

Meningkatkan Literasi Digital Sejak Dini Melalui Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa SD 88

Rachma Naura Salsabilla¹, Zuriah Anggun Nur Hikmah², Selvi Riwayati³

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia^{1,2}

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia³

Email Korespondensi: naurasalsabillaaa47@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 26-09-2026

Disetujui 30-09-2026

Diterbitkan 02-10-2026

ABSTRACT

The development of technology makes it important to introduce basic computer knowledge at the elementary school level so that children have the skills needed to use technology for learning purposes. At SDN 88 Bentiring Permai, some sixth-grade students still had difficulty identifying the names and functions of various hardware components used in computer operation. This community service activity aimed to provide students with a basic understanding of computer hardware as an initial step toward developing digital literacy. The activity was conducted on August 10, 11, and 14, 2026, involving 26 students. The material was delivered through explanations, demonstrations, question-and-answer sessions, and simple hands-on activities by directly showing the form and function of each component. The materials covered monitors, keyboards, mice, CPUs, printers, and several other supporting devices. Students' understanding was assessed through observations during the activities and an evaluation conducted after the material was delivered. The evaluation showed that 7 out of 26 students, or 27%, were able to correctly identify the names of computer hardware components, 6 students, or 23%, were able to explain their functions, and 4 students, or 15%, were able to distinguish several components based on their uses. The students also showed interest through active participation in asking questions and identifying the components presented. These results indicate that direct learning activities can help provide students with basic knowledge of technology while supporting the development of digital literacy from an early age.

Keyword: Digital Literacy; Computer Hardware; Computer Introduction; Elementary School Students; Information Technology.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Salsabilla, R. N., Hikmah, Z. A. N., & Riwayati, S. (2026). Meningkatkan Literasi Digital Sejak Dini Melalui Pengenalan Perangkat Komputer bagi Siswa SD 88 Kota Bengkulu. *Indonesia Berdampak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 910-919. <https://doi.org/10.63822/pq1zh976>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan belajar di sekolah. Komputer menjadi salah satu perangkat yang dapat membantu siswa dalam mengerjakan berbagai tugas, seperti mengetik, membuat dokumen, mencari informasi, dan menyimpan hasil pekerjaan (M Darkel et al., 2024). Karena itu, kemampuan menggunakan komputer perlu mulai dikenalkan sejak sekolah dasar. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat komputer untuk mengakses berbagai informasi di ruang digital (Naila et al., 2021). Pengenalan tersebut akan lebih mudah dipahami apabila siswa tidak hanya mendapatkan penjelasan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan komputer secara langsung dalam kegiatan yang sederhana dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Mahendra & Anwar, 2025)

Salah satu pengetahuan dasar yang perlu diberikan adalah mengenal bagian-bagian komputer beserta kegunaannya, seperti monitor, keyboard, mouse, CPU, dan printer merupakan beberapa perangkat yang memiliki bentuk serta fungsi yang berbeda. Dengan mengetahui nama dan kegunaan setiap bagian, siswa dapat memahami bahwa komputer tidak hanya berupa satu kesatuan, tetapi terdiri dari beberapa perangkat yang saling mendukung (Nurkaromah et al., 2025). Materi juga akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan menggunakan contoh nyata yang dapat dilihat dan diamati secara langsung. Pengetahuan dasar tersebut dapat menjadi langkah awal bagi siswa untuk lebih mengenal dan memahami teknologi sejak sekolah dasar (Egok, 2024).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 88 Bentiring Permai, masih terdapat siswa kelas VI yang belum mengenali beberapa bagian komputer dengan baik. Sebagian siswa belum dapat menyebutkan nama perangkat secara tepat dan masih kesulitan menjelaskan kegunaannya. Mereka telah mengetahui komputer secara umum, tetapi pemahaman mengenai bagian-bagian yang ada di dalamnya masih terbatas. Berbeda dengan penggunaan teknologi dan internet untuk keperluan permainan dan media sosial, sebagian besar siswa sudah mampu menggunakannya dengan baik (Saputri et al., 2023). Kondisi keterbatasan kemampuan komputer dasar juga ditemukan dalam penelitian terdahulu, di mana sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan yang sangat minim dalam penggunaan komputer dasar sehingga mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran daring yang menggunakan teknologi (Wardani et al., 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dasar mengenai perangkat komputer masih perlu diperkuat. Oleh sebab itu, diperlukan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat perangkat secara langsung disertai penjelasan yang sederhana agar materi lebih mudah dipahami.

Pengenalan komputer kepada siswa sekolah dasar telah dilakukan dalam beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya dengan materi dan pendekatan yang berbeda. Sukiastini et al., (2025) mengajarkan siswa SD mengenal komputer dari perangkatnya, cara mengoperasikannya, sampai menggunakan aplikasi dasar seperti pengolah kata dan Paint. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman dasar mengenai perangkat komputer serta mampu mengoperasikan aplikasi dasar yang diperkenalkan. Kemudian Ansori & Yulmaini, (2019) melakukan pelatihan kepada siswa SD untuk mengenalkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta nama dan fungsinya. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam mengenali perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta fungsi dasarnya. Selain itu Zulfikar et al., (2025) mengajarkan siswa SD mengenal komputer, mulai dari perangkat keras, perangkat lunak dasar, sampai cara menggunakan teknologi dengan baik dan bertanggung jawab, lalu mengevaluasi peningkatan kemampuan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami komputer dan menggunakan teknologi secara lebih baik dan bertanggung jawab. Sementara itu Kirman et al., (2024) mengenalkan komputer kepada siswa SD, mengajarkan cara menggunakan perangkat komputer melalui praktik langsung, sekaligus memberikan

pemahaman tentang manfaat, risiko, etika, dan keamanan penggunaan teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman mengenai penggunaan komputer sekaligus kesadaran tentang manfaat, risiko, etika, dan keamanan dalam menggunakan teknologi.

Berbagai kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pengenalan komputer kepada siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggabungkan penjelasan dan pengalaman secara langsung. Meskipun demikian, setiap kegiatan memiliki fokus yang berbeda. Beberapa kegiatan membahas perangkat keras dan perangkat lunak secara bersamaan, ada pula yang dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar. Sementara itu, kegiatan pengabdian di SDN 88 Bentiring Permai lebih diarahkan pada pengenalan perangkat keras komputer sebagai pengetahuan dasar bagi siswa. Siswa dikenalkan secara langsung dengan nama, bentuk, dan fungsi perangkat seperti monitor, keyboard, mouse, CPU, dan printer agar mereka dapat memahami kegunaan masing-masing bagian. Perbedaan ini menjadi kesenjangan yang mendasari pelaksanaan kegiatan, karena kegiatan sebelumnya umumnya membahas pengenalan komputer dengan cakupan yang lebih luas, sedangkan kegiatan ini secara khusus memberikan pengenalan perangkat keras kepada siswa kelas VI sebagai langkah awal untuk membangun pemahaman dan literasi digital sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan perangkat keras komputer kepada siswa kelas VI SDN 88 Bentiring Permai melalui penjelasan, demonstrasi, dan praktik identifikasi. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa mengenali nama, bentuk, fungsi, dan penggunaan dasar perangkat keras komputer sebagai pengetahuan awal dalam membangun literasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode praktik langsung, demonstrasi, diskusi, dan pendampingan (Sukiastini et al., 2025). Metode tersebut digunakan agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui penjelasan, tetapi juga dapat melihat dan mengenali perangkat keras komputer secara langsung. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada 10, 11, dan 14 Agustus 2026 di SDN 88 Bentiring Permai, Kelurahan Bentiring Permai, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu, dengan melibatkan 26 siswa kelas VI A. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari komunikasi dengan pihak sekolah, penyampaian materi dan pengenalan perangkat keras, hingga penilaian terhadap pemahaman siswa setelah kegiatan (Zulfikar et al., 2025).

Tahapan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap utama:

1. Sosialisasi dan Diskusi dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas

Tahap pertama dimulai dengan melakukan komunikasi bersama kepala sekolah dan guru kelas VI untuk membahas rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam pertemuan tersebut disampaikan tujuan dan manfaat kegiatan serta materi yang akan diberikan kepada siswa. Pembahasan bersama guru juga mencakup kondisi siswa, tempat pelaksanaan, dan fasilitas yang dapat digunakan selama kegiatan berlangsung. Hasil pembahasan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyesuaikan kegiatan dengan keadaan di sekolah. Kerja sama dengan pihak sekolah diperlukan agar pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung dengan tertib dan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

2. Implementasi Kegiatan Pengenalan Perangkat Keras

Tahap kedua merupakan pelaksanaan inti kegiatan yang berfokus pada pengenalan perangkat keras komputer. Tim memperkenalkan beberapa perangkat yang umum digunakan, seperti monitor,

keyboard, mouse, CPU, printer, serta perangkat pendukung lainnya. Setiap perangkat diperlihatkan secara langsung dan dijelaskan berdasarkan nama, bentuk, serta kegunaannya menggunakan bahasa yang sederhana. Setelah penjelasan diberikan, siswa diajak mengamati perangkat dan menyebutkan kembali nama maupun kegunaannya. Kegiatan juga disertai diskusi dan tanya jawab agar siswa dapat menyampaikan hal yang belum mereka pahami.

3. Evaluasi

Tahap terakhir dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui tugas identifikasi dan pengamatan selama proses pembelajaran. Siswa diminta mengenali perangkat yang ditunjukkan, menyebutkan namanya, menjelaskan kegunaan, serta membedakan beberapa perangkat berdasarkan fungsi masing-masing. Selain itu, keaktifan siswa selama kegiatan juga diamati, seperti keterlibatan dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, Serta antusiasme saat mengikuti kegiatan. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga indikator, yaitu kemampuan menyebutkan nama perangkat, menjelaskan fungsi perangkat, dan membedakan perangkat berdasarkan penggunaannya. Hasil penilaian dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mampu memenuhi masing-masing indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 10, 11, dan 14 Agustus 2026 di SDN 88 Bentiring Permai, Kelurahan Bentiring Permai, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Peserta kegiatan berjumlah 26 siswa kelas VI A. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pengamatan awal untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai perangkat komputer. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa secara umum telah mengenal komputer, tetapi masih terdapat beberapa perangkat yang belum dapat disebutkan dengan tepat. Kesulitan juga terlihat ketika siswa diminta menjelaskan kegunaan dari perangkat yang ditunjukkan. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi agar sesuai dengan pengetahuan awal peserta. Berdasarkan kondisi awal tersebut, hasil kegiatan selanjutnya disajikan melalui pengenalan perangkat keras komputer, praktik identifikasi dan pendampingan, hasil pelatihan, serta evaluasi pemahaman siswa.

1. Pengenalan Perangkat Keras Komputer

Kegiatan dimulai dengan mengenalkan beberapa perangkat keras komputer yang sering digunakan, seperti monitor, keyboard, mouse, CPU, dan printer. Setiap perangkat ditunjukkan secara langsung sambil dijelaskan nama dan kegunaannya dengan bahasa sederhana. Setelah itu, siswa diajak mengikuti tanya jawab dengan menyebutkan nama serta fungsi perangkat yang ditunjukkan. Penggunaan perangkat secara langsung membantu siswa menghubungkan bentuk perangkat dengan kegunaannya. Dokumentasi kegiatan pengenalan perangkat keras komputer ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengenalan perangkat keras komputer

Gambar 1 menunjukkan proses pengenalan perangkat komputer secara langsung kepada siswa. Penggunaan perangkat nyata membuat materi lebih mudah dikaitkan dengan benda yang mereka lihat sehari-hari. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengamati perangkat secara lebih dekat sehingga proses pengenalan tidak hanya bergantung pada penjelasan secara lisan.

2. Praktik Identifikasi dan Pendampingan

Setelah materi disampaikan, siswa mengikuti praktik sederhana dengan mengenali perangkat keras yang ditunjukkan secara bergantian. Mereka diminta menyebutkan nama serta fungsi setiap bagian untuk melihat sejauh mana materi dapat diterapkan. Selama proses berlangsung, siswa mulai berani memberikan jawaban, meskipun beberapa masih memerlukan arahan ketika membedakan kegunaan perangkat yang belum familiar. Pendampingan dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk mengamati kembali bentuk perangkat dan menghubungkannya dengan fungsi yang telah dijelaskan. Jika jawaban belum tepat, diberikan penjelasan ulang menggunakan contoh yang lebih sederhana. Cara tersebut membantu siswa menemukan jawaban secara bertahap tanpa langsung diberikan jawabannya. Dokumentasi praktik identifikasi dan pendampingan ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktik identifikasi perangkat keras komputer oleh siswa dengan pendampingan

Pada Gambar 2 terlihat siswa sedang mengenali perangkat keras komputer dengan arahan selama proses berlangsung. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk melihat perangkat secara langsung sehingga mereka dapat mengaitkan bentuk benda dengan nama dan kegunaannya. Respons siswa juga terlihat melalui keaktifan saat menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mencoba mengenali perangkat yang diperlihatkan.

3. Hasil Kegiatan

Pengenalan perangkat keras memberikan pemahaman awal kepada siswa mengenai bagian-bagian komputer yang diperkenalkan. Setelah mengikuti penjelasan dan praktik, siswa mulai mampu menyebutkan nama perangkat serta menjelaskan kegunaannya. Perubahan juga terlihat pada keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mencoba mengenali perangkat yang ditunjukkan secara langsung.

Siswa tidak hanya mengenal nama perangkat, tetapi mulai memahami perbedaan fungsi monitor, keyboard, mouse, CPU, dan printer. Pengalaman mengamati perangkat secara langsung membantu mereka menghubungkan bentuk setiap bagian dengan kegunaannya. Meskipun kemampuan siswa berbeda-beda, pendampingan selama kegiatan membantu siswa yang masih mengalami kesulitan hingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik.

Dari 26 siswa yang mengikuti kegiatan, sebanyak 7 siswa mampu menyebutkan nama perangkat dengan tepat, 6 siswa mampu menjelaskan fungsi perangkat, dan 4 siswa mampu membedakan perangkat berdasarkan kegunaannya. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil evaluasi setelah siswa mengikuti penyampaian materi dan praktik identifikasi perangkat keras komputer.

4. Evaluasi Pemahaman Siswa

Evaluasi dilakukan setelah penyampaian materi dan praktik selesai untuk melihat pemahaman siswa terhadap perangkat keras yang telah diperkenalkan. Penilaian mencakup kemampuan menyebutkan nama, menjelaskan fungsi, serta membedakan perangkat berdasarkan kegunaannya. Keaktifan siswa selama tanya jawab dan praktik juga menjadi bagian dari pengamatan.

Hasil penilaian diperoleh dari jawaban siswa saat perangkat ditunjukkan serta kemampuan mereka dalam menjelaskan kegunaannya. Siswa yang masih mengalami kesulitan diberikan arahan dan penjelasan kembali agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Rangkuman hasil pengamatan berdasarkan indikator tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa

No	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Mengenali nama perangkat	7 dari 26 siswa (27%) mampu menyebutkan nama perangkat dengan tepat
2	Memahami fungsi perangkat	6 dari 26 siswa (23%) mampu menjelaskan fungsi perangkat
3	Membedakan perangkat	4 dari 26 siswa (15%) mampu membedakan perangkat berdasarkan kegunaannya
4	Keaktifan	Siswa terlibat dalam tanya jawab dan praktik identifikasi

Tabel 1 menunjukkan hasil evaluasi berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan siswa selama kegiatan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa siswa mulai mampu mengenali nama, memahami fungsi, serta membedakan beberapa perangkat keras komputer berdasarkan kegunaannya. Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang memerlukan arahan pada bagian tertentu sehingga pendampingan tetap diberikan untuk membantu memperkuat pemahaman mereka.

5. Pembahasan

Pengenalan perangkat keras melalui demonstrasi dan praktik memberikan pengalaman yang lebih nyata bagi siswa. Pengamatan terhadap perangkat secara langsung membantu mereka menghubungkan bentuk, nama, dan fungsi setiap bagian komputer sehingga materi lebih mudah dipahami.

Hasil kegiatan yang dilakukan di SDN 88 Bentiring Permai menunjukkan hal yang sejalan dengan beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya mengenai pengenalan komputer kepada siswa sekolah dasar (Ansori & Yulmaini, 2019; Kirman et al., 2024; Sukiastini et al., 2025; Zulfikar et al., 2025). Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan pengenalan komputer kepada siswa melalui penyampaian materi yang disertai kegiatan secara langsung. Kegiatan sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan komputer dapat membantu membiasakan siswa dalam memanfaatkan komputer dan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Chairuddin et al., 2022). Hasil kegiatan sebelumnya juga menunjukkan bahwa siswa dapat mengetahui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan serta memahami dasar-dasar komputer, khususnya perangkat keras (Wardani et al., 2022). Pada kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat perangkat yang sedang dibahas. Hal tersebut membantu siswa lebih mudah menghubungkan nama suatu perangkat dengan fungsi yang dimilikinya. Dampak lain yang terlihat adalah siswa juga menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi (Andi Tabrani Rasyid et al., 2025).

Berdasarkan hasil evaluasi, kemampuan siswa dalam mengenali perangkat keras masih menunjukkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Sebanyak 7 dari 26 siswa (27%) mampu menyebutkan nama perangkat dengan benar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah dapat mengenali perangkat yang diperkenalkan, tetapi sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan dalam mengingat dan membedakan nama setiap perangkat. Kondisi tersebut dapat terjadi

karena siswa belum terbiasa mengenali perangkat komputer secara langsung, sehingga pengetahuan yang dimiliki sebelumnya belum sepenuhnya menghubungkan bentuk perangkat dengan nama yang tepat. Melalui pengamatan langsung, siswa diberikan kesempatan untuk melihat perangkat sekaligus mendengarkan penjelasan mengenai nama dan kegunaannya. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya mengandalkan penyampaian materi secara lisan, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang dapat membantu siswa mengenali perangkat secara lebih konkret.

Pada kemampuan menjelaskan fungsi perangkat, sebanyak 6 dari 26 siswa (23%) mampu menjelaskan fungsi perangkat yang diperkenalkan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa memahami fungsi perangkat masih menjadi bagian yang perlu diperkuat. Siswa tidak hanya perlu mengingat nama perangkat, tetapi juga memahami hubungan antara perangkat dan kegunaannya. Misalnya, siswa perlu mengetahui bahwa keyboard digunakan untuk memasukkan teks atau perintah, sedangkan mouse digunakan untuk menggerakkan penunjuk dan memilih bagian tertentu pada layar. Oleh karena itu, demonstrasi menjadi bagian penting dalam kegiatan karena siswa dapat mengamati secara langsung hubungan antara perangkat dan penggunaannya. Pendekatan tersebut membantu materi yang sebelumnya bersifat penjelasan menjadi lebih mudah diamati oleh siswa.

Kemampuan membedakan perangkat berdasarkan penggunaannya menunjukkan hasil sebesar 4 dari 26 siswa (15%). Hasil ini merupakan persentase terendah dibandingkan kemampuan menyebutkan nama dan menjelaskan fungsi perangkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membedakan penggunaan perangkat membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui nama dan fungsi suatu perangkat, tetapi juga memahami perbedaan kegunaan antara satu perangkat dengan perangkat lainnya. Oleh karena itu, kegiatan pengenalan perangkat keras perlu dilakukan secara bertahap dan disertai latihan identifikasi agar siswa memiliki kesempatan untuk mengulang kembali materi yang telah diberikan. Pendampingan selama praktik juga diperlukan terutama bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membedakan perangkat berdasarkan fungsi dan penggunaannya.

Selain kemampuan dalam mengenali dan membedakan perangkat, keterlibatan siswa selama kegiatan juga menjadi bagian yang terlihat selama pelaksanaan. Siswa menunjukkan antusiasme ketika perangkat komputer diperlihatkan secara langsung dan ketika diberikan kesempatan untuk mengamati serta mengidentifikasi perangkat yang sedang dibahas. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan benda atau perangkat yang dapat diamati secara langsung dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Namun, antusiasme dalam mengikuti kegiatan belum secara langsung menunjukkan bahwa seluruh siswa telah memahami materi dengan tingkat pemahaman yang sama. Hasil evaluasi menunjukkan masih terdapat siswa yang memerlukan penjelasan dan pendampingan secara berulang, terutama dalam mengingat nama, fungsi, dan perbedaan penggunaan perangkat. Oleh karena itu, pengenalan perangkat komputer perlu dilakukan secara bertahap dan dapat disertai kegiatan praktik yang dilakukan secara berulang agar pemahaman siswa dapat berkembang dengan lebih baik.

Materi yang diberikan dalam kegiatan ini memiliki cakupan yang lebih sederhana dibandingkan beberapa kegiatan sebelumnya. (Sukiastini et al., 2025) memberikan materi mulai dari perangkat keras, pengoperasian komputer, pengolah kata, hingga Paint. (Ansori & Yulmaini, 2019) mengenalkan perangkat keras dan perangkat lunak beserta fungsinya, sedangkan (Zulfikar et al., 2025) membahas perangkat keras, perangkat lunak dasar, serta etika dalam menggunakan teknologi, dan (Kirman et al., 2024) juga memberikan pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak serta membahas manfaat dan dampak penggunaan teknologi informasi dan komputer. Berbeda dari kegiatan tersebut, kegiatan di SDN 88 Bentiring Permai hanya diarahkan pada pengenalan perangkat keras. Materi difokuskan pada nama,

bentuk, dan fungsi perangkat agar siswa dapat lebih memahami bagian-bagian komputer yang sebelumnya masih sulit mereka kenali.

Pengenalan yang dilakukan melalui penjelasan, pengamatan perangkat, dan praktik identifikasi membantu siswa memperoleh pemahaman dasar mengenai perangkat keras komputer. Pengenalan komputer sejak dini dapat menjadi bagian dari proses membangun literasi digital siswa yang selanjutnya dapat dikembangkan melalui keterampilan teknologi yang lebih luas, termasuk kemampuan mengelola dan menggunakan informasi digital secara tepat (Mardiana, 2021). Kegiatan tersebut juga dapat menjadi langkah awal sebelum siswa diberikan materi yang lebih lanjut mengenai penggunaan komputer. Namun, karena kegiatan ini hanya membahas perangkat keras, materi mengenai perangkat lunak dan penggunaan komputer secara langsung belum diberikan dan dapat menjadi bagian dari kegiatan lanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 88 Bentiring Permai dilaksanakan pada 10, 11, dan 14 Agustus 2026 dengan melibatkan 26 siswa kelas VI. Pelaksanaan kegiatan mencakup pengenalan perangkat keras, demonstrasi, tanya jawab, praktik identifikasi, dan pendampingan. Materi yang diberikan meliputi monitor, keyboard, mouse, CPU, printer, serta beberapa perangkat pendukung dengan penekanan pada nama, bentuk, dan kegunaan masing-masing.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengenali perangkat keras dan memahami perbedaan fungsi setiap bagian komputer. Kemampuan tersebut terlihat melalui praktik identifikasi dan evaluasi yang mencakup tiga indikator utama, yaitu menyebutkan nama perangkat, menjelaskan fungsi, serta membedakan perangkat berdasarkan kegunaannya. Dari 26 siswa yang mengikuti kegiatan, sebanyak 7 siswa mampu menyebutkan nama perangkat dengan tepat, 6 siswa mampu menjelaskan fungsi perangkat, dan 4 siswa mampu membedakan perangkat berdasarkan kegunaan, dengan tingkat ketercapaian masing-masing sebesar 27%, 23% dan 15%. Selama proses berlangsung, siswa juga menunjukkan keterlibatan melalui tanya jawab, diskusi, dan praktik secara langsung.

Dengan demikian, kegiatan telah memberikan pemahaman dasar mengenai perangkat keras komputer sebagai bagian dari pengenalan literasi digital sejak dini. Penggunaan perangkat nyata dan pendampingan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meskipun beberapa peserta masih memerlukan penguatan pada bagian tertentu. Materi pengenalan perangkat keras ini dapat menjadi dasar untuk kegiatan lanjutan yang membahas penggunaan komputer dan teknologi secara lebih luas sesuai dengan kemampuan siswa.

Kegiatan berikutnya dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas dan diberikan secara bertahap, seperti pengelolaan file dan folder, penggunaan aplikasi lain yang mendukung pembelajaran, serta pengenalan internet yang aman dan bertanggung jawab. Waktu pelaksanaan juga dapat diperpanjang agar siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih sehingga kemampuan menggunakan komputer dapat berkembang secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Tabrani Rasyid, Ninda Julfikarni, Yuniar S., Nur Syafina, Fitriani, Jumria, Syahrul Arifin, Aldi, & Andi Zulhuzaemy. (2025). *Pengenalan Dasar-Dasar Komputer di SD Inpres 12/79 Bonepute*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(2), 7154–7158.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2796>

- Ansori, Z., & Yulmaini. (2019). Pelatihan pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk siswa-siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 55–63. <https://doi.org/10.30873/jppm.v1i01.1498>
- Chairuddin, C., Asra, S., Rahman, A., & Wibowo, G. A. (2022). Pelatihan pengenalan literasi digital bagi siswa SMP Negeri 7 Langsa. *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 1(2), 197–208. <https://doi.org/10.57248/jilpi.v1i2.46>
- Kirman, K., Putri, Y. Z., Selviani, P., Putra, R. Y., & Andriko, T. (2024). Sosialisasi perangkat komputer di SD Negeri 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(2), 439–444. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i2.608>
- Darkel, Y. B. M., Koten, Y. P., Rozady, M. P. N., Mado, T. W., Bada, C. B., Lodan, M. W., & Muda, H. B. N. (2024). Pengenalan perangkat komputer dasar sebagai upaya meningkatkan pengetahuan siswa SDI Waioti Maumere. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(6), 1117–1121. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i6.6770>
- Egok, A. S. (2024). Pelatihan literasi digital untuk guru SD dalam mencetak smart kids di era teknologi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1767–1777. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>
- Mahendra, A., & Anwar, S. (2025). Peningkatan literasi digital siswa SDN 15 Nan Limo Hilir melalui pembelajaran interaktif mengetik dasar komputer. *TadrisReach: Journal of Educational Service*, 1(1), 76–83. Retrieved from <https://studentresearchhub.org/tadrisreach/article/view/16>.
- Mardiana. (2021). *Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kepustakaan*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(2), 60–65. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i2.52>
- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). Literasi digital bagi guru dan siswa sekolah dasar: Analisis konten dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(2), 122–166. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p166-122>
- Nurkaromah, S. R., Sofjan, P. A., Indriani, D., Anitaliana, Mulyanti, Y., Naqiya, A. K., Amalia, D., Kurniawan, A., & Adam. (2025). Pelatihan dan pengenalan dasar digitalisasi komputer untuk meningkatkan literasi digital kepada siswa SD dan SMP Kelurahan Urug Kota Tasikmalaya. *Bhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.71024/bhakti.2025.v2i2.177>
- Saputri, R. P., Fransisca, M., & Yunus, Y. (2023). Edukasi pengenalan dasar-dasar komputer pada siswa SD IT Buah Hati Kota Padang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)*, 2(1), 48–54. <https://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/view/5996>
- Sukiastini, I. G. A. N. K., Desta, M. S., Meage, Y., & Yogobi, H. (2025). Pengenalan dasar-dasar komputer untuk siswa SD dalam mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(3), 4416–4421. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i3.6805>
- Wahyuni, A., Nurratri Kurnia Sari, & Tri Sutrisno. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2020/2021. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 118–124. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p118-124>
- Wardani, K. R. N., Fitriani, E., Fithri, N., & Makmuri, K. (2022). Pengenalan dasar komputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada siswa SD Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 1121–1126. <https://doi.org/10.54082/jamsi.356>
- Zulfikar, M., Rahman, A., Mappanyukki, A. A., Hamzah, A., & Awal, A. (2025). Meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pengenalan komputer. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 783–790.