

Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat  
e-ISSN 3048-2011

Volume 5, November 2025 Hal. 157-163

<https://journal.unucirebon.ac.id/>

---

## **Implementasi Literasi Digital Melalui Pengenalan Perangkat Komputer dan Software Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ciawigajah**

**Ikhsanu Rifqi Supriyanto<sup>1\*</sup>, Syifa Nurbait<sup>2</sup>, Prasetyo Adi Wibowo<sup>3</sup>, Aulia Asuro<sup>4</sup>, Anggi Alamsyah<sup>5</sup>, Nur Umam<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

\*email: [ikhsanu733@gmail.com](mailto:ikhsanu733@gmail.com)

HP. +62 822-5870-9661

### **Abstrak**

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 1 Ciawigajah bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui kegiatan pengenalan perangkat komputer serta praktik dasar penggunaan software. Literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki generasi muda dalam menghadapi era teknologi informasi. Metode kegiatan meliputi penyampaian materi secara interaktif, demonstrasi perangkat komputer, serta latihan praktis menggunakan software sederhana seperti pengolah kata dan aplikasi presentasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap fungsi perangkat komputer dan keterampilan dasar mengoperasikan software. Program ini sekaligus memberikan dampak positif bagi sekolah dalam mendukung integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** literasi digital, pengenalan perangkat computer, penggunaan software

### **Abstract**

*The community service program implemented at SDN 1 Ciawigajah aims to improve students' digital literacy through activities introducing computer devices and basic software usage practices. Digital literacy is an important competency that the younger generation needs to have in facing the era of information technology. The activity methods include interactive material delivery, computer device demonstrations, and practical exercises using simple software such as word processors and presentation applications. The results of the activities show a significant increase in students' understanding of computer functions and basic software operating skills. This program also has a positive impact on schools in supporting the integration of technology into the learning process.*

**Keywords:** digital literacy, Introduction to Computer Devices, Software Usage

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v5i1.1624>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 menuntut adanya kemampuan literasi digital yang memadai, terutama bagi generasi muda yang akan menjadi aktor utama dalam masyarakat berbasis informasi. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat

komputer dan software, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta memanfaatkan informasi digital secara kritis dan etis (Nurjanah et al., 2017). Dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan literasi digital menjadi fondasi penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan era digital sekaligus mendukung capaian kompetensi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi (Ari Susandi, Delora Jantung Amelia, Mochammad Miftachul Huda & Suryaning Ati MZ, 2021).

SDN 1 Ciawigajah, yang berlokasi di Kecamatan Beber, Kabupaten Cirebon, hasil observasi awal, mayoritas siswa belum terbiasa menggunakan perangkat komputer maupun software produktivitas dasar, sementara sebagian besar guru masih menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat lingkungan sosial ekonomi masyarakat sekitar sekolah sebagian besar bekerja di sektor pertanian dan perdagangan tradisional, sehingga akses dan pemahaman terhadap teknologi digital relatif terbatas.

Pengabdian ini dilakukan pada siswa kelas IV, dengan pertimbangan siswa pada kelas ini ada pada kelas transformasi tingkat rendah dan tinggi, hal ini sesuai untuk mempersiapkan siswa kelas IV memahami teknologi untuk kebutuhan pembelajaran di tingkat tinggi.

Teknologi memberikan banyak manfaat, integrasinya dalam konteks pendidikan khususnya di Sekolah dasar tentu memiliki tantangan tersendiri. Berbagai studi menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah untuk mencari sumber belajar, pada implementasinya sering kali menghadapi beberapa hambatan. Tantangan itu berupa permasalahan aksesibilitas teknologi, keterbatasan infrastruktur, kemampuan guru, serta kesenjangan akses perangkat digital di antara siswa (Gesang Wahyudi & Kata Kunci, 2024). Pada kegiatan pengabdian ini, banyak perlu dipertimbangkan untuk meminimalisir hambatan tersebut. Beberapa diantaranya adalah bagaimana implementasi literasi digital melalui pengenalan perangkat komputer dan software di SDN 1 Ciawigajah, bagaimana respons siswa terhadap kegiatan literasi digital yang diberikan, selanjutnya bagaimana dampak kegiatan terhadap peningkatan pemahaman dasar siswa mengenai penggunaan komputer dan software.

Pengabdian ini dirancang untuk memastikan siswa tidak hanya mengenal istilah komputer, tetapi juga mampu mengoperasikan perangkat dan software dasar secara mandiri. Adapun tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital siswa SDN 1 Ciawigajah melalui pengenalan perangkat komputer dan software, memberikan keterampilan dasar kepada siswa dalam mengoperasikan komputer dan aplikasi sederhana yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran, memberikan kontribusi nyata dalam mendukung program sekolah yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Literasi digital pada anak usia sekolah dasar telah menjadi fokus penelitian dalam satu dekade terakhir. UNESCO (2017) menegaskan pentingnya literasi digital sebagai salah satu kompetensi abad 21 yang wajib dimiliki siswa. Sekolah Dasar menjadi fondasi utama yang perlu memainkan peran strategis dalam menanamkan literasi digital sejak dini, karena pada tahap inilah siswa mulai membentuk pola pikir dan karakter belajar yang akan berpengaruh pada jenjang pendidikan selanjutnya (Megawati & Sofiroh, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa literasi digital di Sekolah Dasar dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan kurikulum (Atiaturrahmaniah et al., 2022). Di Indonesia, keterbatasan akses pemahaman guru menjadi hambatan dalam pengembangan literasi digital di sekolah dasar, namun dapat diatasi melalui program pelatihan (Suryaningsih & Purnomo, 2023).

Selain itu, implementasi literasi digital melalui kegiatan pengabdian masyarakat telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan dasar dan kepercayaan diri siswa (Putri Hana Pebriana, Ani Rosidah, 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian di SDN 1 Ciawigajah ini menjadi relevan dan strategis sebagai hilirisasi dari berbagai temuan penelitian yang menekankan pentingnya literasi digital sejak dini.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode praktik langsung yang dipadukan dengan tanya jawab interaktif dan *quiz*. Metode ini dipilih untuk memastikan siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami pengalaman nyata dalam menggunakan perangkat komputer dan software dasar, sehingga keterampilan literasi digital dapat meningkat secara optimal.

Adapun tahapan dalam pelaksanaan pengabdian ini sebelum praktik dimulai, dilakukan sesi tanya jawab interaktif dengan siswa mengenai pengetahuan awal mereka tentang komputer dan software. Pertanyaan difokuskan pada pemahaman sederhana, seperti fungsi *keyboard*, mouse, dan kegunaan aplikasi dasar. Pada tahap selanjutnya, Siswa melakukan praktik mengetik menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Mereka diminta mengetik kata, kalimat, hingga paragraf sederhana dengan fokus pada ketepatan penulisan, penggunaan tombol dasar, dan penyimpanan file. Selama praktik, siswa perlu didampingi hal ini bertujuan untuk membantu jika ada kendala teknis maupun kesulitan memahami fungsi *software*. Setelah seluruh rangkaian praktik selesai, siswa diberikan *quiz* berupa 10–15 soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman mereka tentang perangkat komputer, fungsi *software*, dan etika dasar penggunaan teknologi.

Adapun alat ukur yang digunakan untuk mengukur ketercapaian pendampingan ini, indikator yang perlu diamati diantaranya adalah aspek psikomotor dimana siswa mampu menyelesaikan tugas mengetik sederhana dengan benar dan rapi, aspek ini dapat diamati melalui ketepatan huruf, tanda baca, kerapian format, dan jumlah kata yang berhasil diketik dalam waktu tertentu. Aspek kognitif dimana siswa mampu menjawab setiap pertanyaan pada sesi *quiz* literasi digital (*post-activity*), aspek ini dapat diamati melalui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Aspek selanjutnya yaitu afektif dimana siswa menunjukkan sikap aktif, antusias, dan percaya diri dalam sesi tanya jawab maupun praktik, hal ini dapat diamati melalui keterlibatan, dan respon siswa pada sesi tanya jawab awal dijadikan gambaran tingkat pengetahuan dasar mereka sebelum kegiatan.

## HASIL

Kegiatan literasi digital di SDN 1 Ciawigajah diawali dengan tanya jawab interaktif mengenai pengetahuan dasar komputer. Pada tahap ini, sebagian besar

siswa masih terbatas dalam mengenali perangkat komputer, misalnya tidak semua mengetahui fungsi tombol keyboard maupun perbedaan antara hardware dan software. Meskipun demikian, antusiasme siswa terlihat jelas dari banyaknya pertanyaan yang diajukan dan kesediaan mereka untuk mencoba menjawab meskipun ragu-ragu.



**Gambar 1.** Pengenalan perangkat komputer

Saat praktik mengetik, siswa menunjukkan semangat tinggi meskipun awalnya masih kaku dalam menggunakan keyboard. Beberapa siswa mengetik dengan satu jari, tetapi seiring pendampingan, mereka mulai terbiasa menggunakan lebih banyak jari dan memperhatikan tanda baca. Pada akhir kegiatan, sebagian besar siswa sudah mampu menyusun kalimat sederhana dalam dokumen digital dengan rapi, meski kecepatan mengetik masih rendah. Pada tahap ini, siswa perlu didampingi untuk memudahkan siswa dalam praktiknya.



**Gambar 2.** Melatih siswa mengetik pada word

Selain mengetik, siswa juga diperkenalkan pada software sederhana seperti Microsoft Word, PowerPoint, dan Excel. Respon siswa sangat positif karena mereka menganggap kegiatan ini sebagai pengalaman baru yang menyenangkan. Beberapa siswa bahkan berinisiatif mencoba fitur lain yang belum diajarkan, menunjukkan adanya rasa ingin tahu dan keberanian untuk bereksperimen.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keunggulan dengan metode praktik langsung membuat siswa lebih cepat memahami materi, suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa berpartisipasi aktif, kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang sebelumnya belum banyak diperoleh siswa. Namun, ada beberapa kekurangan yang menjadi tantangan dan perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, tantangan utama terletak pada keterbatasan sarana dan prasarana, tidak semua siswa dapat berlatih secara intensif karena jumlah perangkat terbatas, sehingga perlu bergantian.

Selain itu, sebagian siswa masih membutuhkan pendampingan intensif agar tidak merasa kesulitan saat praktik.

Namun, kegiatan ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut, seperti menjadikan literasi digital sebagai kegiatan rutin sekolah, melibatkan guru dalam integrasi pembelajaran berbasis teknologi, serta mendorong pengadaan perangkat tambahan melalui kerja sama dengan pihak luar sekolah.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya. Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan, hal ini dapat dilihat dari siswa yang awalnya tidak mengenal fungsi dasar komputer, mulai memahami cara kerja perangkat dan software sederhana. Keterampilan siswa yang mampu mengetik kalimat sederhana secara mandiri. Sikap siswa sebelum dan sesudah kegiatan, hal ini dapat dilihat dari sikap percaya diri, antusias, dan aktif pada sesi praktik maupun tanya jawab.

**Tabel 1.** Hasil pengabdian berdasarkan indikator keberhasilan

Aspek yang diamati	Sebelum kegiatan	Sesudah kegiatan	Interpretasi kualitatif
Pengetahuan	Sebagian siswa belum mengenal perangkat komputer dan <i>software</i> dasar.	Siswa mampu menyebutkan bagian-bagian komputer, fungsi, dan mengenal <i>software</i> sederhana ( <i>microsoft</i> )	Terjadi peningkatan pemahaman konsep dasar komputer.
Sikap	Siswa cenderung pasif, ragu untuk mencoba, dan takut salah	Siswa lebih percaya diri, aktif bertanya, serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam praktik	Pendekatan praktik langsung menumbuhkan keberanian dan motivasi belajar siswa
Keterampilan teknis	Siswa kesulitan dalam mengoperasikan perangkat, seperti mengetik	Siswa mampu mengetik sederhana, dan mengikuti intruksi	Keterampilan dasar digital mulai terbentuk nyata

Dengan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian literasi digital melalui pengenalan perangkat komputer dan *software* pada kelas IV SDN 1 Ciawigajah ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang fungsi bagian bagian komputer dan aplikasi dasarnya. Hal ini dapat dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan dan juga sikap siswa sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan dimana adanya peningkatan pemahaman siswa terkait perangkat komputer, menumbuhkan keberanian dan motivasi belajar siswa, hingga siswa dapat mengimplementasikan *software* dasar komputer dengan praktik mengetik.

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 1 Ciawigajah menunjukkan bahwa metode praktik langsung menjadi pendekatan yang efektif

untuk meningkatkan literasi digital siswa. Pada tahap awal, siswa cenderung belum familiar dengan perangkat komputer, bahkan beberapa di antaranya baru pertama kali berinteraksi dengan keyboard. Hal ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menyebutkan bahwa keterbatasan akses perangkat menjadi salah satu faktor rendahnya literasi digital di sekolah dasar di daerah pedesaan (Jannah, 2025)

Seiring berjalannya kegiatan, terjadi perubahan yang signifikan baik dari aspek pengetahuan maupun sikap siswa. Melalui tanya jawab interaktif, siswa memperoleh pemahaman awal tentang fungsi perangkat komputer, kemudian meningkat saat praktik mengetik dan penggunaan software sederhana. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa literasi digital tidak hanya melibatkan kemampuan teknis, tetapi juga sikap positif terhadap penggunaan teknologi (Jasua, 2024),

Dari sisi sosial, kegiatan ini membentuk pola interaksi baru di kalangan siswa. Mereka lebih banyak bekerja sama dalam menggunakan perangkat komputer secara bergantian, saling membantu saat ada kesulitan, dan menunjukkan keberanian untuk mencoba fitur-fitur baru. Hal ini selaras dengan kajian yang menekankan bahwa literasi digital di sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi siswa (Barokah & Untung, 2024),

Selain itu, dampak afektif juga terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri siswa. Awalnya banyak siswa ragu-ragu, namun pada akhir kegiatan mereka menunjukkan inisiatif untuk bereksperimen dengan software seperti Paint dan PowerPoint. Perubahan sikap ini mendukung teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengalaman belajar (Nirmaisi Sinaga et al., 2024).

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak potensial terhadap guru dan lingkungan sekolah. Guru yang menyaksikan praktik siswa mulai menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Jika ditindaklanjuti, hal ini dapat menjadi titik awal perubahan sosial yang lebih luas di sekolah, yaitu terbentuknya budaya belajar berbasis teknologi.

Dengan demikian, kegiatan implementasi literasi digital di SDN 1 Ciawigajah dapat dikatakan berhasil tidak hanya dari sisi keterampilan teknis siswa, tetapi juga dari aspek sosial dan afektif. Meski terdapat kendala berupa keterbatasan fasilitas komputer, semangat dan antusiasme siswa menjadi modal sosial yang penting untuk pengembangan literasi digital di masa depan

## **KESIMPULAN**

Pengabdian masyarakat melalui implementasi literasi digital di SDN 1 Ciawigajah memberikan pengalaman berharga, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi pendamping kegiatan. Anak-anak yang awalnya canggung dan terbatas pengetahuannya mengenai komputer, perlahan menunjukkan keberanian, rasa ingin tahu, serta semangat belajar yang tinggi. Metode praktik mengetik, tanya jawab interaktif, dan kuis sederhana ternyata mampu menjadi jembatan untuk menumbuhkan kepercayaan diri sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh kebersamaan. Keterbatasan fasilitas komputer memang menjadi tantangan tersendiri, karena siswa harus berbagi perangkat sehingga kesempatan praktik tidak sepenuhnya merata.

Namun, keterbatasan tersebut justru melahirkan solidaritas, kerja sama, dan sikap saling membantu di antara siswa. Dukungan guru yang aktif terlibat juga memperkuat proses pendampingan sehingga perubahan positif lebih mudah terlihat. Ke depan, kegiatan ini memiliki peluang besar untuk terus dikembangkan, terutama dengan penambahan sarana teknologi dan pendampingan berkelanjutan, agar literasi digital benar-benar menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran dan kehidupan di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ari Susandi, Delora Jantung Amelia, Mochammad Miftachul Huda, A. F., & Suryaning Ati MZ, L. A. I. U. K. (2021). Journal of Nusantara Education. *Journal of ...*, 2(April), 113. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif>
- Atiaturrahmaniah, A., Aryana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2022). Atiaturrahmaniah STEAM. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(4), 368.
- Barokah, N., & Untung, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 360. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/download/883/1447/4944>
- Gesang Wahyudi, N., & Kata Kunci, A. (2024). Indonesian Research Journal on Education Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 445.
- Jannah, M. (2025). Membangun Rumah Literasi di Desa: Menumbuhkan Budaya Membaca dan Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 2. <https://doi.org/10.54065/jld.5.1.2025.558>
- Jasua, B. (2024). Peningkatan Literasi Digital Dan Pemahaman Teknologi Informasi Bagi Masyarakat Bandar Tinggi Kec. Bandar Masilam. *INOVAISI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(November 2024), 8.
- Megawati, M., & Sofiroh, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Education for All*, 3(2), 193. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.314>
- Nirmaisi Sinaga, M., Siringo Ringo, S., & Ceria Netrallia, M. (2024). Teori Belajar Sebagai Landasan Bagi Pengembangan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i2.646>
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digitan dengan Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka*, 3(2), 119.
- Putri Hana Pebriana, Ani Rosidah, N. (2025). "Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital." *Journal of Human And Education*, 5(1), 147.
- Suryaningsih, H. A., & Purnomo, H. (2023). Kesiapan Guru Terhadap Literasi Digital Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri Sembungan. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4), 252. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/546>