



ASISTENSI MENGAJAR UNTUK PENGENALAN DASAR KOMPONEN KOMPUTER DAN DASAR MENGETIK PADA SDTK GALANG KASIH

I Gede Hendrayana¹⁾, Kharis Sya'ban G²⁾, I Kadek Andy Asmarajaya³⁾, Anak Agung Ngurah Putra Laksana⁴⁾

¹⁾Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, Denpasar, Indonesia; *email: igedehendrayana79@gmail.com

²⁾Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Kolaka, Indonesia; email: ksyaban@usn.ac.id

³⁾Universitas Hindu Indonesia, Denpasar, Indonesia; email: andyasmarajaya@unhi.ac.id

⁴⁾Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia; email: p.laksana@undiksha.ac.id

^{*}Corresponding author; E-mail addresses: igedehendrayana79@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received October 30, 2024

Revised October 30, 2024

Accepted October 30, 2024

Available online October 31 2024

Keyword: asistensi mengajar, pengenalan dasar komputer, pengenalan dasar mengetik.

Copyright © by Author. Published by

INFOTEKS

((Information Technology, Computer and Sciences))

Abstract. Not all children in elementary school know the basic components of a computer, using a computer, and typing on a computer. Meanwhile, in this era of information technology, mastering basic computer operations is a skill that must be known and mastered from school. This teaching assistance activity is carried out to introduce computer components and the basics of typing to Galang Kasih Elementary School students so that they are expected to have the provisions to study, do assignments, and take exams using computers.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangatlah berperan penting dalam dunia Pendidikan (Anindia Putra dkk., 2020), salah satunya dunia Pendidikan tingkat Sekolah Dasar. Teknologi yang semakin berkembang seperti sekarang ini, penting bagi anak-anak Sekolah Dasar mengetahui tentang teknologi seperti teknologi komputer. Di jaman sekarang hampir seluruh kegiatan sekolah memang sudah menggunakan komputer, tetapi belum tentu seluruh anak-anak mengetahui cara menggunakan teknologi tersebut, baik itu tidak mengerti cara menghidupkannya, menggerakkan, hingga tidak mengerti cara mengetik menggunakan komputer. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu memproses data input dan output data atau informasi sesuai perintah pengguna komputer (Fatimah dkk., 2020). Komputer merupakan salah satu teknologi yang sering digunakan di jaman sekarang. Anak-anak yang belum mengetahui tentang teknologi komputer ini adalah salah satunya anak-anak di SDTK Galang Kasih.

Sekolah Dasar Teologi Kristen (SDTK) Galang Kasih adalah salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SDTK yang berada dibawah naungan Kementrian Agama, bertempat di Jl.Angsoka Cargo Permai 12, Ubung, kecamatan Denpasar Utara, Bali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dari SDTK Galang Kasih yaitu, Erlik Susilawati,S.Pd.K. mengungkapkan bahwa permasalahan yang ada di SDTK Galang Kasih yaitu: 1. Peserta didik SDTK Galang Kasih belum pernah menggunakan komputer di sekolah, 2. Peserta didik SDTK Galang Kasih belum memahami cara menggunakan komponen- komponen komputer, 3. Peserta didik SDTK Galang Kasih kurang mengetahui fungsi-fungsi dari komponen komputer, dan 4. peserta didik belum mampu mengetik menggunakan keyboard, karena terdapat banyak jenis tombol yang belum diketahui oleh peserta didik.

Komponen komputer merupakan kumpulan dari beberapa komponen yang ada didalam komputer, saling berhubungan untuk menjalankan sebuah komputer (Fatimah dkk., 2020). Komponen komputer adalah komponen yang harus terdapat pada komputer, jika salah satu dari komponen tersebut tidak ada, maka komputer tidak akan bisa dijalankan. Komputer dirancang dan diorganisasikan secara otomatis, menerima dan menyimpan data input, memproses nya, dan menghasilkan output (Tresnawati dan Albani, 2021). Komputer dapat digunakan anak-anak untuk mencatat, membuat tugas, mencari informasi serta berkomunikasi, maka dari itu pentingnya mengenalkan dasar komponen komputer sejak usia dini. Selain mengenalkan komponen komputer, melatih mengetik juga harus diajarkan sejak usia dini. Mengetik adalah suatu keterampilan yang diperlukan oleh setiap orang dalam alam modern (Firmansyah dkk., 2020). Mengetik tidak lagi menjadi kegiatan yang awam di kehidupan setiap orang, sekarang setiap orang sudah harus bisa mengetik (Mariskha.Z dkk., 2016). Belajar mengetik bukan hanya diharuskan untuk kalangan dewasa saja, tetapi anak-anak usia dini terutama tingkat Sekolah Dasar (SD) juga harus diajarkan mengetik. Mengetik dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan (Tjahjono, 2016).

Berdasarkan penjelasan diatas, penting bagi peserta didik di SDTK Galang Kasih mengetahui tentang dasar komponen komputer dan dasar mengetik, karena hal ini sangat penting untuk kedepannya. Pengenalan komputer lebih detail perlu dilakukan sejak dini ke sekolah dasar (Zainal ansori, 2019). Semakin berkembangnya zaman maka semakin canggih teknologi yang dikembangkan, maka dari itu penting anak-anak di usia dini belajar tentang komputer. Teknologi komputer pasti akan terus digunakan untuk kedepannya, baik itu di tingkat SMP, SMA hingga bekerja.

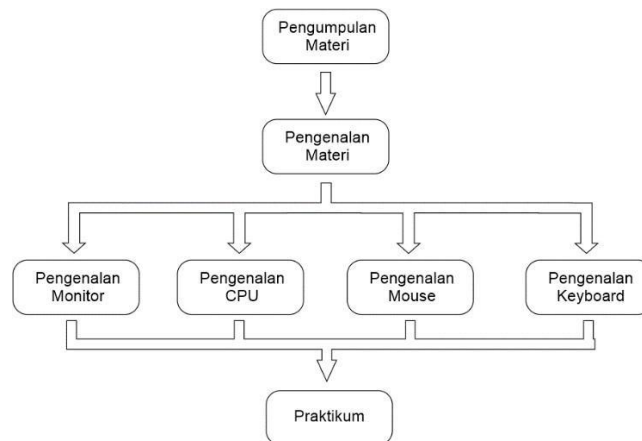
METODE

Tahapan Asistensi Mengajar Pengenalan Komputer

Adapun tahapan-tahapan yang diperlukan dalam kegiatan asistensi mengajar pengenalan komputer yaitu:

1. **Pengumpulan materi**, pada tahap pengumpulan materi merupakan tahapan menentukan materi apa saja yang akan diberikan kepada peserta didik dan dapat dipahami dengan mudah.
2. **Pengenalan materi**, pada tahap pengenalan materi merupakan tahapan yang akan mengenalkan fungsi dari komponen-komponen komputer. Terdapat empat komponen komputer yang akan dikenalkan yaitu: *Monitor, CPU, Mouse dan Keyboard*. Seluruh komponen yang dikenalkan akan dijelaskan secara detail tetapi tetap mudah dipahami oleh anak-anak di usia dini.
3. **Praktikum**, pada tahapan praktikum merupakan tahapan yang berisikan cara atau langkah-langkah untuk menggunakan dari semua pengenalan yang telah diberikan yaitu

pengenalan *monitor*, *CPU*, *mouse*, hingga *keyboard*. Tahapan ini dibuat guna untuk mempermudah pembaca mengetahui cara menggunakan komponen - komponen yang dijelaskan. Tahapan ini akan sangat membantu pembaca memahami dengan mudah.

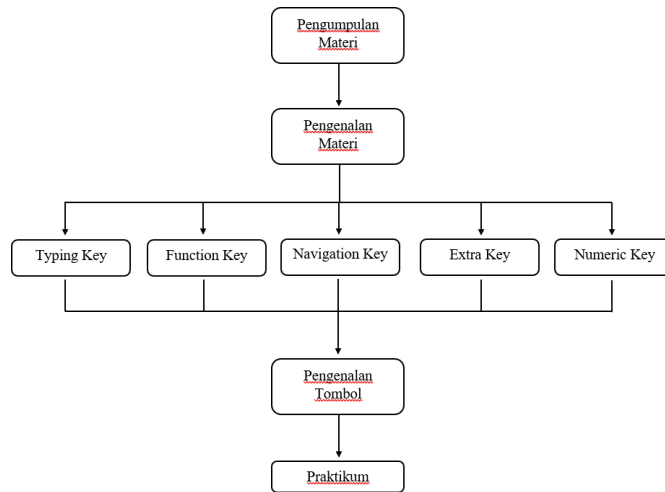


Gambar 1. Tahapan asistensi mengajar pengenalan komputer

Tahapan Asistensi Mengajar Pengenalan Dasar Mengetik

Adapun tahapan-tahapan yang diperlukan dalam kegiatan asistensi mengajar pengenalan dasar mengetik yaitu:

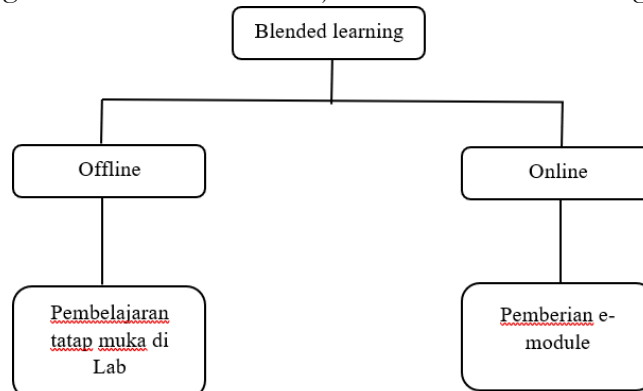
1. **Pengumpulan Materi**, pada tahap ini merupakan tahapan menentukan materi apa saja yang akan diberikan kepada peserta didik dan dapat dipahami dengan mudah.
2. **Pengenalan materi**, pada tahap ini merupakan tahapan yang akan mengenalkan bagian-bagian serta fungsi dari salah satu komponen komputer yaitu keyboard. Terdapat lima bagian yang akan dikenalkan yaitu : Typing Key, Function Key, Navigation Key, Extra Key, dan Numeric Key. Dari kelima bagian ini akan dijelaskan juga tombol- tombol apa saja yang terdapat didalamnya. Seluruh bagian yang dikenalkan akan dijelaskan secara detail tetapi tetap mudah dipahami oleh anak-anak di usia dini.
3. **Pengenalan tombol**, pada tahapan ini merupakan tahapan mengenalkan tombol-tombol (tombol keyboard) dari masing-masing bagian keyboard yang sudah dijelaskan. Tahapan ini diberikan agar peserta didik mengetahui fungsi dari tombol-tombol yang ada.
4. **Praktikum**, pada tahapan ini merupakan tahapan yang berisikan cara atau langkah-langkah untuk menggunakan dari semua pengenalan yang telah diberikan yaitu pengenalan Typing Key, Function Key, Navigation Key, Extra Key, dan Numeric Key. Tahapan ini dibuat guna untuk mempermudah peserta didik mengetahui cara mengetik yang telah dijelaskan. Tahapan ini akan sangat membantu peserta didik memahami dengan mudah.



Gambar 2. Tahapan asistensi mengajar pengenalan dasar mengetik

Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning

Metode yang digunakan dalam melaksanakan program Pengenalan dasar komponen komputer dan dasar mengetik ini adalah metode pembelajaran campuran (Blended Learning). Blended learning adalah sebuah kombinasi pengajaran tatap muka (face-to-face) dan pengajaran online. Pembelajaran dengan metode blended learning memiliki tujuan yaitu membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar (Hima, 2017). Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas.



Gambar 3. Tahapan asistensi mengajar pengenalan dasar mengetik

Persiapan

Pada tahap persiapan untuk program ini terdapat kegiatan pengumpulan bahan pembelajaran berupa materi dalam bentuk *e-module* dan juga powerpoint. Media pembelajaran *e-module* ini berisikan kumpulan materi tentang komponen komputer dan dasar mengetik yang akan diberikan kepada peserta didik SDTK Galang Kasih, yang mana *e-module* ini dapat dibaca dan dipelajari dirumah masing-masing peserta didik. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapan pun (Anindia Putra dkk., 2020). Selain itu, terdapat juga persiapan bahan berupa powerpoint. Powerpoint ini digunakan saat proses pembelajaran peserta didik berlangsung yang dilakukan secara tatap muka, yang mana powerpoint ini akan berisikan materi tentang komponen komputer dan dasar mengetik tetapi lebih ringkas dari pada *e-module*.

Pelaksanaan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah pelatihan dasar mengetik kepada peserta didik kelas 4 dan 5 SDTK Galang Kasih, yang diajarkan tentang menggunakan komponen komputer dan cara mengetik menggunakan komputer serta aplikasi yang terdapat pada komputer yaitu *Microsoft Office Word*. Pada pengenalan komponen komputer peserta didik diajak untuk belajar mengenai fungsi dan cara menggunakan dari komponen tersebut. Pada pelatihan dasar mengetik ini peserta didik diajak untuk berlatih mengetik dan membuat sebuah cerita, guna untuk melatih jari dan daya ingat mereka. Peserta didik juga diajak untuk bermain game edukasi mengetik yang dilakukan setelah kelas dasar mengetik selesai. Sesi ini diadakan agar peserta didik menjadi terhibur dan mengingat kembali tombol-tombol pada keyboard yang telah diajarkan oleh pengajar.

Tabel 1. Uraian pekerjaan, volume dan pelaksana

| No | Pekerjaan | Volume | Keterangan |
|----|-------------------------------|---------------------|-------------------|
| 1 | Pengenalan komponen komputer | 1,5 jam / pertemuan | 5 Orang pelaksana |
| 2 | Pelatihan dasar mengetik | 1,5 jam / pertemuan | 5 Orang pelaksana |
| 3 | Bermain game edukasi mengetik | 1,5 jam / pertemuan | 5 Orang pelaksana |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre-test* Program Dasar Komponen Komputer

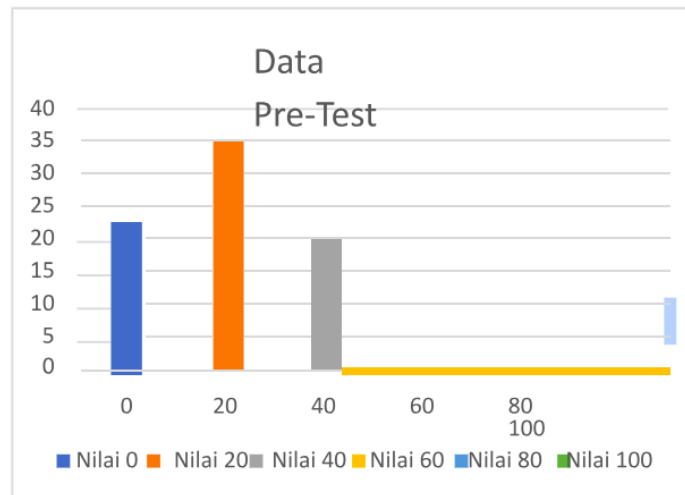
Terdapat data peserta didik yang telah dikumpulkan, data tersebut dapat dilihat pada Gambar 4. Gambar tersebut berisi data peserta didik setelah menjawab *pre-test* tentang komponen komputer yang diberikan oleh pengajar.

Gambar 4. Data *pre-test* komponen komputer

Pada Gambar 5 merupakan grafik dari hasil *pre-test* yang didapatkan, dimana grafik tersebut memiliki nilai-nilai yang berbeda-beda. Terdapat data yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Sebanyak 23 orang mendapatkan nilai : 0
2. Sebanyak 35 orang mendapatkan nilai : 20
3. Sebanyak 20 orang mendapatkan nilai : 40
4. Sebanyak 1 orang mendapatkan nilai : 60

Dari data *pre-test* tentang komponen komputer yang telah dikumpulkan diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik adalah 19,74 / 100. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mengetahui tentang dasar komponen komputer.



Gambar 5. Grafik *pre-test* komponen komputer

Rancangan *E-Module*

E-module merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sugihartini dan Jayanta, 2017). *e-Module* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif, karena dengan adanya *e-Module*, kita dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya. Kelebihan *e-module* juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajarannya (Laili, 2019). Adapun persiapan dalam pembuatan *e-module* adalah :

1. Persiapan Materi
E-module tentu harus berisikan materi yang akan disampaikan. Sebelum merancang *e-module* yang utuh perlu dilakukan persiapan materi, yaitu dimulai dari tahap pengumpulan materi apa saja yang akan diajarkan. Materi ini bisa meliputi pembahasan materi yang dibuat dengan lengkap dan jelas, kegiatan praktikum maupun latihan soal.
2. Persiapan Desain
Setelah persiapan materi selesai, dilanjutkan dengan mempersiapkan desain dari *e-module* itu sendiri. Biasanya *e-module* didesain dengan tampilan yang lebih menarik sehingga tidak bosan dibaca.
3. Eksekusi Akhir
Pada tahapan ini merupakan penyatuan materi dan desain *e-module*. Materi diatur dalam layout yang telah diberi elemen desain kemudian diatur agar terlihat indah, rapi, dan mudah dibaca. Setelah pengaturan materi dan desain ditentukan, maka *e-module* sudah bisa diekspor ke dalam bentuk *flip-book*.

Hasil *Pre-test* Komponen Dasar Mengetik

Terdapat data peserta didik yang telah dikumpulkan, data tersebut data dilihat pada Gambar 6. Gambar tersebut berisi data peserta didik setelah menjawab *pre-test* tentang dasar mengetik yang diberikan oleh pengajar.

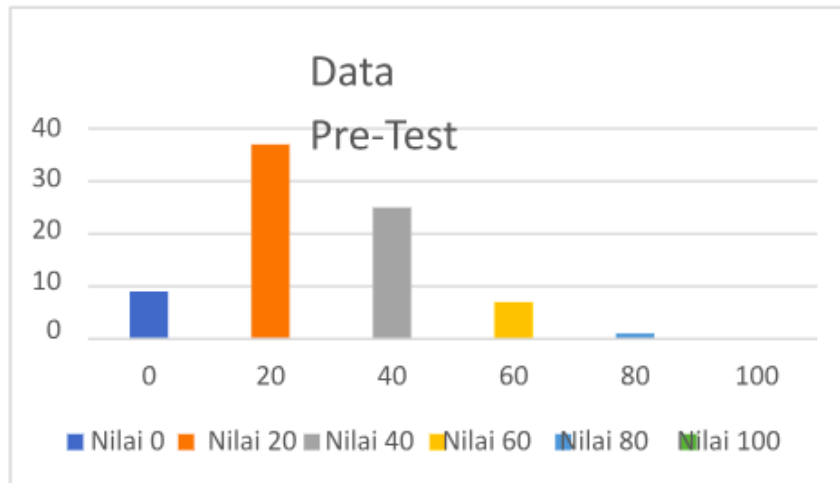
| A | B | C | D | E | F |
|----------|----------------------------|-------|------------|------------------------|-------------------------|
| Score | Nama Lengkap Siswa | Kelas | Umur | Bagian komputer manaka | Metode mengetik harus r |
| 20 / 100 | Markus Inesta Maran Dior | | 4 9 tahun | Keyboard | Dua |
| 40 / 100 | Yosia Natanael Eka Sapu | | 4 | 9 Monitor | Semua |
| 20 / 100 | Alfi Toyibah | | 4 | 9 Keyboard | Dua |
| 20 / 100 | Mohamad Rasya Aprata | | 4 | 9 Keyboard | Satu |
| 40 / 100 | Chaim Weizmann Fernan | | 4 9 tahun | Keyboard | Semua |
| 20 / 100 | Antonio Axel Natanael | | 4 | 10 Keyboard | Empat |
| 20 / 100 | Komang Artha Pradita | | 4 | 10 Keyboard | Satu |
| 20 / 100 | Muhamad Yoga Anindia F | | 4 | 9 Keyboard | Dua |
| 40 / 100 | Elisabeth Olivia Eka Raw | | 4 | 9 Keyboard | Semua |
| 60 / 100 | Aditya Franza Rohim | | 4 | 10 Keyboard | Semua |
| 20 / 100 | MISEL INDIYANI AOETP/ | | 4 9 TAHUN | Keyboard | Dua |
| 20 / 100 | Elisabeth Shintya Eklisia | | 4 9 tahun | Keyboard | Empat |
| 40 / 100 | VICKY CRISTIAN PRATA | | 4 | 9 Keyboard | Dua |
| 20 / 100 | Fitri Ata Nur Aini | | 4 | 10 Keyboard | Empat |
| 20 / 100 | Naldy | | 4 | 10 Keyboard | Satu |
| 40 / 100 | kevin diego immanuel tabun | | 4 | 10 Monitor | Dua |
| 20 / 100 | Glen Putu Cristiano Killa | | 4 10 tahun | Keyboard | Empat |

Gambar 6. Data *pre-test* komponen dasar mengetik

Pada Gambar 6 merupakan grafik dari hasil *pre-test* yang didapatkan, dimana grafik tersebut memiliki nilai-nilai yang berbeda- beda. Terdapat data yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Sebanyak 23 orang mendapatkan nilai : 0
2. Sebanyak 35 orang mendapatkan nilai : 20
3. Sebanyak 20 orang mendapatkan nilai : 40
4. Sebanyak 1 orang mendapatkan nilai : 60

Dari data *pre-test* tentang komponen komputer yang telah dikumpulkan diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik adalah 19,74 / 100. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mengetahui tentang dasar komponen komputer.



Gambar 5. Grafik *pre-test* komponen dasar mengetik

Pelaksanaan Program

Kegiatan ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan, dimulai dari bulan September hingga November dengan total kurang lebih delapan kali pertemuan yang setiap kali pertemuan dilakukan selama 2 jam kecuali pertemuan online. Delapan (8) kali pertemuan ini meliputi pertemuan kelas pengenalan komponen komputer secara tatap muka dilakukan empat (4) kali dan pertemuan kelas dasar mengetik secara tatap muka juga sebanyak empat kali (4) pertemuan. Pertemuan secara online dilakukan melalui group WhatsApp, dimana peserta didik dibagikan *e-module* berisikan materi yang dapat mereka pelajari di rumah.

Dokumentasi Pelaksanaan Program

1. Pengajar memberi materi pengenalan dasar komponen komputer dan dasar mengetik.



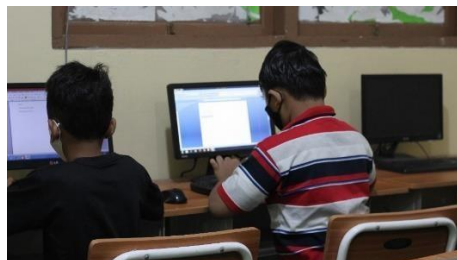
Gambar 1. Pemberian materi oleh pengajar

2. Asisten pengajar mendampingi para siswa dalam melakukan praktek.



Gambar 2. Kegiatan pendampingan praktikum

3. Para siswa mencoba latihan yang diberikan oleh pengajar



Gambar 3. Kegiatan latihan oleh siswa

4. Sesi foto bersama antara pengajar dan para siswa di akhir kegiatan.



Gambar 4. Sesi foto bersama

SIMPULAN

Melalui kegiatan asistensi mengajar pengenalan dasar komponen komputer dan dasar mengetik diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa mengenal komponen komputer dan mengenal dasar mengetik sejak di bangku sekolah dasar sehingga dapat dijadikan bekal bagi siswa yang ingin belajar, mengerjakan tugas maupun kelak menjalani ujian menggunakan komputer. Harapan kami kegiatan asistensi mengajar pengenalan komputer dapat diteruskan di waktu yang mendatang sehingga para siswa telah memiliki pengetahuan tentang komputer sejak dini di era teknologi informasi saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ditujukan kepada Kepala Sekolah, para Guru dan Siswa SDTK Galang Kasih serta berbagai pihak yang telah turut mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Rasyid, H. F., & Arundinasari, I. (2024). Tata Kelola SDN 01 Desa Musir Lor Kabupaten Nganjuk Dalam Mengadakan Pelatihan Dasar Mengetik Menggunakan Microsoft Word. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 2(3), 39-46.
- Amerza, R., Edhar, Z., Kusmiarti, R., Nathanael, G. K., Sadjjo, P., & Ibrahim, A. (2023). Pengenalan Komputer Dan Pelatihan Dasar Microsoft Office Word Untuk Anak Pesantren Modern Daarul Iman Sukajaya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1(3), 199-206.
- Indiyana, F. (2024). Pengenalan Dasar-dasar Komputer untuk Tingkat SD dan SMP sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Komputer. *Nuras: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 57-62.
- Jayidan, Z. (2024). PENGENALAN KOMPONEN-KOMPONEN DASAR KOMPUTER DAN MENGAJARKAN CARA MENGETIK DI SDN BOLANG II. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, 3(1), 1452-1457.
- Koten, Y. P., Suban, A. L., Hadi, N., Rozady, M. P. N., Chandra, C. J., Mado, T. W., ... & Muda, H. B. N. (2023). PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER DASAR PADA SDI WAIOTI MAUMERE. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 3(3), 231-235.
- Nurfathin, M. G., & Annisaa, Q. (2024). PENGENALAN DASAR KOMPUTER UNTUK ANAK SD DAN SMP. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, 3(1), 2216-2221.
- Purwanti, P., Nazelliana, D., & Nurcahya, S. D. (2024). PELATIHAN PENGENALAN DASAR-DASAR KOMPUTER UNTUK KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1b), 492-496.
- Rupilele, F. G. J., Palilu, A., Lopulalan, J., Pattiwael, M., & Lahallo, F. F. (2021). Pelatihan Pengenalan Dasar Komputer Dan Aplikasi Microsoft Office Kepada Anak-Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Klamalu Kabupaten Sorong. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community)*, 4(1), 1-10.
- Veronika, P. (2024). PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER DASAR PADA REMAJA PEMUDA KAMPUNG SEYOLO KABUPATEN SORONG SELATAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 4022-4025.
- Yapinus, P. P., Wong, H., Lehman, A. S., Tanubrata, M., Chandra, J., Loekito, J. A., ... & Sinukaban, C. J. (2022). Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 393-401.