

Pengenalan dan Penerapan Teknologi Informasi kepada Siswa Sekolah Dasar 122337 untuk Meningkatkan Literasi Digital

Rizky Nurhasanah¹, Yuegilion Pranayama Purba², Rahma Dhea Safitri³, Regita Audyna Siregar⁴, Victor Asido Elyakim P⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia

Email: ¹rizkinurhasanah733@gmail.com, ²yuegilion@gmail.com, ³rahmasafitri64@gmail.com,

⁴regitasiregar30@gmail.com, ⁵victorasidoelyakim@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 05-05-2025

Accepted : 07-06-2025

Published : 15-06-2025

Keywords:

Digital Literacy

Information Technology

Elementary Education

Hardware

Software

Abstract

This community service program aims to introduce and equip sixth-grade students at SD Negeri 122337 with fundamental digital literacy skills. Digital literacy is an essential competency in navigating the increasingly complex digital era, especially for younger generations. The program was conducted over two days by lecturers and students from STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, using participatory and engaging learning methods. The implementation strategies included interactive material delivery, hardware usage demonstrations, and hands-on practice with educational software. The results indicated a significant improvement in students' understanding of technology usage. Students not only gained functional knowledge about technology but were also trained to use it wisely and productively in both educational contexts and daily life. The evaluation was carried out qualitatively through observations and direct student feedback. This program demonstrates the effectiveness of educational approaches in enhancing digital literacy at the elementary school level. Although there were limitations in direct practical facilities, visualization and reflective discussion methods proved effective in building students' understanding and confidence. This program is an important first step in preparing the younger generation to face the challenges of the digital era.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan dan membekali siswa kelas VI SD Negeri 122337 dengan dasar-dasar literasi digital. Literasi digital merupakan kompetensi esensial dalam menghadapi era digital yang semakin kompleks, terutama bagi generasi muda. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari oleh dosen dan mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan mencakup penyampaian materi interaktif, demonstrasi penggunaan perangkat keras (hardware), serta praktik langsung penggunaan perangkat lunak (software) pendidikan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi informasi. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan fungsional tentang teknologi, tetapi juga terlatih untuk menggunakannya secara bijak dan produktif dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan umpan balik langsung dari siswa. Program ini membuktikan efektivitas pendekatan edukatif dalam meningkatkan literasi digital di tingkat pendidikan dasar. Meskipun terdapat keterbatasan fasilitas praktik langsung, metode visualisasi dan diskusi reflektif terbukti efektif membangun pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Program ini menjadi langkah awal penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Teknologi Informasi, Pendidikan Dasar, Hardware, Software.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Siti & Hasan, 2023) (Agustina & Haryanto, 2022). Dalam era digital yang terus berkembang pesat, pemahaman dasar tentang teknologi informasi telah menjadi kebutuhan mendasar, bahkan bagi siswa sekolah dasar. Namun, masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman teknologi di berbagai daerah di Indonesia (Handayani & Rahman, 2022) (B. Setiawan & Joko, 2023). Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dengan fokus pada pengenalan teknologi kepada siswa di UPTD SD 122337.

Literasi teknologi, khususnya pemahaman tentang komponen dasar hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak), merupakan fondasi penting bagi siswa untuk dapat memahami perangkat teknologi yang mereka gunakan sehari-hari (Nuriani et al., 2022) (Hanifa et al., 2021a). Pengenalan terhadap komponen-komponen dasar teknologi informasi dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik tentang perangkat digital yang ada di sekitar mereka (Jannah & Setiawan, 2023) (Yulianti & Sari, 2022).

Menurut (Wulandari & Ismaya, 2023), hardware adalah semua bagian fisik dari komputer yang dapat disentuh secara langsung, seperti monitor, keyboard, CPU, printer, dan flashdisk. Sementara itu, software merupakan sekumpulan instruksi atau program yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras, seperti sistem operasi dan aplikasi produktivitas, misalnya Microsoft Word, WhatsApp, dan media sosial (Lestari et al., 2022) (Sunendar & Kamaluddin, 2024).

Hal ini memiliki signifikansi khusus dalam mempersiapkan siswa untuk transisi ke jenjang pendidikan menengah pertama (SMP). Dengan membekali mereka pengetahuan tentang hardware seperti printer dan software seperti Microsoft Word, siswa akan lebih siap menghadapi tuntutan akademis di SMP yang sering melibatkan penggunaan komputer untuk mengerjakan dan mencetak tugas (Delivery & Kunci, 2025) (Hanifa et al., 2021b) (Nurhasanah et al., n.d.). Pemahaman bahwa printer adalah bagian dari hardware dan Word adalah software akan memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka di masa depan (Widyastuti & Iskandar, 2023) (Suryati et al., 2023).

UPTD SD 122337, sebagai mitra dalam program ini, menjadi lokasi strategis untuk implementasi kegiatan pengenalan teknologi. Dengan berfokus pada siswa kelas 6, program ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar tentang teknologi yang mereka gunakan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Melalui serangkaian kegiatan yang mencakup pengenalan hardware seperti keyboard, monitor, CPU, flashdisk, dan printer, serta penjelasan tentang software yang sering mereka gunakan seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, dan Microsoft Word, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi informasi yang ada di sekitar mereka.

Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan teknis, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran akan peran penting teknologi dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Dengan memahami komponen dasar dan aplikasi yang mereka gunakan, diharapkan para siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang lebih sadar dan bertanggung jawab di masa depan.

Meskipun program ini tidak mencakup praktik langsung penggunaan perangkat, fokusnya pada pengenalan dan pemahaman konseptual diharapkan dapat memberikan fondasi yang kuat bagi siswa dalam memahami lingkungan teknologi di sekitar mereka. Pengetahuan ini dapat menjadi batu loncatan bagi mereka untuk mengeksplorasi dan belajar lebih lanjut tentang teknologi di masa depan, terutama saat mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran akan peran penting teknologi dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan para siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab di masa depan.

2. PELAKSAAAN DAN METODE

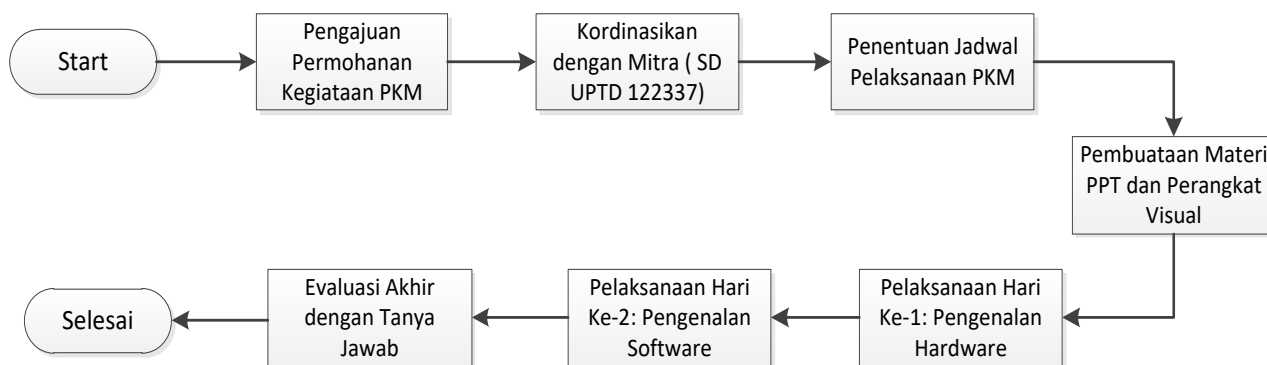
Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122337, yang beralamat di Jl. H. Adam Malik, Kelurahan Timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi nyata sivitas akademika STIKOM Tunas Bangsa dalam mendukung peningkatan literasi digital pada tingkat pendidikan dasar. Pelaksanaan program berlangsung selama dua hari, yaitu pada tanggal 20 dan 21 Maret 2025, dengan durasi pelaksanaan 1 jam setiap harinya. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI yang merupakan kelompok usia yang dinilai cukup matang untuk menerima pengenalan dasar teknologi digital. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 30 orang siswa, yang secara aktif terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Kegiatan Literasi Digital dilaksanakan oleh Dosen STIKOM Tunas Bangsa, Bapak Victor Asido Elyakim P, M.Kom dan Bapak Yuegilion Pranayama Purba, S.Si, M.Si, yang didampingi oleh tiga mahasiswi dari Jurusan Sistem Informasi, yakni Rizky Nurhasanah, Regita Audyna Siregar, dan Rahma Dhea Safitri.

Tahapan pelaksanaan diawali dengan pengajuan surat permohonan resmi kepada pihak sekolah sebagai mitra kegiatan, disertai komunikasi langsung dengan kepala sekolah dan wali kelas VI untuk menjelaskan maksud dan tujuan program. Setelah permohonan disetujui, dilakukan koordinasi teknis guna menyepakati waktu pelaksanaan, ruang kelas yang akan digunakan, serta skema pembelajaran yang akan diterapkan agar tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar reguler.

Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa kemudian melakukan penyusunan materi edukatif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Materi dikemas dalam bentuk presentasi PowerPoint (PPT) yang menarik secara visual dan dilengkapi dengan media pembelajaran nyata seperti perangkat keras (CPU, keyboard, mouse, printer), serta tangkapan layar dari aplikasi perangkat lunak (Microsoft Word, WhatsApp, dan sebagainya). Strategi ini bertujuan untuk menjembatani konsep teknologi dengan praktik nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Agar proses pelaksanaan berjalan secara sistematis dan terarah, alur kegiatan disusun dalam bentuk diagram alir (flowchart) yang menggambarkan langkah-langkah utama dari awal hingga akhir kegiatan. Adapun alur pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM Literasi Digital

Setelah tahapan persiapan selesai, kegiatan inti dilaksanakan melalui kombinasi metode pelatihan, simulasi teknologi, dan pendampingan siswa yang terbagi menjadi dua sesi utama. Pada hari pertama, siswa dikenalkan dengan berbagai perangkat keras komputer (hardware) seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, flashdisk, dan printer. Pengajaran dilakukan dengan cara demonstratif dan partisipatif agar siswa dapat memahami fungsi dan cara penggunaan setiap perangkat secara langsung (Fahman, 2024) (Liana et al., 2024). Selanjutnya, pada hari kedua, materi difokuskan pada pengenalan perangkat lunak (software) yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti WhatsApp, Microsoft Word, Instagram, dan Facebook (Adolph, 2016). Penyampaian dilakukan dengan pendekatan visual dan berbasis simulasi aktivitas yang kontekstual dengan dunia siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas VI di SD Negeri 122337, Kota Pematangsiantar. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 20–21 Maret 2025 selama dua hari berturut-turut dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan diskusi reflektif. Dalam pelaksanaannya, dosen STIKOM Tunas Bangsa bertindak sebagai narasumber utama, sedangkan mahasiswa berperan sebagai fasilitator dalam setiap sesi pembelajaran.

Implementasi Program

Kegiatan pengabdian ini dibagi dalam dua hari pelaksanaan. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada pengenalan perangkat keras (hardware) seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, flashdisk, dan printer. Perangkat-perangkat tersebut diperkenalkan secara langsung dengan membawa contoh fisik ke dalam kelas (H. Setiawan, 2022) (Salsabila, 2022). Demonstrasi dilakukan oleh mahasiswa, dan siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan bertanya mengenai fungsi masing-masing komponen. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih memahami bentuk dan fungsi alat-alat digital yang mereka lihat sehari-hari namun belum tentu dikenali dengan baik.



Gambar 2. Demonstrasi perangkat keras oleh mahasiswa kepada siswa kelas VI

Gambar 2 menunjukkan kegiatan demonstrasi pengenalan perangkat keras (hardware) yang dilakukan oleh mahasiswa kepada siswa kelas VI. Dalam gambar tampak beberapa mahasiswa berdiri di depan kelas sambil memegang dan menjelaskan berbagai contoh perangkat keras komputer seperti CPU, monitor, keyboard, dan lainnya. Para siswa duduk dengan antusias menyimak penjelasan, mencerminkan suasana pembelajaran interaktif dan edukatif.

Hari kedua berfokus pada perangkat lunak (software) yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti Microsoft Word, WhatsApp, YouTube, dan Instagram (Babatunde et al., 2024) (Yadav & Yadav, 2023). Siswa dikenalkan pada antarmuka aplikasi, serta contoh penggunaannya dalam konteks kegiatan belajar, seperti mengetik tugas, mencari informasi, atau berkomunikasi dengan guru dan teman. Fasilitator mengajak siswa melakukan simulasi, membayangkan proses mengetik dan mencetak tugas. Sesi ini ditutup dengan diskusi reflektif dan tanya jawab terbuka.



Gambar 3. Siswa memperhatikan penjelasan cara menggunakan Software seperti Word.

Kegiatan hari kedua difokuskan pada perangkat lunak. Siswa dikenalkan dengan software seperti Microsoft Word, WhatsApp, Instagram, dan YouTube. Mahasiswa memberikan simulasi sederhana seperti mengetik tugas di Word dan mengirim pesan melalui WhatsApp.

Evaluasi dan Diskusi Reflektif

Setelah dua hari kegiatan, dilakukan sesi evaluasi yang terdiri atas observasi langsung, diskusi terbuka, serta tanya jawab dengan siswa. Tujuan utama dari sesi ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus menumbuhkan keberanian dalam mengutarakan pendapat secara terbuka.

Pada sesi ini, fasilitator mengajukan pertanyaan seperti "Apa bedanya hardware dan software?", "Pernahkah kalian menggunakan Microsoft Word untuk tugas sekolah?", atau "Bagaimana cara menggunakan mouse dan keyboard?". Respons siswa sangat positif, dengan banyak di antara mereka yang mulai mampu menjelaskan kembali materi yang diterima.

Diskusi reflektif juga menjadi sarana penting dalam memperkuat pemahaman. Dengan menggunakan metode dua arah, siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga memberikan contoh nyata dari pengalaman mereka. Salah satu siswa, misalnya, menyebut bahwa ia sering melihat kakaknya mengetik menggunakan laptop, namun baru kali ini ia mengetahui nama dan fungsi tombol pada keyboard.

Guru kelas menyampaikan bahwa siswa tampak lebih aktif dari biasanya, menunjukkan rasa ingin tahu tinggi, dan menunjukkan peningkatan dalam partisipasi kelas. Selain itu, diskusi ini juga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan menyenangkan.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman dasar tentang teknologi, tetapi juga membuka ruang pembelajaran aktif yang kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini menjadi indikasi bahwa pendekatan berbasis diskusi partisipatif sangat efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Guru kelas juga menyampaikan apresiasi terhadap model kegiatan yang komunikatif dan sesuai dengan usia serta kebutuhan siswa.



Gambar 4. Siswa aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi reflektif

Diskusi reflektif di dalam kelas, di mana siswa tampak aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemateri. Mahasiswa sebagai fasilitator berdiri di depan kelas, sementara siswa duduk dalam posisi memperhatikan dan terlibat secara aktif.

Sebagai penutup kegiatan, dilakukan sesi foto bersama sebagai dokumentasi keberhasilan program. Foto ini diambil setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, saat suasana kelas dipenuhi dengan rasa puas, semangat, dan antusiasme yang tinggi. Foto bersama tersebut merepresentasikan kebersamaan dan kesatuan tujuan antara dosen, mahasiswa, guru, dan siswa yang telah mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Momen ini tidak hanya menjadi simbol keberhasilan pelaksanaan kegiatan, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi aktif seluruh pihak yang terlibat. Selain itu, dokumentasi ini dapat menjadi bukti konkret dan kenangan bersama bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berjalan dengan baik dan meninggalkan kesan positif yang mendalam.



Gambar 5. Foto bersama antara siswa, guru, dosen, dan mahasiswa setelah kegiatan.

Foto ini memperlihatkan seluruh peserta kegiatan berdiri dalam satu bingkai, tersenyum dan memperlihatkan kebanggaan atas ketercapaian kegiatan. Kegiatan ini menandai penutupan program dengan atmosfer kolaborasi yang hangat dan sinergi positif. Potret ini menjadi simbol semangat kebersamaan, keterlibatan aktif, serta harapan akan keberlanjutan program sejenis yang dapat memberikan dampak jangka panjang bagi pendidikan dasar.

Analisis dan Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah cukup mengenal berbagai perangkat teknologi baik hardware maupun software. Hal ini tidak mengherankan karena sebagian besar siswa sudah memiliki paparan terhadap gadget dalam kehidupan sehari-hari, terutama melalui smartphone milik orang tua. Meski begitu, tingkat keterampilan dalam penggunaan masih rendah. Siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi secara mandiri, dan sebagian besar belum memahami hubungan antara perangkat keras dan lunak dalam satu sistem teknologi.

Faktor penghambat yang ditemukan dalam pelaksanaan program ini adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah mitra. Tidak semua siswa memiliki kesempatan mencoba langsung praktik karena keterbatasan unit perangkat komputer. Oleh karena itu, pendekatan simulatif dan visual menjadi solusi efektif dalam membantu siswa memahami materi. Model kegiatan yang menekankan pada visualisasi dan partisipasi aktif menjadi strategi tepat untuk menanggulangi keterbatasan tersebut.

Meskipun demikian, peningkatan signifikan terlihat pada aspek afektif siswa, terutama dalam hal keberanian bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Diskusi reflektif terbukti mampu membangun rasa percaya diri siswa, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dalam diskusi, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif menyampaikan pemikiran dan pengalaman mereka terkait teknologi.

Selain itu, keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator memberikan pengalaman pembelajaran dua arah. Mahasiswa memperoleh keterampilan komunikasi dan pengelolaan kelas yang penting dalam pengembangan kompetensi mereka. Guru kelas menyampaikan apresiasi terhadap pendekatan yang digunakan karena sesuai dengan usia dan pengalaman siswa, serta mampu mengintegrasikan aspek edukatif dengan pendekatan menyenangkan.

Secara umum, keberhasilan kegiatan ini dipengaruhi oleh kombinasi metode yang diterapkan, kesiapan fasilitator, dan antusiasme siswa. Adapun kendala teknis seperti minimnya perangkat praktik tetap menjadi catatan penting yang harus diperhatikan dalam program lanjutan. Perlu adanya dukungan dari pihak sekolah maupun pemangku kebijakan dalam menyediakan sarana belajar digital yang memadai.

Hasil Evaluasi Siswa

Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan, dilakukan evaluasi berbasis observasi, diskusi, dan tanya jawab (Prasetyo et al., 2024) (Ermono & Perdana, 2022). Evaluasi ini bertujuan mengukur pemahaman siswa terhadap konsep dasar literasi digital, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menggunakan perangkat teknologi secara cerdas dan bertanggung jawab. Berikut disajikan data hasil evaluasi tersebut dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Tingkat Penguasaan Konsep dan Praktik Literasi Digital Siswa Kelas VI

No.	Aspek Evaluasi	Indikator	Persentase (%)	Keterangan
1	Mengenal nama perangkat keras (hardware)	Siswa dapat menyebutkan minimal 3 perangkat seperti CPU, mouse, printer	93%	Sudah mengenal, meski belum semua tahu fungsi detail
2	Mengenal nama perangkat lunak (software)	Siswa dapat menyebutkan aplikasi seperti Word, WhatsApp, Instagram	91%	Populer, mudah diingat karena sering digunakan sehari-hari
3	Memahami fungsi dari hardware dan software	Siswa dapat menjelaskan perbedaan fungsi hardware dan software	72%	Masih ada yang bingung atau tertukar
4	Menggunakan hardware secara mandiri	Siswa dapat menggunakan mouse, keyboard, atau menghidupkan komputer	48%	Hanya separuh siswa yang pernah praktik langsung
5	Mengoperasikan software sederhana (Word/WA)	Siswa dapat mengetik, mengirim pesan, atau membuka aplikasi	42%	Banyak yang familiar tapi belum bisa menggunakan secara aktif
6	Kesadaran menggunakan teknologi secara bijak	Siswa memahami pentingnya etika dalam menggunakan internet/media sosial	55%	Mulai tumbuh, tapi perlu

Data dalam tabel di atas menggambarkan bahwa pada aspek pengenalan teknologi, sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal yang baik. Hal ini terlihat dari tingginya persentase pengenalan terhadap perangkat keras dan lunak. Meski demikian, pemahaman mendalam mengenai fungsi dan penerapan teknologi masih perlu ditingkatkan, terutama dalam konteks penggunaan perangkat secara aktif.

Persentase yang lebih rendah pada aspek keterampilan penggunaan menunjukkan bahwa meskipun siswa mengenal perangkat dan aplikasi, mereka belum sepenuhnya mampu mengoperasikannya secara mandiri. Kegiatan praktik dan simulasi lebih lanjut sangat diperlukan agar siswa dapat mengembangkan literasi digital tidak hanya secara teoritis, tetapi juga dalam bentuk keterampilan praktis yang aplikatif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya. Literasi digital siswa meningkat tidak hanya pada tataran pengetahuan, tetapi juga mulai tumbuh pada aspek sikap dan kesadaran penggunaan teknologi secara bijak. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital.

Selain memberikan manfaat langsung kepada siswa, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap guru pendamping yang turut serta mengamati pendekatan pembelajaran baru yang digunakan. Guru menjadi lebih terbuka terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan menjadi program berkelanjutan dengan melibatkan guru dan orang tua sebagai bagian dari ekosistem pendidikan digital siswa. Materi juga dapat diperluas pada topik-topik lanjutan seperti keamanan siber, etika digital, serta pengenalan dasar coding dan teknologi kreatif. Pelibatan lebih banyak perangkat pendukung serta sesi praktik mandiri juga menjadi rekomendasi utama untuk meningkatkan efektivitas kegiatan.

Selain itu, diharapkan adanya dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan dalam menyediakan fasilitas digital minimal yang bisa dimanfaatkan secara bergilir oleh siswa. Penyusunan modul belajar literasi digital untuk siswa SD juga dapat menjadi inovasi lanjutan dari kegiatan ini, sehingga keberlanjutan dan pemerataan manfaat dapat tercapai secara optimal.

4. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 122337 telah berhasil memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman dasar siswa terhadap literasi digital. Materi pengenalan perangkat keras dan lunak disampaikan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi visual, simulasi sederhana, serta diskusi reflektif yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal nama-nama perangkat teknologi digital dan memahami konsep dasar perbedaan antara hardware dan software. Namun demikian, kemampuan dalam menggunakan perangkat tersebut secara mandiri masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh keterbatasan fasilitas dan kurangnya praktik langsung di lingkungan belajar mereka.

Faktor pendukung utama keberhasilan kegiatan ini adalah penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, visualisasi materi yang konkret, dan peran aktif mahasiswa dalam mendampingi siswa. Adapun hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan sarana pendukung seperti komputer dan koneksi internet yang belum merata di sekolah mitra.

Saran

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar program serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan dukungan yang lebih intensif dari pihak sekolah maupun institusi pendidikan tinggi. Peningkatan ketersediaan perangkat digital di lingkungan sekolah menjadi aspek penting agar siswa dapat melakukan praktik secara mandiri dan konsisten.

Selain itu, perluasan materi juga dapat dilakukan dengan mengangkat topik-topik lanjutan seperti keamanan digital, penggunaan internet secara etis, serta pengenalan keterampilan digital dasar seperti mengetik, membuat presentasi, hingga coding sederhana. Keterlibatan guru dan orang tua dalam kegiatan serupa juga sangat penting untuk memastikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri 122337, khususnya kepala sekolah, guru kelas VI, serta seluruh siswa yang telah menerima dan mengikuti kegiatan ini dengan antusias. Terima kasih juga kepada pihak STIKOM Tunas Bangsa yang telah memberikan dukungan penuh, baik dari sisi sumber daya dosen maupun mahasiswa. Kegiatan ini tidak akan berhasil tanpa sinergi semua pihak yang terlibat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13, 1–23.
- Agustina, R., & Haryanto, W. (2022). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 23–30.
- Babatunde, O., Emezirinwune, M., & Adebisi, J. (2024). A Fuzzy Multi-Criteria Approach for Selecting Sustainable Power Systems Simulation Software in Undergraduate Education. *Sustainability*, 16(20), 8994. <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/20/8994>
- Delivery, C. O., & Kunci, K. (2025). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(3), 173–178.
- Ermono, E. A. Y., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226–230. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fahman, Z. (2024). *Social Studies in Education Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital: Peluang dan Tantangan*. 02(02), 191–206.
- Handayani, R., & Rahman, A. (2022). Pembelajaran Kolaboratif Menggunakan Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 50–58.
- Hanifa, Q. S., Rifandi, M., Putri, T. E., Khatami, K., Prasetyo, J. A., Fauzi, R., Firmansyah, A., Oktavian, A. K., Daffa, R., & Nugraha, S. R. (2021a). Pengenalan Hardware dan Software Komputer pada Peserta Didik SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39–44. <http://pijarpemikiran.com/>
- Hanifa, Q. S., Rifandi, M., Putri, T. E., Khatami, K., Prasetyo, J. A., Fauzi, R., Firmansyah, A., Oktavian, A. K., Daffa, R., & Nugraha, S. R. (2021b). Pengenalan Hardware dan Software Komputer pada Peserta Didik SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39–44. <http://pijarpemikiran.com/>
- Jannah, S., & Setiawan, Y. (2023). Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 101–110.
- Lestari, Y., Istiani, A., Farhanah, N. D., & Yaqin, M. A. (2022). Survei Metrik Kompleksitas User Interface Menggunakan Sitematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(2), 146–161. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i2.463>
- Liana, W., Nazhatut, U., & Sampang, T. A. (2024). PENGENALAN GAME EDUKASI SEBAGAI DIGITAL LEARNING CULTURE PADA PEMBELAJARAN DI SMK DARUSSALAM TORJUN INTRODUCTION OF EDUCATIONAL GAMES AS A DIGITAL LEARNING. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 121–128.
- Nurhasanah, R., Siregar, R. A., & Sa, R. D. (n.d.). *Pemberdayaan Siswa Sekolah Dasar melalui Pemahaman dan Penggunaan Teknologi Informasi : Fokus pada Hardware dan Software*. 1.
- Nuriani, Abdurahman, D., Nugroho, A., Sulthan Al Aziz, H., Yosua, A., Solihin Hasibuan, M., Fauziah Adha, F., Firmansyah, R., & Irsyad Noer, F. (2022). Pengenalan Software Dan Hardware Komputer Kepada Siswa Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'Adah. *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1(2), 80–84. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Prasetyo, A. D., Pendidikan, I., & Surakarta, U. M. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *JIKM*, 4, 137–146. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.Submit>
- Salsabila, N. (2022). Peranan Perangkat Keras (Hardware) Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Sistem Komputer*, 0702212214, 1–18. <https://osf.io/preprints/osf/f675m>
- Setiawan, B., & Joko, P. (2023). Evaluasi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 19–27.
- Setiawan, H. (2022). Peran software, hardware dan brainware dalam sistem informasi manajemen sekolah. *Jurnal Oase Nusantara*, 1(1), 51–58.
- Siti, N., & Hasan, A. (2023). Manfaat Penggunaan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 4(1), 20–30.
- Sunendar, C. Y., & Kamaluddin, R. (2024). Implementasi perangkat lunak sebagai media edukasi bantuan hidup dasar: A literature review. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 18(1), 44–53. <https://doi.org/10.33024/hjk.v18i1.220>

- Suryati, S., Yulianti, E., & Marcelina, D. (2023). Sosialisasi Hardware Dan Software Pada Anak Usia Dini. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3278. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.15800>
- Widyastuti, S., & Iskandar, R. (2023). Pentingnya Hardware dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(1), 66–75.
- Wulandari, D. S., & Ismaya. (2023). Pengelolaan Arsip Elektronik di Era Digital. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 3(2), 39–43. <https://doi.org/10.33830/ikomik.v3i2.5252>
- Yadav, N., & Yadav, V. (2023). Software reliability prediction and optimization using machine learning algorithms: A review. *Journal of Integrated Science and Technology*, 11(1), 1–8.
- Yulianti, N., & Sari, L. (2022). Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Teknologi*, 5(2), 45–53.