Vol. 2, No. 1 Juni 2024 e-ISSN : 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v2i1.1449

Pengenalan Teknologi Pemanfaatan Gadget Yang Baik & Mengenali Bagian-Bagian Komputer Pada Siswa SDN 009 Samarinda Utara

Putut Pamilih Widagdo [1)], Amin Padmo Azam Masa [2,*)], Aji Arinda Zahra [3)], Rissa Enjellita [4)], Maheswari Adiningrum [5)], Jenita Nice Pa'doran [6)], Anisa Fitri [7)], Bayu Setiawan [8)]

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
E-Mail : putut@unmul.ac.id [1)]; amin@unmul.ac.id [2)]; ajiarindazahra93561@gmail.com [3)]; madiningrum@gmail.com [4)]; anisaaaftri@gmail.com [5)]; jenitanice.padoran@gmail.com [6)]; rissaenjellita@gmail.com [7)]; bayus4503@gmail.com [8)];

ABSTRAK

Meningkatnya pemanfaatan teknologi terutama dalam pengoperasian gadget dan komputer tentunya harus dipergunakan secara baik dan positif. Siswa Sekolah Dasar (SD) tentunya sudah mulai akrab dengan teknologi termasuk handphone dan komputer tetapi, tentunya masih dalam pengawasan orang dewasa disekitar mereka untuk memastikan bahwa penggunaanya tidak berlebihan dan untuk hal-hal yang bermanfaat. Pengenalan teknologi untuk pemanfaatan yang lebih baik dan bijak bagaimana mengoperasikan komputer pada Sekolah Dasar Negeri 009 Samarinda Utara. Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan edukatif yang melibatkan siswa SDN 009 Samarinda Utara dalam sesi interaktif. Hasil pengabdian diharapkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap cara memanfaatkan gadget secara positif dan pengetahuan dasar mengenai bagian-bagian komputer. Pelaksanaan kegiatan bertujuan untuk pemenuhan pengabdian masyarakat sesuai keilmuan sistem informasi yang diwujudkan dengan pencegahan penggunaan gadget yang tidak benar dan memberi contoh baik serta pengenalan langsung ke bagian-bagian yang dimiliki komputer dengan alat peraga. Implikasi dari kegiatan pengabdian dapat membantu dalam penyusunan materi belajar pendidikan teknologi di tingkat sekolah dasar. Hasilnya dapat memberikan kontribusi pada pemahaman siswa tentang teknologi, mengembangkan literasi digital, dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan era digital. Manfaat kegiatan ini adalah agar siswa SDN 009 Samarinda Utara dapat menerapkan pemanfaatan gadget yang baik dan lebih mengenali bagian-bagian komputer serta lebih bisa mengontrol diri dalam menggunakan gadget dan mengetahui cara mengoperasikan komputer. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan dorongan positif bagi para guru dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meraih manfaat dari penggunaan gadget dan memahami esensi pengoperasian komputer. Selain itu, dengan melibatkan orang tua dalam proses edukasi teknologi di sekolah dapat memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik.

Kata Kunci – SDN 009, Teknologi, Komputer, Pengabdian Kepada Masyarakat.

ABSTRACT

The increasing utilization of technology, particularly in operating gadgets and computers, must be harnessed positively and effectively. Elementary school students are becoming familiar with technology, including mobile phones and computers, though their usage should be supervised by adults to ensure it is not excessive and remains beneficial. The introduction of technology for better and wiser use focuses on how to operate computers at State Elementary School 009 North Samarinda. The implementation method of this community service project employs an educational approach involving interactive sessions with students of SDN 009 North Samarinda. The expected outcome is to enhance students' understanding of the positive use of gadgets and basic knowledge of computer components. The objective of this activity is to fulfill community service responsibilities aligned with information systems expertise, realized through preventing improper use of gadgets, setting good examples, and directly introducing computer components using visual aids. The implication of this community service can assist in developing technology education materials at the elementary school level. The results can contribute to students' understanding of technology, developing digital literacy, and preparing them for the demands of the digital era. The benefit of this activity is that students of SDN 009 North Samarinda will be able to apply proper gadget usage, recognize computer components, control their gadget usage, and learn how to operate computers. This community service activity can provide positive encouragement for teachers to develop more interactive and relevant teaching strategies in line with technological advancements. Thus, students are expected to gain benefits from gadget usage

*) Corresponding Author

2024 Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

and understand the essence of operating computers. Additionally, involving parents in the technology education process at school can strengthen collaboration between school and family to create a holistic learning environment.

Keywords – SDN 009, Technology, Computers, Community Service.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang pesat membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang teknologi. Menurut laporan dari Pew Research Center (2020), penggunaan teknologi di kalangan anak-anak dan remaja terus meningkat, dengan semakin banyak siswa sekolah dasar yang akrab dengan penggunaan gadget seperti handphone dan komputer. Penggunaan teknologi pada usia dini dapat memberikan manfaat besar dalam hal pendidikan dan keterampilan digital, namun, perlu adanya pengawasan dan pemahaman yang baik agar penggunaannya tidak berlebihan dan lebih berfokus pada hal-hal yang bermanfaat (Livingstone & Haddon, 2009).

Berdasarkan penelitian oleh Common Sense Media (2019), anak-anak yang diajarkan penggunaan teknologi dengan bijak menunjukkan peningkatan dalam literasi digital dan kemampuan berpikir kritis. Tidak terkecuali para siswa Sekolah Dasar (SD), yang semakin akrab dengan teknologi, termasuk penggunaan gadget seperti handphone dan komputer. Penggunaan teknologi pada usia dini dapat memberikan manfaat, namun, perlu adanya pengawasan dan pemahaman yang baik agar penggunaannya tidak berlebihan dan lebih berfokus pada hal-hal yang bermanfaat. Hal ini juga berlaku untuk siswa SDN 009 Samarinda Utara.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa terkait pemanfaatan gadget secara positif, serta memperkenalkan bagian-bagian utama komputer. Melalui metode pendekatan edukatif yang melibatkan siswa dalam sesi interaktif, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai cara mengoperasikan gadget dengan bijak dan mengenal komputer secara lebih rinci.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa, memberikan contoh penggunaan gadget yang benar, dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagian-bagian komputer. Penyelenggaraan kegiatan ini juga merupakan bentuk pengabdian masyarakat dalam bidang teknologi, dengan tujuan pencegahan penggunaan gadget yang tidak benar dan memberikan pemahaman langsung mengenai komputer melalui peraga.

Implikasi dari penelitian ini melibatkan kontribusi pada penyusunan kurikulum pendidikan teknologi di tingkat sekolah dasar, sejalan dengan upaya pengembangan literasi digital dan persiapan siswa menghadapi tantangan era digital. Manfaat dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang pemanfaatan gadget yang baik, lebih mengenali bagian-bagian komputer, serta mengajarkan beberapa cara mengoperasikan komputer secara efektif.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pengabdian masyarakat dengan fokus pada pengenalan teknologi, pemanfaatan gadget yang baik, dan pengenalan bagian-bagian komputer. Desain pengabdian ini menggabungkan metode pengajaran langsung, pelatihan praktis, dan kegiatan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Berikut rangkaian tahapan proses kegiatannya :

A. Identifikasi Masalah

Untuk merumuskan masalah yang dihadapi SDN 009 Samarinda Utara dalam pengabdian ini, tim pelaksana pengabdian malakukan identifikasi masalah dengan melakukan wawancara kepada guru di SDN 009 Samarinda Utara. Permasalahan terkait pemanfaatan teknologi informasi menjadi topik yang menarik mengingat pekerkembangan teknologi yang cepat sehingga dibutuhkan informasi yang lengkap terkait pemanfaatan teknologi informasi di kalangan guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman penggunaannya.

B. Persiapan dan pembekalan

Sebelum masuk pada pelaksanaan kegiatan, terlebih dahulu tim pengabdian melakukan beberapa persiapan diantaranya adalah perekrutan mahasiswa, pembentukan tim pelaksana, perizinan dari pemerintah setempat, persiapan materi pelatihan, dan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Tahapan persiapan ini, juga diadakan pembekalan singkat bagi mahasiswa yang terlibat oleh dosen. Pembekalan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar sesuai dengan topik dan capaian tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat tercapai terlaksana dengan baik.

C. Pelaksanaan

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah pemaparan pemanfaatan gadget secara baik, pelatihan mengenali dasar-dasar komputer, tata cara dalam menggunakan teknologi informasi, dan akses internet bagi peserta yaitu siswa sekolah dasar. Pelatihan dasar-dasar komputer mencakup pengetahuan dan keterampilan dasar penggunaan komputer sementara pelatihan akses internet mencakup bagaimana mengakses internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan secara relevan dan sesuai.

Vol. 2, No. 1 Juni 2024 e-ISSN : 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v2i1.1449

D. Evaluasi

Evaluasi terdiri dari evaluasi peserta pelatihan dan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan untuk perbaikan kegiatan berkelanjutan. Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan pelatihan, tim memberikan beberapa latihan kepada siswa terkait bagaiman menggunakan komputer dan mengkses internet, sementara untuk evaluasi kegiatan dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada peserta pelatihan terkait pelaksanaan kegiatan ini. Evaluasi oleh peserta dilakukan menggunakan alat ajar yang interaktif dan menyenangkan agar siswa tertarik ikut aktif mengikuti serta tercapainya pemahaman peserta dalam kegiatan ini.

E. Penyusunan Laporan

Penyusunan dilakukan bersama tim pelaksana kegiatan pengabdian dengan menyatukan dokumentasi, data dan informasi yang dibuat dalam laporan sebagai bentuk pertangungjawaban terhadap pelaksanaan pengabdian masyarakat di lingkungan SDN 009 Samarinda Utara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 009 Samarinda Utara ini dilaksanakan Pada Selasa, 28 November 2023 dengan melibatkan siswa dan juga guru pendamping serta dosen program studi Sistem Informasi. Tahapan pencapaian target hasil akan diuraikan berdasarkan runtutan metode pelaksanaan. Tim Pengabdian meminta perizinan pada pemerintah setempat dan SDN 009 Samarinda Utara untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat. Dalam persiapan materi, tim pengabdian berdiskusi dan memutuskan beberapa materi yang akan disampaikan dalam pelatihan. Diantaranya adalah Pemanfaatan *gadget* dengan baik dan pengenalan bagian-bagian komputer. Materi yang telah disusun untuk kemudian dipresentasikan dalam bentuk powerpoint yang menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan pelatihan ini.

Setelah melakukan persiapan, tim pengabdian melakukan pelatihan kepada siswa-siswi SDN 009 Samarinda Utara. Pelatihan yang diadakan pada hari Selasa, 28 November 2023 dihadiri oleh 38 siswa dengan 1 guru pendamping. Pelatihan dilaksanakan di ruangan kelas yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan kegiatan. Dalam pelatihan ini peserta pelatihan dijelaskan tentang pemanfaatan menggunakan gadget dengan baik dan pengenalan bagian-bagian dari komputer. Dalam kegiatan ini, siswa sangat antusias dan menyimak penjelasan materi dari tim pengabdian kepada masyarakat. Beberapa siswa diminta mempraktikan bagaimana tahapan penggunaan gadget dan komputer berrdasarkan dari pemaparan materi yang disaksikan teman sebayanya. Kegiatan praktik pemanfaatan gadget dan komputer dapat dilihat dari seringnya siswa menjawab dan fokusnya perhatian siswa saat penjelasan materi dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Kegiatan Pengenalan dan Pelatihan Tata Cara Penggunaan gadget dan Komputer

Setelah pelatihan dilaksanakan, selanjutnya dilakukan tahapan evaluasi pemahaman siswa memalui kegiatan diskusi, tanya jawab serta mengerjakan soal secara interaktif. Siswa menjawab secara interaktif soal-soal dasar yang telah disediakan sesuai topik pengabdian kepada masyarakat. Setelah dilakukan pelatihan terjadi peningkatan dalam pengetahuan siswa terkait penggunaan gadget dan komputer, hal ini terlihat dari presentase jawaban siswa yang mencapai 98% yang menjawab dengan benar soal yang telah diberikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapatkan Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa mereka menikmati kegiatan interaktif dan demonstrasi praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka sekarang lebih percaya diri dalam menggunakan gadget dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang komponen-komponen dasar komputer. Proses

2024 Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 2, No. 1 Juni 2024 e-ISSN : 3026-1147 DOI : https://doi.org/10.30872/petisi.v2i1.1449

Gambar 2. Evaluasi dan Diskusi Interaktif Siswa

Antusias peserta siswa SDN 009 Samarinda Utara yang tinggi hal ini terlihat dari penuhnya kapasitas ruangan tempat pelaksanaan kegiatan serta tanya jawab peserta yang aktif. Para siswa berharap kegiatan ini dapat terus berlanjut dengan tema dan bahasan pemanfaatan teknologi informasi yang berbeda sehingga pemahaman dalam penggunaannya dapat memudahkan proses belajar di sekolah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu program ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai penggunaan gadget yang baik dan mengenali bagian-bagian komputer, terlihat dari peningkatan dalam pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan seperti pengajaran langsung, demonstrasi praktis, dan kegiatan interaktif, terbukti efektif dalam menyampaikan materi secara menarik serta mudah untuk diterima oleh siswa. Keterlibatan siswa dalam kegiatan interaktif memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran dari kegiatan ini. Kolaborasi yang baik dengan pihak sekolah juga menjadi faktor kunci keberhasilan program, dan integrasi materi dalam kurikulum sekolah dapat memastikan kontinuitas pemahaman teknologi di kalangan siswa.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya kegiatan Pengenalan Teknologi: Pemanfaatan Gadget Yang Baik & Mengenali Bagian-Bagian Komputer dari Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman. Penulis mengucapkan terima kasih yang amat sangat atas kerjasama serta bantuan dari dosen pembimbing, para guru dan siswa/siswi SDN 009 Samarinda Utara, yang turut terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan telah memberikan pengetahuan serta pembelajaran yang diterapkan dalam jurnal ini.

Kepada semua pihak yang telah bersama-sama membantu, berbagi pengetahuan, dan menjadi bagian dari keberhasilan kegiatan Pengenalan Teknologi ini, kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif dalam pengembangan teknologi dan pendidikan di masyarakat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ansori, Z. (2019). Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Z.A. Pagar Alam*, *1*(1), 35142. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjm_snkq7jtAhUHVH0KHTtcCpEQFjAFegQIChAC&url=https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/jppm/article/download/1498/932&usg=AOvVaw12D0eXZzPWiTFx9nHI2fMI

Common Sense Media. (2019). The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens. Common Sense Media.

Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, *3*(1), 20–35. https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559

Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final Report. London: LSE, London School of Economics and Political Science.

Pew Research Center. (2020). Parenting Children in the Age of Screens. Pew Research Center.

Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(1), 276–284. https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430

Upa, R., & Pilu, R. (2021). Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba. *Madaniya*, *2*(4), 373–377. https://doi.org/10.53696/27214834.104

2024 Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.