berdurasi 60 menit. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi dengan pihak sekolah, implementasi pembelajaran komputer, dan evaluasi hasil kegiatan. Materi yang diberikan mencakup pengenalan perangkat keras, perangkat lunak dasar, serta etika penggunaan teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap positif siswa terhadap teknologi digital. Program ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan dukungan sekolah, literasi digital dapat ditanamkan sejak dini meskipun dalam kondisi keterbatasan sarana. Kegiatan ini diharapkan menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain di daerah serupa.

Kata Kunci: literasi digital, pengenalan komputer, sekolah dasar, pengabdian kepada masyarakat, teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Bejaković & Mrnjavac, 2020). Literasi digital kini menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki setiap individu (Kadhim, 2024), tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Literasi digital mengacu pada kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab. Di era digital ini, penguasaan terhadap teknologi informasi tidak lagi menjadi keistimewaan, melainkan menjadi kebutuhan dasar yang harus diperkenalkan sejak dini (Reddy et al., 2020).

Di Indonesia, implementasi literasi digital di jenjang sekolah dasar (SD) masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di daerah-daerah dengan keterbatasan akses teknologi dan tenaga pengajar yang kompeten dalam bidang TIK. Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap teknologi digital. Di beberapa daerah, terutama di wilayah pedesaan dan terpencil, fasilitas teknologi seperti komputer dan internet masih terbatas. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam hal literasi digital antara siswa di perkotaan dan siswa di pedesaan. Salah satu contohnya adalah SDN 198 Cinennung yang berada di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Sekolah ini merupakan sekolah dasar negeri yang melayani siswa dari lingkungan sekitar yang mayoritas berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Akses terhadap teknologi digital di lingkungan rumah sangat terbatas, dan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi di sekolah pun belum optimal.

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI), berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami dan mempraktikkan penggunaan komputer secara sederhana. Pada usia ini, siswa sudah memiliki kemampuan motorik dan kognitif yang cukup baik untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Intervensi pendidikan yang tepat dalam bentuk pengenalan komputer dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan literasi digital mereka. Literasi digital pada tahap ini tidak harus mencakup keterampilan kompleks, tetapi dimulai dari pemahaman dasar terhadap komponen komputer, pengoperasian perangkat lunak sederhana, serta pengenalan konsep dasar internet dan keamanan digital. Oleh karena itu, pengenalan komputer dapat menjadi langkah awal dalam menumbuhkan keterampilan digital yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai bagian dari tanggung jawab akademisi dalam membantu masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN 198 Cinennung melalui kegiatan pengenalan komputer yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur selama lima bulan. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pengabdian yang bisa direplikasi di sekolah dasar lain di daerah dengan karakteristik serupa.

Adapun urgensi dari kegiatan ini terletak pada fakta bahwa siswa SD saat ini hidup di era digital, di mana teknologi menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari (Lee, 2014). Namun, tanpa pendampingan dan pembelajaran yang tepat, siswa dapat menjadi konsumen pasif teknologi tanpa memahami potensi dan risikonya (Hadad et al., 2023). Oleh karena itu, penguatan literasi digital sejak usia dini menjadi kebutuhan mendesak yang harus ditangani secara kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya menyasar siswa, tetapi juga melibatkan kepala sekolah dan guru kelas sebagai mitra strategis. Sosialisasi dan diskusi dilakukan terlebih dahulu untuk membangun pemahaman bersama dan memastikan dukungan penuh dari pihak sekolah (Hsu et al., 2019). Program ini juga dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui metode belajar aktif, demonstrasi, dan praktik langsung.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang konkret dalam menjembatani kesenjangan digital di lingkungan pendidikan dasar, khususnya di SDN 198 Cinennung. Kegiatan ini juga mendukung tujuan pendidikan nasional dalam menciptakan generasi yang cakap, mandiri, dan siap menghadapi tantangan global.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan kontekstual, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama lima bulan, dengan sasaran seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN 198 Cinennung, Kabupaten Bone. Jumlah total siswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 92 siswa, yang terbagi menjadi 30 siswa kelas IV, 31 siswa kelas V, dan 31 siswa kelas VI.

Tahapan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap utama:

1. Sosialisasi dan Diskusi dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas
Tahap awal kegiatan difokuskan pada membangun komunikasi dan pemahaman bersama antara tim pengabdian dengan pihak sekolah. Sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana pelaksanaan kegiatan. Diskusi dilaksanakan untuk menggali masukan dari guru terkait kesiapan siswa, ketersediaan ruang, dan sarana pendukung lainnya. Komitmen dari kepala sekolah dan guru sangat penting agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mendapat dukungan penuh.
2. Implementasi Kegiatan Pengenalan Komputer
Kegiatan inti berupa pengenalan komputer dilaksanakan dua kali dalam seminggu, setiap hari Selasa dan Kamis, pukul 16.00–17.00 WITA. Setiap sesi berdurasi 60 menit dan terdiri dari penjelasan materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi yang diberikan mencakup:
 - Pengenalan komponen perangkat keras komputer
 - Pengoperasian dasar komputer (menyalakan, mematikan, membuka aplikasi)

- Penggunaan perangkat lunak dasar seperti Microsoft Word dan Paint
- Pengenalan internet dan etika penggunaan teknologi

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar masing-masing siswa mendapatkan kesempatan untuk praktik langsung. Pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim pengabdian agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan efektif.

3. Evaluasi

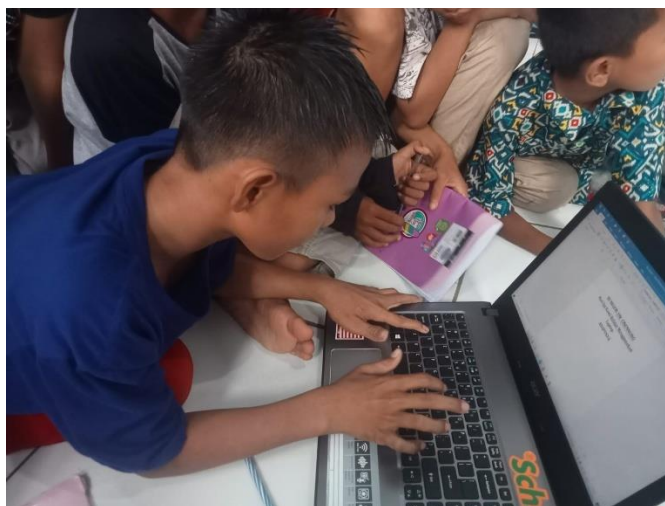
Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian dan dampak kegiatan terhadap peningkatan literasi digital siswa. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir sesi dengan cara mengamati keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan dengan memberikan tes praktik serta wawancara singkat kepada siswa dan guru untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai perubahan yang terjadi. Selain itu, dokumentasi kegiatan dan refleksi mingguan juga digunakan sebagai bahan evaluasi kualitatif.

HASIL

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan selama lima bulan ini menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas IV, V, dan VI SDN 198 Cinennung. Dari hasil observasi, dokumentasi, dan evaluasi formatif maupun sumatif, terdapat beberapa capaian penting yang dapat dirinci sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Dasar Komputer

Sebelum kegiatan dimulai, mayoritas siswa belum pernah menggunakan komputer secara langsung. Namun setelah mengikuti kegiatan ini, hampir seluruh siswa mampu mengenali komponen komputer (monitor, CPU, keyboard, mouse), menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar, serta menggunakan perangkat lunak sederhana seperti Microsoft Word dan Paint. Beberapa siswa bahkan mampu membuat dokumen sederhana dan menggambar digital dengan kreativitas yang cukup tinggi.



Gambar 1. Praktik penggunaan microsoft word

2. Peningkatan Minat dan Antusiasme terhadap Teknologi

Selama proses kegiatan, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi. Mereka datang tepat waktu, aktif bertanya, dan sangat antusias saat diberikan kesempatan praktik. Suasana pembelajaran menjadi sangat interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dalam pengenalan komputer sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Perubahan Sikap terhadap Teknologi

Selain aspek kognitif dan keterampilan, terjadi pula perubahan sikap siswa terhadap penggunaan teknologi. Jika sebelumnya mereka cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat digital, setelah kegiatan berlangsung mereka menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan memiliki sikap yang lebih bertanggung jawab terhadap penggunaan komputer.

4. Dukungan dari Pihak Sekolah dan Guru

Kepala sekolah dan guru kelas memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Mereka aktif berpartisipasi dalam diskusi awal dan turut hadir saat pelaksanaan kegiatan. Guru juga memberikan laporan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan belajar di kelas reguler.



Gambar 2. Pembelajaran di ruang guru

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa program pengenalan komputer dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Keberhasilan program ini didukung oleh beberapa faktor penting, antara lain pendekatan pembelajaran yang kontekstual, partisipasi aktif siswa, dukungan sekolah, serta keberlanjutan kegiatan yang dilakukan secara rutin dan terstruktur.

Dalam literatur pendidikan, pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman langsung terbukti lebih efektif dalam membangun keterampilan jangka panjang. Hal ini diperkuat oleh hasil pengamatan selama kegiatan, di mana siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung melalui praktik. Ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat dikembangkan secara efektif meskipun dengan fasilitas yang terbatas, asalkan didukung oleh pendekatan yang tepat dan kemauan untuk berinovasi (Hosseini, 2018; Kizil & Kizil, 2024).

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan perilaku siswa. Peningkatan kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab dalam menggunakan teknologi merupakan bekal penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Mudra, 2020). Dengan keterampilan dasar yang dimiliki, siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk terus berkembang di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu dicatat. Salah satunya adalah keterbatasan jumlah perangkat komputer yang tersedia, sehingga siswa harus berbagi dalam praktik. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan pengaturan jadwal yang efisien serta upaya kolaboratif dengan pihak lain untuk mendukung penyediaan fasilitas.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang menekankan praktik langsung dan eksplorasi teknologi secara bertahap (Hoidn & Reusser, 2020). Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning), siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengalami dan mencoba secara langsung penggunaan komputer (Pretorius, 2018). Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, konkret, dan menyukai kegiatan yang melibatkan motorik. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa pengabdian masyarakat berbasis pendidikan teknologi dapat memberikan dampak yang nyata dan berkelanjutan. Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya peran perguruan tinggi dalam menjembatani kesenjangan teknologi di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengenalan komputer untuk siswa kelas IV–VI SDN 198 Cinennung telah berhasil meningkatkan literasi digital dasar para siswa. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam hal kemampuan teknis penggunaan komputer, sikap terhadap teknologi, serta peningkatan motivasi belajar. Program ini membuktikan bahwa meskipun dengan sumber daya terbatas, pengenalan teknologi informasi dapat dilakukan secara efektif melalui kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah. Keberhasilan program sangat dipengaruhi oleh strategi pelaksanaan yang sistematis, dukungan pihak sekolah, serta metode pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 198 Cinennung, Kabupaten Bone, atas dukungan dan kerja samanya selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa kelas IV, V, dan VI yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi kegiatan. Selain itu, penulis menghargai kontribusi semua pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa partisipasi, komitmen, dan semangat kolaboratif dari semua elemen yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Bejaković, P., & Mrnjavac, Ž. (2020). The importance of digital literacy on the labour market. *Employee Relations: The International Journal*, 42(4), 921–932.
- Hadad, S., Watted, A., & Blau, I. (2023). Cultural background in digital literacy of elementary and middle school students: Self-appraisal versus actual performance. *Journal of Computer*

Assisted Learning, 39(5), 1591–1606.

- Hoidn, S., & Reusser, K. (2020). Foundations of student-centered learning and teaching. In *The Routledge international handbook of student-centered learning and teaching in higher education* (pp. 17–46). Routledge.
- Hosseini, D. (2018). *Digital literacy in early elementary school: Barriers and support systems in the era of the common core*. San Jose State University.
- Hsu, H.-P., Wenting, Z., & Hughes, J. E. (2019). Developing elementary students' digital literacy through augmented reality creation: Insights from a longitudinal analysis of questionnaires, interviews, and projects. *Journal of Educational Computing Research*, 57(6), 1400–1435.
- Kadhim, M. J. (2024). Digital Literacy and Its Importance in the Modern Workforce. *International Journal of Social Trends*, 2(2), 44–50.
- Kizil, I., & Kizil, F. S. (2024). Internal Barriers to Integrating Technology in Literacy Instruction: Challenges Faced by Teachers: Internal Barriers to Integrating Technology in Literacy Instruction. *Journal of Social Perspective Studies*, 1(1), 20–30.
- Lee, S.-H. (2014). Digital literacy education for the development of digital literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLC)*, 5(3), 29–43.
- Mudra, H. (2020). Digital literacy among young learners: how do EFL teachers and learners view its benefits and barriers? *Teaching English with Technology*, 20(3), 3–24.
- Pretorius, L. (2018). Experiential and self-discovery learning in digital literacy: Developing the discernment to evaluate source reliability. *College & Undergraduate Libraries*, 25(4), 388–405.
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. *International Journal of Technoethics (IJT)*, 11(2), 65–94.