JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

DARMA ABDI KARYA

VOLUME 3 NO 1
JUNI 2024

darmaabdikarya@plb.ac.id

e-ISSN: 2 9 8 6 - 8 6 9 6

PEMBELAJARAN

KOMPUTER DASAR

UNTUK SISWA KELAS 5 DI SDN CEMPAKA

Ade Johar Maturidi¹, Dela Hanif
Abdila², Risa Halimatusya'adiyah³

Manajemen Informatika, Politeknik LP3I,
Politeknik LP3I Kampus Cirebon

Article history

Received: 30 Desember 2023

Revised: 27 Juni 2024

Accepted: 27 Juni 2024

*Corresponding author

Email: hsdrisa@gmail.com

ABSTRAK

Laporan ini yaitu merangkum pengalaman dan kontribusi penulis selama pelaksanaan menganalisis kegiatan di Desa Cempaka, Kecamatan Talun, Kota Cirebon. Kegiatan KKN ini merupakan representasi komitmen mahasiswa terhadap masyarakat melalui pemberian dukungan pemberdayaan, pelatihan, dan penyuluhan yang dilaksanakan selama sekitar satu bulan, dari 15 Juli hingga 19 Agustus 2023. Laporan ini memaparkan tanggung jawab penulis serta perjalanan pribadi dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kami selaku mahasiswa KKN melaksanakan tanggung jawab kami untuk melakukan pengabdian di masyarakat yaitu salah satunya dengan memberikan pelatihan dasar komputer kepada siswa di SDN 1 Cempaka. Teknologi semakin berkembang dan penggunaan teknologi sudah harus diperkenalkan pada pelajar sedini mungkin yang bertujuan supaya siswa/i mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang komputer.

Kata Kunci: KKN tematik, pengabdian masyarakat, desa cempaka, kontribusi, pelaporan individu.

ABSTRACT

The contents of this report summarize the author's experiences and contributions during the implementation of analyzing activities in Cempaka Village, Talun District, Cirebon City. This KKN activity is a representation of students' commitment to society through providing empowerment support, training and counseling which was carried out for about one month, from 15 July to 19 August 2023. This report describes the author's responsibilities and personal journey in various community service activities. z. We as KKN students carry out our responsibility to provide community service, one of which is by providing basic computer training to students at SDN 1 Cempaka. Technology is increasingly developing and the use of technology must be introduced to students as early as possible with the aim of making students know and learn more about computers.

Keywords: thematic KKN, community service, kerandon village, contribution, individual report.

© 2023 Darma Abdi Karya

PENDAHULUAN

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir antara tahun 2011- 2025 (Fadlurrohimi et al., 2020). Generasi Alpha atau Gen A merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi. Keakraban tersebut terbukti dengan bagaimana lihai anak-anak Gen A dalam menggunakan teknologi, salah satunya adalah gadget (Fadlurrohimi et al., 2020).

Hal tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah karena Gen A memang lahir dengan kondisi dimana teknologi telah berkembang pesat. Namun, pemanfaatan teknologi yang digunakan hanya terbatas pada pemenuhan kesenangan diri dan bermain. Anak-anak zaman sekarang kebanyakan hanya bisa memanfaatkan teknologi terbatas pada penggunaan aplikasi media sosial dan games pada gadget.

Dalam kondisi ini, anak-anak Gen A dapat dikatakan belum memenuhi kondisi ideal untuk dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Teknologi berkontribusi pada pendidikan serta membantu cara dunia berkembang (Ziatdinov & Cilliers, 2021). Pendidikan merupakan suatu sarana pembelajaran akademik yang sangat penting dan perlu diperhatikan terutama untuk generasi penerus bangsa era sekarang ini. Dari masa ke masa, pendidikan telah berkembang dengan adanya perbaikan dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman (Mislis & Mawari, 2020). Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, dan sumber serta penilaian

(Mustikasari, Supandi & Damayani, 2019). Peran teknologi harus lebih dimaksimalkan untuk keperluan pendidikan maupun pengembangan skill pada anak. Jika kondisi ideal tidak dapat tercapai maka potensi dan kualitas SDM kedepannya dapat menurun. Anak-anak tersebut juga nantinya tidak memiliki bekal keahlian dalam penggunaan teknologi dan tidak dapat bersaing di dunia global.

Gen Alpha yang terlahir di era teknologi yang pesat menjadi kombinasi menarik antara peluang petualangan dan eksplorasi masa depan (Jha, 2020). Untuk itulah, kondisi ideal memang benar-benar harus diciptakan agar anak-anak sebagai generasi penerus bangsa memiliki kemampuan yang handal, khususnya dalam bidang teknologi. Selain itu, anak-anak harus sejak dini bisa mengakses media literasi digital untuk menambah wawasan serta mampu mengimplementasikannya ke semua mata pelajaran (Bestari & Hakiki, 2018).

Penciptaan kondisi ideal merupakan salah satu tantangan yang harus dihadapi. Penciptaan kondisi ideal memang dirasa lebih mudah untuk direalisasikan terhadap anak-anak perkotaan karena akses dan fasilitas yang mudah. Sebaliknya, kondisi ideal akan lebih sulit untuk direalisasikan pada anak-anak pedesaan. Pengembangan serta penyebaran TIK yang kurang merata di masyarakat menyebabkan adanya kesenjangan digital terutama di kalangan masyarakat pedesaan atau rural (Oktavianoor, 2020). Hal ini akan menimbulkan ketimpangan antara anak-anak perkotaan dan pedesaan. Ketimpangan ini akan membawa dampak yang sangat buruk karena anak-anak pedesaan bisa menjadi kurang unggul daripada anak-anak perkotaan. Mereka akan lebih sulit bersaing dan kurang berkompeten.

Kondisi memiliki pengertian persyaratan atau keadaan (KBBI, Online). Sedangkan, ideal berarti sangat sesuai dengan yang dicita-citakan atau diangan-angankan atau dikehendaki (KBBI, Online). Jadi, kondisi ideal merupakan keadaan yang sangat sesuai dengan hal yang dicitacitakan atau diangan-angankan. Dalam hal ini, kondisi ideal yang ingin dicapai adalah agar anak-anak mampu menggunakan teknologi fundamental komputer sehingga memiliki bekal dan keahlian di masa depan. Life skill penting untuk dikuasai peserta didik sebagai bekal kehidupan di masa mendatang sekaligus untuk membentuk karakter yang baik bagi peserta didik. Kondisi ini memang sepenuhnya harus diperjuangkan agar tercipta SDM yang berkualitas dan terlatih (Ahsani & Mulyani, 2020). Di era Revolusi Industri 4.0, anak-anak diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk menunjang berbagai tugas sekolah dan pengembangan diri.

Pendidikan di desa Cempaka ini sering dihadapkan pada keterbatasan sumber daya dan aksesibilitas, sehingga pemahaman siswa menurun. Salah satunya di SDN 1 Cempaka yang saat itu minimnya laptop/PC untuk melaksanakan kegiatan ANBK. Kita selaku mahasiswa KKN terjun dalam membantu SDN 1 Cempaka untuk memberikan/memijamkan laptop sekaligus memberikan pemahaman dan pengajaran komputer dasar untuk kegiatan ANBK tersebut.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa adanya masalah kekurangan SDM dan fasilitas untuk melaksanakan pelatihan komputer di SDN 1 Cempaka tersebut. Kita selaku mahasiswa yang sedang melakukan pengabdian kepada masyarakat ikut berkontribusi dalam kegiatan tersebut untuk membantu adik-adik siswa kelas 5 dalam melaksanakan kegiatan ANBK tersebut sekaligus melaksanakan tanggung jawab kita untuk menjadikan desa Cmpaka ini menjadi desa yang makmur dan subur akan pengetahuan.

Melalui jurnal ini, peneliti bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa di SDN 1 Cempaka agar dapat mengoperasikan komputer sebagai penunjang ANBK (Assesment Nasional Berbasis Komputer) dan lebih menguasai materi maupun teknis ANBK. Dengan adanya pemahaman siswa terhadap pelatihan komputer tersebut, menjadi peluang untuk pelaksanaan ANBK yang efektif.

Pengajaran aplikasi-aplikasi basic ini dibarengi dengan pembelajaran mengetik cepat menggunakan aplikasi Rapid Typing dan mengoprasikan komputer dengan baik dan benar. Dengan demikian, anak-anak yang berada di SDN 1 Cempaka Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon diharapkan dapat mempersiapkan diri agar mampu melanjutkan ke jenjang lebih tinggi dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang teknologi. Pengabdian diharapkan dapat memberikan kesan yang baik untuk anak-anak, agar minat belajar mereka bertambah seiring dengan kebiasaan kegiatan yang diikuti (Negara et al., 2019). Kegiatan ini juga diharapkan mampu melahirkan tunas-tunas muda yang melek teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau metode yang digunakannya kurang tepat (Maesaroh, 2020). Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dimulai dari koordinasi dengan pihak sekolah sampai dengan evaluasi hasil pelatihan bimbingan belajar Microsoft Word.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN 1 Cempaka Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon. Metode yang digunakan terdiri dari (1) studi pendahuluan yang dimana memberikan pengenalan kepada siswa tentang dasar-dasar cara mengoperasikan komputer dan aplikasi Microsoft Office. (2) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, untuk mendapatkan hasil yang optimal siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian didampingi oleh pengabdian. (3) Menginformasikan materi yang akan dibahas dan mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang lalu. (4) Belajar menulis cepat beberapa paragraf, materi tersebut diambil dari buku – buku yang ada di kelas 5. (5) Membuat kuis (memberikan pertanyaan beberapa soal kepada setiap siswa tentang dasar – dasar komputer yang telah dibahas sebelumnya. (5) Memberikan kesimpulan dan evaluasi atas pembelajaran tersebut.

PEMBAHASAN

Memahami teknologi sejak dini sangat baik dilakukan dikarenakan cepatnya laju perkembangan teknologi menjadikan kita untuk mempelajari teknologi. Teknologi menjadi peran yang sangat penting bagi pendidikan dikarenakan di era ini seluruh informasi bisa diakses dari komputer melalui jaringan internet. (Ida Bagus, 2020). Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Manajemen Informatika, Politeknik LP3I Cirebon. Pengajaran yang diberikan meliputi Microsoft Office Word. Pengajaran aplikasi basic ini dibarengi dengan pembelajaran mengoperasikan komputer dengan baik dan benar. Kegiatan ini mendapat begitu banyak apresiasi dari anak-anak SD 1 Cempaka. Setelah diberikan pengarahan dan pengajaran setiap minggunya, peserta sudah dapat mengoperasikan komputer dengan cukup baik. Setelah beberapa minggu mendapatkan pembelajaran, di setiap akhir materi akan diberikan sebuah tes kompetensi untuk mengetahui sudah sampai mana kemampuan peserta dalam memahami pembelajaran yang sudah diberikan. Metode tes digunakan untuk mengukur ranah kognitif. Test diberikan pada setiap akhir pertemuan pada masing-masing siklus (Mulyantini & Parmiti, 2017).

Pada dunia pendidikan Indonesia, globalisasi memberi dampak keharusan perubahan pada cara mengajar guru yang dulunya bersifat tradisional berbasis paper kini menjadi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (Multimedia) dan juga dapat membantu manajemen pembelajaran (Kukuh Andri Aka, 2017).

Menjadi seorang mahasiswa KKN yang bertanggung jawab dan profesional adalah keniscayaan yang wajib diwujudkan. Ada banyak mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan pedagogis yang baik. Kemampuan pedagogis diantaranya kemampuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Saat ini penggunaan teknologi sudah sangat pesat namun tidak berjalan dengan baik pada siswa/i di SDN 1 Cempaka, kurangnya pendidikan mengenai teknologi informasi membuat Tim KKN tergerak untuk menciptakan program kerja pelatihan pembelajaran Ms.Word pada siswa/i di SDN 1 Cempaka yang dimana awal dimulainya pelatihan ini hampir semua siswa/i tidak bisa mengoperasikan laptop, contohnya dalam menggunakan touchpad, penggunaan mouse, mencari aplikasi dan kedalam inti pembelajaran yaitu pengoperasian Ms.Word, siswa/i awalnya tidak mengetahui apa itu Ms.Word, apa kegunaannya dan tools apa saja yang ada didalamnya, Dengan permasalahan tersebut Tim KKN dapat mengatasinya dengan pelatihan Ms.Word yang dimana setelah diadakannya pembelajaran Ms.Word pada siswa/i SDN 1 Cempaka mereka dapat mengetahui dan mengimplementasikan pelatihan ini.

Pelatihan dasar-dasar komputer ini bertujuan untuk memperlancar peserta didik dalam mempersiapkan diri dalam menyambut pelaksanaan ANBK (Assesment Nasional Berbasis Komputer). Ada beberapa kendala dari pengabdian ini dikarenakan beberapa peserta didik masih belum memahami tentang komputer.

Kegiatan ini tidak selalu memberikan pembelajaran. Namun, di sela-sela kegiatan akan diadakan games untuk menghindari kejenuhan peserta dan menambah semangat. Hal ini dilakukan mengingat peserta yang diajarkan masih terbilang anak-anak yang gampang merasa jenuh. Kegiatan ini tidak hanya menambah pengalaman belajar, tetapi bagaimana proses mental siswa bisa bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah masalah. Dengan ini semua siswa bisa merasakan pentingnya bersosialisasi antar sesama (Dwijayani, 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berjalan dengan baik. Simulasi pembelajaran mencerminkan pembelajaran yang mengintegrasikan model pembelajaran inovatif di dalamnya (Nasrun, Faisal & Feriyansyah, 2018) hal ini terlihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Cempaka dalam mengikuti kegiatan. Selama satu bulan berlangsung, siswa memberikan kesan baik dan aktif, serta siswa bisa mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi Microsoft Office Word. Untuk menghindari keterbatasan dan terbeturnya jadwal dengan mahasiswa Ilmu Komputer.

Adapun Saran penulis KKN untuk siswa/i SDN 1 Cempaka adalah agar siswa/i dapat mengimplementasikan pelatihan yang sudah diberikan oleh Tim ataupun teori yang ada didalam modul dapat dipelajari lagi dan dapat bermanfaat untuk siswa/i dalam jenjang sekolah berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka Kukuh Andri.(2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar 1 (2a)*.
- Bestari, M. P., & Hakiki, M. H. (2018). Peningkatan Literasi Sekolah Guru dan Siswa melalui Pengabdian Kepada Masyarakat Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 2(1), 137. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v2i1.137-148>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. doi:10.24198/focus.v2i2.26235
- IBK Sudiarmika, KQ Fredlina TD Wijayatiningsih. (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Abadi*. mail.online-journal.unja.ac.id
- Ida, B.(2020). Palatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat 4 (2)*, 270-275.
- Jha, A. K. (2020). Understanding generation alpha. doi:10.31219/osf.io/d2e8g
- Maesaroh, S. (2020). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60. doi: 10.23887/jisd.v4i1.24279
- Muliyantini, P., & Parmiti, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 91. doi: 10.23887/jisd.v1i2.10143
- Mustikasari, I., Supandi, S., & Damayani, A. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 307. doi: 10.23887/jisd.v3i3.19455

- Nasrun, N., Faisal, F., & Feriyansyah, F. (2018). PENDAMPINGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN MEDAN SELAYANG KOTA MEDAN. JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 24(2), 671. Doi: 10.24114/jpkm.v24i2.10359
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2(2), 42. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Oktavianoor, R. (2020). Kesenjangan Digital Akibat Kondisi Demografis di Kalangan masyarakat rural. Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan, 11(1), 9. doi:10.20473/pjil.v11i1.21888
- Ziatdinov, R., & Cilliers, E. J. (2021). Generation alpha: Understanding the next cohort of university students. European Journal of Contemporary Education, 10(3). doi:10.13187/ejced.2021.3.783