

PENGENALAN DASAR PERANGKAT KERAS KOMPUTER DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANTERAN

Fernando Reddy Setiawan^{1*}, Muhammad Rafa Fadhila², Fattan Haydar Ahmad³

¹Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

*Correspondence E-mail: fernandoreddysetiawan@gmail.com

Kata Kunci:

Sosialisasi,
Siswa Sekolah
Dasar,
Komponen PC,
Pengabdian
Masyarakat.

Abstrak

Perkembangan teknologi komputer pada masa kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern, terutama dalam bidang pendidikan. Penguasaan dasar komputer menjadi keterampilan penting bagi peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran serta beradaptasi dengan kemajuan teknologi di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, pada tingkat sekolah dasar, pengenalan terhadap komputer masih relatif terbatas karena belum sepenuhnya terintegrasi dalam kurikulum utama. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa belum memahami fungsi maupun komponen dasar komputer secara utuh, sehingga berpotensi menghambat kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Banteran dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dasar siswa mengenai komponen komputer atau PC. Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi dan edukasi langsung kepada siswa kelas VI, yang dilaksanakan melalui presentasi interaktif, demonstrasi visual, serta sesi tanya jawab untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Materi yang disampaikan mencakup pengertian komputer, fungsi komputer dalam kegiatan belajar, serta pengenalan perangkat keras utama seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, dan perangkat penyimpanan data beserta fungsi masing-masing. Hasil utama dari pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap komponen dasar komputer, yang ditunjukkan melalui antusiasme selama kegiatan berlangsung serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan evaluasi dengan cukup baik. Implikasi dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya literasi digital dasar siswa sekolah dasar, yang diharapkan dapat mendukung kesiapan dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi pembelajaran dan asesmen berbasis teknologi pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Keywords:

Socialization,
Elementary
School Students,
PC Components,
Community
Service.

Abstract

The rapid development of computer technology has become an inseparable part of modern society, particularly in the field of education. Basic computer literacy is an essential skill for students to support learning processes and to adapt to technological advancements at higher levels of education. However, at the elementary school level, exposure to computer education remains limited, as it has not been fully integrated into the core curriculum. This condition results in many students having an insufficient understanding of

How to Cite: Setiawan, F. R., Fadhila, M. R., & Ahmad, F. H. (2026). PENGENALAN DASAR PERANGKAT KERAS KOMPUTER DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANTERAN. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i1.714>



basic computer functions and components, which may hinder their readiness for technology-based learning environments. In response to this issue, this community service activity was conducted at SD Negeri 3 Banteran with the objective of improving students' basic knowledge and understanding of computer components through an educational socialization program. The activity employed a direct socialization and educational approach targeting sixth-grade students, implemented through interactive presentations, visual demonstrations, and question-and-answer sessions to encourage active student participation. The learning materials covered fundamental concepts of computers, the role of computers in learning activities, and the introduction of essential hardware components such as the CPU, monitor, keyboard, mouse, and data storage devices, along with their respective functions. The main results of the activity indicate an improvement in students' understanding of basic computer components, as reflected in their active engagement during the sessions and their ability to respond appropriately to evaluation questions. The implications of this community service activity include an enhancement of basic digital literacy among elementary school students, which is expected to support their readiness and confidence in facing technology-based learning and computer-based assessments at the next level of education.

Article submitted: 2025-11-07. Revision uploaded: 2025-12-08. Final accepted: 2026-01-12.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya komputer, telah menjadi pendorong transformasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan turut mengubah praktik pendidikan dasar secara substansial [1], [2]. Perubahan ini semakin menguat pada masa pandemi COVID-19 ketika pembelajaran daring/online diadopsi secara luas sebagai respons terhadap kebutuhan keberlanjutan layanan pendidikan [3]. Literatur menunjukkan bahwa transformasi digital pendidikan dasar bukan semata-mata berkaitan dengan penggunaan perangkat, melainkan juga menuntut perubahan ekosistem belajar (model pembelajaran, sumber belajar, dan kompetensi pengguna), serta memperlihatkan adanya perbedaan kesiapan antarsekolah dalam hal sumber daya dan keterampilan [1], [2]. Karena itu, urgensi teknologi digital dalam pendidikan dipahami sebagai isu sistemik yang berdampak pada kualitas dan efektivitas pembelajaran, sekaligus menuntut penguatan kapasitas sekolah dan peserta didik [1].

Dalam konteks Indonesia, peningkatan integrasi TIK dalam pendidikan menempatkan literasi digital sebagai kompetensi kunci yang perlu dipromosikan sejak sekolah, terutama karena penggunaan teknologi meningkat selama pandemi dan memunculkan kebutuhan penguatan kurikulum/pendekatan yang lebih terstruktur [4]. Program literasi nasional dan kegiatan pendampingan literasi juga menunjukkan bahwa literasi digital diperlukan agar siswa mampu mengakses dan memahami informasi dalam lingkungan digital secara efektif [4]. Secara empiris, keterkaitan literasi TIK dengan capaian literasi di Indonesia turut menguatkan argumentasi bahwa kompetensi digital bukan tambahan, melainkan bagian dari fondasi kompetensi belajar yang memengaruhi performa akademik. Di sisi lain, kerangka kompetensi literasi digital (misalnya dimensi informasi, komunikasi, kreasi konten, keamanan, dan pemecahan masalah) digunakan dalam riset untuk memetakan kompetensi digital pendidik, sehingga dapat menjadi rujukan konseptual dalam merumuskan capaian pembelajaran literasi digital di sekolah [5], [1].

Meskipun demikian, berbagai kajian juga menegaskan bahwa implementasi pembelajaran berbasis TIK di sekolah menghadapi tantangan yang konsisten, terutama terkait sumber daya manusia, ketersediaan fasilitas/infrastruktur, dan aspek teknis pelaksanaan [3]. Bahkan dalam konteks negara berkembang, hambatan seperti minimnya pengalaman komputer, keterbatasan ruang kelas yang tidak memadai perangkat, koneksi internet yang mahal/lambat, serta keterbatasan materi e-learning menjadi kendala nyata dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK [3]. Kesenjangan digital juga tercermin pada perbedaan kompetensi mengajar digital guru antara wilayah rural dan urban, yang dipengaruhi oleh faktor struktural dan konteks sekolah [6]. Pada level kebijakan pembangunan, transformasi digital nasional menekankan pentingnya infrastruktur TIK dan literasi digital, termasuk upaya peningkatan konektivitas di wilayah perdesaan, yang mengindikasikan bahwa akses dan kompetensi merupakan dua prasyarat yang harus ditangani secara simultan [7]. Selain itu, disparitas akses layanan pendidikan (misalnya terkait latar sosial-ekonomi) telah diidentifikasi sebagai sumber ketimpangan kesiapan belajar, sehingga intervensi literasi digital perlu sensitif terhadap ketidakmerataan akses dan dukungan belajar di rumah maupun sekolah [8], [9].

Pada level sekolah dasar, penguasaan keterampilan komputer dasar menjadi relevan karena pembelajaran dan asesmen semakin terdigitalisasi, termasuk melalui implementasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang memerlukan kesiapan operasional siswa dalam menggunakan perangkat komputer [10], [3]. Bukti dari kegiatan pelatihan penggunaan komputer dan simulasi ANBK pada siswa sekolah dasar menunjukkan adanya perkembangan positif pada kemahiran komputer dan peningkatan kesiapan siswa untuk mengikuti ANBK secara lebih percaya diri, yang menegaskan nilai strategis penguatan kompetensi komputer sejak dini [10], [11]. Selain itu, tuntutan aktivitas belajar yang memerlukan keterampilan produktivitas digital, misalnya penggunaan perangkat lunak pengolah kata, terlihat dalam kegiatan pengenalan Microsoft Word pada siswa sekolah dasar yang menekankan bahwa pendidikan dituntut menyesuaikan diri dengan perkembangan komputer dan program-program pendukungnya [12], [13]. Dengan demikian, pengenalan komputer dasar pada siswa sekolah dasar dapat diposisikan sebagai prasyarat praktis untuk memastikan transisi ke jenjang berikutnya berlangsung adaptif dalam ekosistem belajar yang semakin berbasis teknologi [10], [3].

Dari sisi pedagogi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, literatur pengabdian dan pelatihan menekankan pentingnya desain pembelajaran yang interaktif melalui penyuluhan, diskusi, tanya jawab, dan praktik aplikatif, serta dilaksanakan melalui tahapan persiapan–pelaksanaan–evaluasi bersama mitra sekolah [14], [15]. Pendekatan berbasis praktik juga ditunjukkan dalam pengabdian yang memperkenalkan aplikasi dan situs web pembelajaran untuk memotivasi penggunaan teknologi pendidikan, yang menegaskan bahwa kegiatan berbasis pengalaman langsung dapat meningkatkan keterlibatan dan literasi teknologi [3]. Lebih lanjut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, termasuk multimedia dan permainan edukatif, dilaporkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sehingga relevan untuk digunakan dalam sosialisasi pengenalan komputer agar materi yang bersifat teknis menjadi lebih mudah dipahami dan menarik [16], [13]. Sejalan dengan itu, pengembangan game edukasi untuk pengenalan perangkat keras/komponen komputer dilaporkan sebagai alternatif media yang interaktif bagi generasi digital, sekaligus menegaskan bahwa pengenalan komponen seperti CPU, RAM, dan keyboard dapat dikemas dalam desain visual-interaktif yang mendukung pemahaman konsep [17], [18]. Pada saat yang sama, kualitas dukungan guru (supportive behavior) berperan penting bagi perkembangan regulasi diri siswa dan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar (autonomi, kompetensi, keterkaitan), sehingga

lingkungan belajar yang suportif dan terstruktur menjadi prasyarat agar siswa nyaman bereksplorasi dengan teknologi baru [19], [20], [21].

Selain tantangan umum yang diidentifikasi dalam literatur, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sekolah dasar di wilayah non-perkotaan masih menghadapi keterbatasan signifikan dalam pengenalan komputer secara terstruktur. Keterbatasan tersebut tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan perangkat, tetapi juga pada minimnya kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dengan komputer sebagai sarana pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap fungsi dan komponen dasar komputer cenderung bersifat fragmentaris dan belum terbangun secara sistematis. Kondisi ini menjadi semakin krusial pada siswa kelas VI sekolah dasar yang akan segera memasuki jenjang pendidikan menengah pertama, di mana penggunaan teknologi digital dan perangkat komputer menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan evaluasi akademik, termasuk asesmen berbasis komputer [10].

Sejumlah kegiatan pelatihan komputer pada siswa sekolah dasar telah dilaporkan memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi [10], [11]. Namun, sebagian besar kegiatan tersebut berfokus pada aspek penggunaan aplikasi atau simulasi asesmen, sementara penguatan pemahaman konseptual mengenai struktur dan komponen komputer sebagai fondasi literasi digital dasar masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman terhadap komponen komputer merupakan prasyarat penting agar siswa tidak hanya mampu menggunakan perangkat secara prosedural, tetapi juga memahami cara kerja teknologi secara lebih bermakna [22]. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat yang secara khusus menekankan pengenalan komponen komputer melalui pendekatan edukatif, visual, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan penguatan literasi digital, kesiapan penggunaan komputer untuk pembelajaran/asesmen berbasis komputer, serta tantangan akses dan kompetensi yang masih dijumpai di sekolah, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada sosialisasi pengenalan komponen komputer/PC bagi siswa kelas VI SD Negeri 3 Banteran sebagai upaya penguatan kompetensi dasar komputer dan literasi digital secara aplikatif, [10], [22]. Fokus ini juga sejalan dengan arah kebijakan/program yang menekankan adaptasi teknologi dan penguatan kompetensi dasar melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah (misalnya dalam kerangka Merdeka Belajar–Kampus Mengajar) [11], [15], [23]. Melalui rancangan sosialisasi yang menekankan pembelajaran interaktif, praktik langsung, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan ini diharapkan berkontribusi pada kesiapan siswa menghadapi pembelajaran terdigitalisasi dan asesmen berbasis komputer di jenjang pendidikan berikutnya [10], [14], [19], sekaligus mendukung agenda peningkatan literasi digital di sekolah yang memerlukan kerja sama berbagai pemangku kepentingan [4], [24].

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan sosialisasi dan edukasi secara langsung kepada peserta didik di SD Negeri 3 Banteran. Pendekatan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep baru melalui metode pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif. Selain itu, karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar membutuhkan metode penyampaian materi yang sederhana, komunikatif, dan tidak terlalu teknis, sehingga kegiatan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa dapat mengenal teknologi komputer secara bertahap tanpa merasa terbebani oleh istilah atau konsep yang kompleks.

Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pembagian tahapan

ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana secara sistematis, terencana, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, tahapan ini juga memudahkan tim pelaksana dalam melakukan pengendalian kegiatan serta mengevaluasi capaian hasil pada setiap fase pelaksanaan.

A. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan kegiatan secara keseluruhan. Pada tahap ini, tim pelaksana terlebih dahulu memperoleh informasi awal mengenai mitra kegiatan, yaitu SD Negeri 3 Banteran, melalui salah satu rekan yang berdomisili di wilayah tersebut. Informasi ini mencakup kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan topik pengenalan komputer. Berdasarkan informasi tersebut, tim kemudian melakukan koordinasi internal untuk menyusun perencanaan kegiatan, meliputi penentuan waktu dan tempat pelaksanaan, pembagian tugas anggota tim, penyediaan sarana pendukung, serta penyesuaian materi agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, tim menyusun modul pembelajaran sederhana dalam bentuk media presentasi PowerPoint (PPT) yang berisi materi pengenalan komponen dasar komputer atau PC. Modul tersebut dirancang dengan pendekatan visual dan ilustratif, menggunakan gambar, diagram sederhana, serta penjelasan singkat agar mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disusun mencakup pengertian komputer, fungsi komputer dalam kehidupan sehari-hari, serta pengenalan komponen utama seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, dan perangkat penyimpanan data. Penyusunan modul ini bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang sistematis dan dapat digunakan kembali oleh pihak sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran di kemudian hari. Pada tahap persiapan ini juga dilakukan kegiatan administratif berupa pengajuan surat perizinan resmi kepada pihak kampus dan pihak sekolah sebagai bentuk legalitas serta koordinasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

B. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan dilaksanakan pada Rabu, 22 Oktober 2025, pukul 10.00 WIB, bertempat di ruang kelas VI SD Negeri 3 Banteran. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 20 siswa, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan singkat untuk menjelaskan tujuan kegiatan kepada siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi utama menggunakan media presentasi PowerPoint. Metode penyampaian dilakukan secara interaktif dengan melibatkan siswa melalui pertanyaan sederhana, diskusi ringan, serta pemberian contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan komponen utama komputer, antara lain CPU sebagai pusat pengolahan data, monitor sebagai perangkat output visual, keyboard dan mouse sebagai perangkat input, serta perangkat penyimpanan sebagai media penyimpan data digital. Setiap materi dilengkapi dengan gambar ilustratif untuk membantu siswa mengenali bentuk fisik dan fungsi masing-masing komponen.

C. Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh materi selesai disampaikan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan melalui tes lisan berupa beberapa pertanyaan sederhana yang diajukan secara langsung kepada siswa. Pertanyaan evaluasi meliputi pengenalan fungsi CPU, jumlah komponen komputer yang telah diperkenalkan, perangkat penyimpanan data, serta perangkat keras yang digunakan untuk menampilkan visual. Hasil evaluasi

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar dua dari empat pertanyaan yang diberikan, khususnya terkait fungsi CPU, monitor, dan jumlah komponen komputer. Meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan mengenai perangkat penyimpanan, hasil ini menunjukkan bahwa siswa telah memperoleh pemahaman awal mengenai struktur dan fungsi dasar komputer sebagai bekal untuk pembelajaran lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi difokuskan pada pengenalan komponen utama komputer (PC) beserta fungsi dari masing-masing perangkatnya. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai struktur komputer kepada siswa kelas VI SD Negeri 3 Banteran melalui pendekatan yang edukatif, ringan, dan visual agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi PowerPoint (PPT) yang disusun secara menarik dengan tampilan visual sederhana namun informatif. Setiap slide memuat ilustrasi komponen komputer untuk membantu siswa mengenali bentuk fisik serta fungsi perangkat secara lebih konkret. Pendekatan visual ini digunakan untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, mengingat materi teknologi cenderung lebih mudah dipahami melalui representasi gambar dibandingkan penjelasan verbal semata.



Gambar1. Dokumentasi kegiatan sosialisasi di kelas

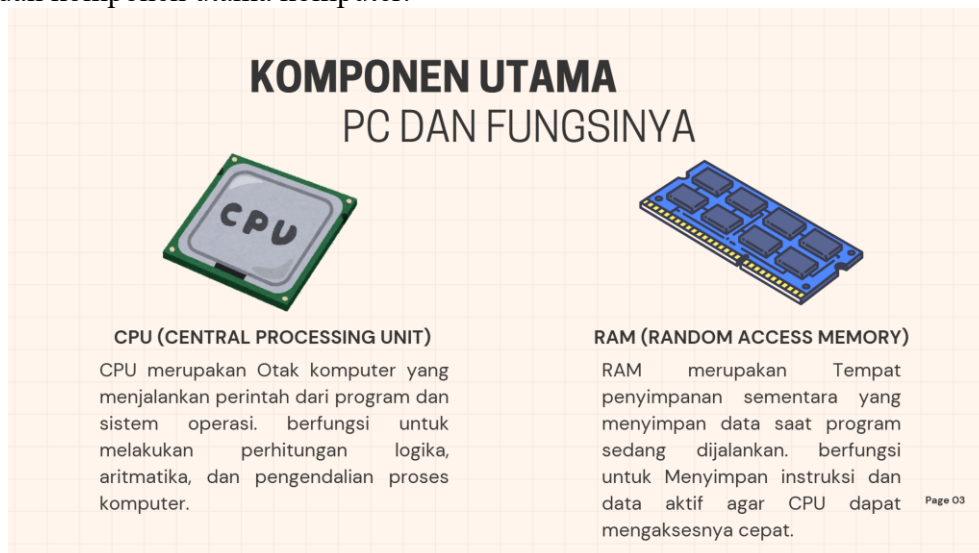
Kegiatan diawali dengan penjelasan mengenai pengertian Personal Computer (PC) sebagai perangkat yang digunakan secara pribadi untuk berbagai keperluan, seperti mengetik dokumen, menjalankan aplikasi pembelajaran, bermain permainan edukatif, serta menyelesaikan tugas sekolah. Penjelasan ini bertujuan membangun pemahaman awal bahwa komputer tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang penting dalam aktivitas akademik sehari-hari. Selanjutnya, siswa diperkenalkan pada komponen utama komputer secara bertahap. Materi dimulai dari pengenalan Central Processing Unit (CPU) yang dijelaskan sebagai “otak” komputer karena berfungsi menjalankan instruksi dan mengolah data. Penjelasan disertai dengan gambaran hubungan kerja CPU dengan komponen lain, sehingga siswa memperoleh pemahaman awal mengenai peran prosesor dalam menentukan kinerja komputer.

Materi berikutnya membahas Random Access Memory (RAM) sebagai media penyimpanan sementara untuk data yang sedang diproses. Siswa juga diberikan pemahaman

sederhana mengenai perbedaan RAM dengan media penyimpanan permanen, sehingga mereka dapat memahami alasan komputer dengan kapasitas RAM yang lebih besar mampu menjalankan banyak aplikasi dengan lebih lancar.

Komponen penyimpanan (storage) dijelaskan melalui pengenalan Hard Disk Drive (HDD) dan Solid State Drive (SSD). Perbedaan mendasar antara kedua jenis penyimpanan tersebut disampaikan secara sederhana, terutama terkait kecepatan dan teknologi yang digunakan. Penjelasan ini membantu siswa memahami bagaimana data seperti dokumen, gambar, dan video disimpan di dalam komputer. Selain itu, siswa diperkenalkan pada motherboard sebagai papan sirkuit utama yang menghubungkan seluruh komponen komputer. Materi mencakup fungsi dasar motherboard serta keberadaan slot RAM, soket CPU, dan port periferal untuk memberikan gambaran struktur internal komputer secara menyeluruh.

Komponen GPU (Graphics Processing Unit) juga dikenalkan sebagai perangkat yang berfungsi mengolah grafis dan menampilkan gambar ke monitor. Penjelasan disertai contoh penggunaan GPU dalam aktivitas yang dekat dengan siswa, seperti bermain gim atau menonton video, sehingga konsep yang disampaikan lebih mudah dipahami. Tidak kalah penting, siswa juga diperkenalkan pada Power Supply Unit (PSU) sebagai sumber daya listrik komputer serta sistem pendingin (cooling system) yang berfungsi menjaga suhu komponen tetap stabil. Contoh kipas pendingin dan heatsink ditampilkan melalui slide untuk memperjelas mekanisme pencegahan panas berlebih. Untuk melengkapi pemahaman struktur fisik komputer, siswa dikenalkan pada casing sebagai pelindung seluruh komponen internal sekaligus penunjang sirkulasi udara. Selain komponen internal, materi juga mencakup perangkat periferal seperti monitor, keyboard, mouse, dan speaker, sehingga siswa memahami perbedaan perangkat input, output, dan komponen utama komputer.



Gambar 2. Contoh slide PPT pengenalan komponen komputer

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama ketika diperlihatkan ilustrasi visual dan contoh bentuk fisik komponen komputer. Materi mengenai CPU dan GPU menjadi bagian yang paling menarik perhatian siswa, kemungkinan karena kedua komponen tersebut sering dikaitkan dengan permainan dan konten teknologi populer. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan kontekstual mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap materi teknologi.

Evaluasi pemahaman siswa dilakukan melalui pemberian beberapa pertanyaan lisan di akhir kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar dua dari empat pertanyaan yang diberikan, terutama pertanyaan terkait fungsi

CPU, monitor, dan jumlah komponen komputer yang telah diperkenalkan. Namun, pada pertanyaan mengenai perangkat penyimpanan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan membedakan antara jenis penyimpanan dan fungsinya. Temuan ini mengindikasikan bahwa materi penyimpanan memerlukan penguatan lebih lanjut melalui praktik langsung atau media pembelajaran tambahan.



Gambar 3. Kegiatan evaluasi dan interaksi dengan siswa

Meskipun demikian, secara umum kegiatan sosialisasi ini memberikan peningkatan pemahaman dasar mengenai komputer bagi siswa kelas VI. Berdasarkan pengamatan langsung selama kegiatan, siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran komputer, bahkan beberapa siswa menyatakan keinginan untuk mempelajari komputer lebih lanjut [21], [22]. Hal ini menegaskan bahwa pengenalan komponen komputer secara visual dan interaktif dapat menjadi langkah awal yang efektif dalam penguatan literasi digital dan kesiapan siswa menghadapi pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang pendidikan berikutnya [23], [24].

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi pengenalan komponen komputer bagi siswa kelas VI yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Banteran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali dan menyebutkan komponen utama komputer, seperti CPU, monitor, keyboard, dan mouse, serta menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis teknologi melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan visual. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital dan kesiapan penggunaan komputer sebagai bekal menghadapi pembelajaran dan asesmen berbasis teknologi pada jenjang pendidikan berikutnya, dan telah memberikan implikasi positif bagi siswa dengan meningkatkan pemahaman dasar, rasa percaya diri, serta ketertarikan terhadap teknologi digital. Meskipun demikian, pemahaman terkait perangkat penyimpanan masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan lanjutan yang lebih aplikatif. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah melanjutkan pembelajaran komputer secara berkesinambungan dengan penekanan pada keterampilan praktis, seperti penggunaan aplikasi pengolah kata, pengelolaan file, serta pengenalan internet yang aman, melalui kolaborasi berkelanjutan antara sekolah dan perguruan tinggi guna mendukung penguatan literasi digital siswa secara bertahap dan terukur.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SD Negeri 3 Banteran atas izin, dukungan, dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- [1] S. A. Sibagariang, F. Pohan, M. J. Lubis, and Zainuddin, "Information and Communication Technology in the World of Education : A Theoretical and Empirical Overview – A Literature Review," *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 8, no. 3, pp. 12–24, 2023. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i3.5384>
- [2] J. E. Putra, A. Sobandi, and A. Aisah, "The urgency of digital technology in education : a systematic literature review," *J. Educ. (Jurnal Pendidik. Indones.)*, vol. 10, no. 1, pp. 224–234, 2024. <https://doi.org/10.29210/1202423960>
- [3] A. M. Al-ansi, A. Garad, and A. Al-ansi, "ICT-Based Learning During Covid-19 Outbreak: Advantages, Opportunities and Challenges," *J. Unirtirta Gagasan Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 10–26, 2021. <https://doi.org/10.30870/gpi.v2i1.10176>
- [4] A. Latief, A. F. Khuluq, M. A. Rinaldhi, M. N. Hafifah, S. Athiya, and N. Asitah, "Optimalisasi Peran Guru dalam Menerapkan Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Era Digital," *Nusant. Educ. Rev.*, vol. 3, no. 1, pp. 93–100, 2025. <https://doi.org/10.55732/ner.v3i1.1603>
- [5] K. A. Wiguna, "Analisis Kompetensi Literasi Digital pada Guru Sekolah Menengah Atas," *J. Ris. Manaj. Komun.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–32, 2023. <https://doi.org/10.29313/jrmk.v3i1.2316>
- [6] R. Lin, J. Chu, L. Yang, L. Lou, H. Yu, and J. Yang, "What are the determinants of rural-urban divide in teachers' digital teaching competence? Empirical evidence from a large sample," *Humanit. Soc. Sci. Comun.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–13, 2023. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01933-2>
- [7] F. T. Saputra, T. Indrabudi, and D. Dirgahayu, "Initiatives of the Indonesian Government for Digital Transformation in Rural Areas," *E3S Web Conf.*, vol. 444, pp. 1–7, 2023. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344403001>
- [8] L. Wangke, G. Joey, N. Masloman, and H. Lestari, "Factors Related to School Readiness in Children : A Cross-Sectional Analytic Study of Elementary School Children in Manado," *Sci. Found. SPIROSKI, Skopje, Repub. Maced.*, vol. 9, no. B, pp. 1387–1393, 2021. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.7294>
- [9] J. Sjarief and S. Madyakusumawati, "Digital Divide and Digital Competence among Accounting Students," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 13, no. 1, pp. 11–23, 2024. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.67739>
- [10] ignasius A. H. Edang, A. D. Hardjo, A. M. Effendi, D. A. Rajasa, and D. Arisandi, "PELATIHAN PENGGUNAAN KOMPUTER DAN SIMULASI KEGIATAN ANBK PADA SISWA SISWI SDN 02 CIHERANG," *J. Serina Abdimas*, vol. 1, no. 4, pp. 1717–1722, 2023. <https://doi.org/10.24912/jsa.v1i4.28460>
- [11] Y. E. Ika, M. N. Sumarding, and M. D. Noge, "PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI JARAK," *Mitra Mahajana J. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 131–137, 2025. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v6i1.4713>
- [12] R. A. Eliana *et al.*, "STRATEGI PENGENALAN PROGRAM MICROSOFT WORD SISWA SDN PAMOTAN 2 DESA PAMOTAN KABUPATEN LAMONGAN," *J. Kreat. Pengabdi. Kpd. Masy. (PKM.)*, vol. 6, no. 1, pp. 80–88, 2023.



- <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i1.8038>
- [13] S. Rabani, A. Khairat, X. Guilin, and D. Jiao, "The Role of Technology in Indonesian Education at Present," *J. Comput. Sci. Adv.*, vol. 1, no. April, pp. 85–91, 2023. <https://doi.org/10.70177/jsca.v1i2.403>
- [14] T. Rusman, F. Rahmawati, and M. N. Wulan, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS LITERASI DAN NUMERASI BAGI GURU SEKOLAH DASAR," *J. Pengabdi. Sos. Indones. (J. Indones. Soc. Serv.)*, vol. 3, no. 2, pp. 109–114. <https://doi.org/10.23960/JPSI/v3i2.109-114>
- [15] E. Y. Latif, R. Idrus, and C. A. Perdana, "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada Siswa Kelas IV SD Negeri 103 Kalosi," *CJPE Cokroaminoto Jurnal Prim. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 73–84, 2025. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5444>
- [16] G. P. Waang, "Maximizing the Potential of Multimedia in Indonesia: Enhancing Engagement, Accessibility, and Learning Outcomes," *J. Appropri. Technol.*, vol. 9, no. 3, pp. 235–245, 2023. <https://doi.org/10.37675/jat.2023.00409>
- [17] E. W. Hutapea, V. Ilhadi, and R. P. Fhonna, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HARDWARE DAN SOFTWARE MENGGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 9, no. 5, pp. 7462–7469, 2025. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14671>
- [18] N. N. Putri and S. D. Saputro, "Pengembangan Game Edukasi Android Visual Novel Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Ren 'py," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 9–19, 2025. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v8i1.8487>
- [19] M. Opdenakker, "Developments in early adolescents' self-regulation: The importance of teachers' supportive vs. undermining behavior," *Frontiers (Boulder)*, vol. 13, no. November, pp. 1–15, 2022. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1021904>
- [20] H. A. Lestari, S. Tiatri, and F. I. R. Dewi, "DUKUNGAN GURU, REGULASI DIRI, DAN MODAL PSIKOLOGIS SISWA: MENEMUKAN KUNCI KEBERHASILAN DI SEKOLAH DASAR regulasi diri siswa (Thomas et al., 2022). Guru yang memiliki pemahaman yang baik tentang," *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni*, vol. 7, no. 3, pp. 550–561, 2023. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v7i3.26764.2023>
- [21] J. Finch, L. J. Farrell, and A. M. Waters, "Searching for the HERO in Youth: Does Psychological Capital (PsyCap) Predict Mental Health Symptoms and Subjective Wellbeing in Australian School-Aged Children and Adolescents?," *Child Psychiatry Hum. Dev.*, vol. 51, no. 6, pp. 1025–1036, 2020. <https://doi.org/10.1007/s10578-020-01023-3>
- [22] C. Dewi, "Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb. Sekol. Pasca Sarj. Univ. Negeri Malang*, vol. 6, no. 10, pp. 1602–1608, 2021. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15067>
- [23] W. R. D, V. N. Alifa, R. Hanum, and S. Andari, "Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Universitas Negeri Surabaya," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 4, pp. 441–447, 2024. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i4.4035>
- [24] A. Riski, D. Nurdin, N. Hartini, M. Djodi, and H. Prajuri, "IMPLEMENTATION OF DIGITAL LEADERSHIP OF SCHOOL PRINCIPALS IN INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *JUPIIS J. Pendidik. Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 15, no. 2, pp. 237–249, 2023. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v15i2.51553>

