

## Pengenalan Komputer bagi Anak-anak di Pasar 3 Dusun XI Mariendal

Nur Wulan<sup>1</sup>, Sumi Khairani<sup>2</sup>, Ika Sari<sup>3</sup>, Dharmawati<sup>4</sup>, Ummul Khair<sup>5</sup>, Sahmiar Pulungan<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Harapan Medan

<sup>6</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Jl. H. M Joni No. 70 C Medan

<sup>6</sup>Jl. William Iskandar, Medan

e-mail: [1nurwulanstth@gmail.com](mailto:1nurwulanstth@gmail.com), [2sumibintisyaiyallah@gmail.com](mailto:2sumibintisyaiyallah@gmail.com), [3ikasari210486@gmail.com](mailto:3ikasari210486@gmail.com),  
[4dharmawati66@yahoo.com](mailto:4dharmawati66@yahoo.com)  
[5ummul.Kh@gmail.com](mailto:5ummul.Kh@gmail.com), [6sahmiarpulungan@gmail.com](mailto:6sahmiarpulungan@gmail.com)

### Abstrak

*Perkembangan teknologi khususnya computer tidak hanya dapat dinikmati pada kalangan dewasa, tetapi sudah menjamur pada anak usia dini. Akan tetapi kebanyakan orang tua saat ini merasa serba salah jika anak mereka bersahabat dengan komputer. Di satu sisi mereka ingin anak mereka tidak gagap teknologi dan bias belajar banyak melalui komputer, akan tetapi di sisi lain mereka khawatir dengan dampak negative yang sering ditimbulkan dari penggunaan komputer yang tidak tepat. Akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat pesat contohnya seperti games, musik, video, handphone, internet dsb. Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, teknologi tetap ada sisi buruknya. Bisa diibaratkan pisau, teknologi jika digunakan di jalan yang benar maka akan membawa manfaat, namun jika disalah gunakan akan membawa mudharat. Akibat pesatnya teknologi tersebut membuat kita menjadi sangat tergantung dengan yang namanya teknologi, terutama internet. Bagi sebagian orang kadar kebahagiaan diukur dengan koneksi internet tanpa batas selama 1x 24 jam x 30 hari x 12 bulan dan seterusnya. Kini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan.*

*Kata kunci: Komputer, Teknologi, Informasi*

### 1. PENDAHULUAN

Era revolusi digital merupakan era dimana hampir semua orang akrab dengan teknologi digital mulai dari orang dewasa, remaja, lansia bahkan pada anak-anak. Ini dikarenakan generasi saat ini merupakan generasi alpha (Nurjanah, 2021). Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi (Annisa, 2022). Kini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan.

Akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat pesat contohnya seperti games, musik, video, handphone, internet dsb. Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, teknologi tetap ada sisi buruknya. Bisa diibaratkan pisau, teknologi jika digunakan di jalan yang benar maka akan membawa manfaat, namun jika disalah gunakan akan membawa mudharat. Akibat pesatnya teknologi tersebut membuat kita menjadi sangat tergantung dengan yang namanya teknologi, terutama internet. Bagi sebagian orang kadar kebahagiaan diukur dengan koneksi internet tanpa batas selama 1 x 24 jam x 30 hari x 12 bulan dan seterusnya.

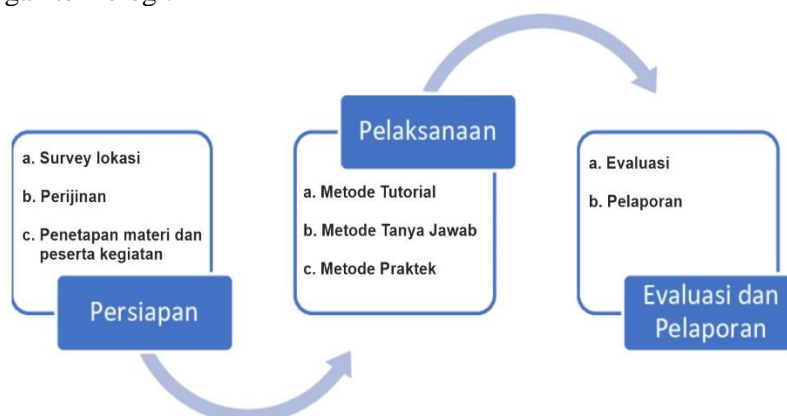
Dalam kehidupan saat ini tidak dipungkiri lagi bahwa teknologi sudah menjadi bagian hidup dari masyarakat. Teknologi bahkan tidak memandang usia, baik anak-anak, remaja dan orang dewasa dapat menggunakan teknologi. Dalam mengenalkan komputer sebagai media pembelajaran guru perlu mengetahui hal ini, sehingga guru dapat memanfaatkan potensi program komputer secara optimal dan mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin terjadi.

Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, dan menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Tetapi interaksi komputer dengan anak belum dapat menggantikan interaksi orang tua atau guru dengan anak. Dalam kaitan ini, komputer dalam proses belajar komputer, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak. Metode atau cara mendidik anak pada usia dini, tentu sangatlah berbeda dengan metode atau cara mendidik anak pada masa remaja atau masa setelahnya. Untuk mendidik anak pada usia dini, kita harus menyajikan materi yang akan kita ajarkan dengan desain yang sangat menyenangkan, salah satunya dengan komputer. Manfaat dari kegiatan ini adalah memberikan pengenalan kepada para siswa pentingnya tentang komputer dan mengajarkan bagaimana komputer dengan baik dan benar

## 2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian yang digunakan untuk mengatasi permasalahan adalah sebanyak 3 metode ( Hamzah, 2013) adalah berikut ini.

1. Metode Tutorial Metode ini digunakan untuk menjelaskan materi dasar dan pengetahuan tentang komputer. Selain itu metode ini juga digunakan untuk memberikan pemahaman tentang pengenalan computer. Pada tahap pemberian materi, para peserta diberikan modul yang digunakan sebagai bekal untuk dipraktikkan secara langsung nantinya.
2. Metode Tanya Jawab Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta pelatihan terhadap materi yang telah dijelaskan.
3. Metode Praktik Pada metode ini para siswa akan mempraktekkan semua materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan para anak dilingkungan tersebut dalam komputer sesuai dengan perkembangan teknologi.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan selama 1 bulan, bertempat di Pasar 3 Dusun XI Marindal. Peserta yang ikut dalam kegiatan ini sebanyak 38 orang. Selama kegiatan tim dosen membawakan materi pembelajaran secara bergantian. Dua orang dosen tim kegiatan PPM dibagi menjadi 2 orang pengajar. Kedua pengajar di masing-masing kelas tersebut melaksanakan kegiatan pembelajaran secara bergilir, sedangkan 1 dosen yang lain bertugas mengontrol dan memonitor kegiatan belajar siswa bersama dengan 2 orang mahasiswa yang bertugas untuk membantu peserta kegiatan pembelajaran Peserta mengikuti pengabdian pengenalan komputer dengan baik dan benar.

Materi utama menjelaskan tentang komputer dengan baik dan benar. Pelaksanaan program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak dalam komputer sebelum melakukan kegiatan dalam pengenalan komputer.

Penggunaan komputer adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan masa yang akan datang, akan tetapi anak harus dikenalkan dengan komputer walaupun ada pengaruh yang tidak baik yang dapat ditimbulkan, ada baiknya kita menyusun siasat dalam mengenalkan komputer pada anak. Mengenalkan komputer pada anak, amat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain computer (Asmawati, 2021). Karenanya, kepada semua orangtua, perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan komputer bagi anak. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar dan berinteraksi dengan komputer sejak dini. Apalagi mengingat penggunaan komputer adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari pada saat ini Pilihlah perangkat lunak tertentu yang memang ditujukan untuk anak-anak. Sekalipun yang dipilih merupakan program komputer seperti *edutainment* ataupun games, sesuaikan selalu dengan usia dan kemampuan anak. Pada saat kegiatan, pembelajaran dilakukan dengan mengenalkan perangkat-perangkat computer kepada peserta kegiatan.

### Input / Output Devices



Gambar 2 Perangkat I/O

Sumber: [https://www.slideshare.net/mn\\_maps/day-2-hardware-software](https://www.slideshare.net/mn_maps/day-2-hardware-software)



Gambar 3 Pemaparan Materi

Dengan menjelaskan secara tutorial tentang pengenalan komputer kemudian mempraktekkan secara langsung pengenalan perangkat komputer kepada peserta agar dapat memudahkan peserta memahami dan nama-nama perangkat komputer yang selalu digunakan dalam penggunaan komputer .

Setelah metode tutorial dan paraktek langsung, tim memberikan tugas kepada setiap peserta pelatihan untuk memperkenalkan komputer sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang. Hasil kegiatan PPM ini dapat dilihat dari pemaparan materi terlihat semua peserta pelatihan dapat menyebutkan nama-nama perangkat komputer baik dan benar. Hal ini

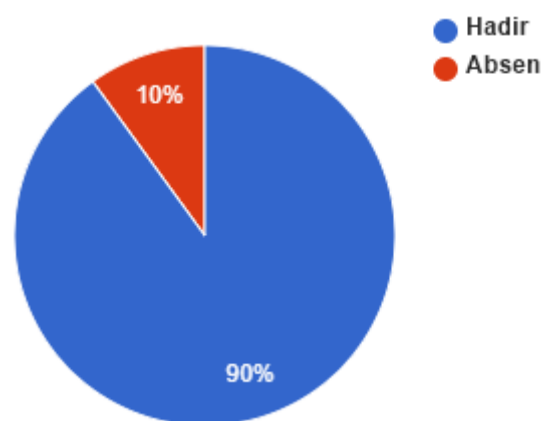
menandakan bahwa peserta pelatihan telah memahami apa saja nama-nama perangkat komputer tentunya dalam tingkat dasar. Seluruh peserta kegiatan sepakat setelah mendapatkan pelatihan, pemahaman dan pengenalan computer bagi anak-anak khususnya yang duduk di bangku Sekolah Dasar. Seluruh peserta juga memiliki harapan yang sama, yaitu menginginkan pelatihan yang berlanjut dan penambahan waktu kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui melihat hasil pekerjaan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.



Gambar 3 Foto Bersama Tim dan Peserta Pengabdian Pada Masyarakat

Pelaksanaan semua kegiatan PPM di Pasar 3 Dusun XI Marindal berjalan baik dan lancar. Kegiatan ini memperoleh respond yang sangat baik dan positif dari seluruh peserta kegiatan. Hal ini disebabkan karena semua kegiatan yang dilaksanakan memberi kontribusi positif kepada seluruh peserta. Peserta merasakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan sangat menambah pengetahuan mereka khususnya dalam pengenalan komputer. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pengenalan komputer di Pasar 3 Dusun XI secara keseluruhan berjalan baik dan sukses.

Suksesnya pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta kegiatan, juga adanya peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mereka dalam pembelajaran pengenalan komputer. Kegiatan ini diikuti oleh 36 peserta dari 40 peserta yang di undang untuk menghadiri kegiatan ini. Hal ini seluruh peserta mengikuti kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Persentase kehadiran siswa peserta kegiatan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Persentasi Kehadiran Peserta Kegiatan

Dari gambar diatas disimpulkan bahwa dari persentasi kehadiran 90% anak mengikuti kegiatan pengabdian. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, peserta kegiatan selalu menunjukkan antusias untuk terlibat langsung di dalamnya terutama ketika tim pengabdian memberikan pembelajaran tentang pengenalan komputer. Mereka mampu menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian, juga menunjukkan rasa ingin tahu yang besar. Selain itu, peningkatan pengetahuan dan pemahaman dalam komputer terlihat dari kemampuan dalam pengenalan berwudhu sesuai dengan perkembangan komputer sekarang. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor penting penentu suksesnya kegiatan pengabdian ini yaitu metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan topik pembelajaran yang akan diajarkan. Metode dan media memiliki peran pembelajaran yang baik sangat efektif dalam pembelajaran (Yati, 2017). Karena penggunaan metode dan media yang tepat dapat memberi stimulus bagi peserta untuk meningkatkan pengetahuan mereka sesuai dengan bidang yang mereka pelajari

#### 4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PPM di Pasar 3 Dusun XI Marindal berjalan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Suksesnya kegiatan tersebut dapat dilihat dari proses pelaksanaannya dan hasil yang dicapai setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Kegiatan pemaparan materi pengenalan komputer di Lingkungan Anak-anak kelurahan patumbak, bagi anak-anak yang berada di lingkungan pahlawan dapat memberi dampak positif bagi siswa peserta pelatihan, juga memberi kontribusi bagi pihak sekolah. Dampak positif ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan semangat berkomputer, serta direalisasikan dengan kemampuan mereka dalam menjawab setiap pertanyaan dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran serta tugas yang dapat diselesaikan dengan baik.

#### 5. SARAN

Berdasarkan masukan dari Pasar 3 Dusun XI Marindal, perlu diadakan kegiatan lanjutan program pelatihan seperti ini untuk materi lain, seperti perangkat komputer, alat-alatnya. Juga jumlah tatap muka pelaksanaan PPM disarankan dapat ditambah sehingga menambah daya serap materi. Saran dalam kegiatan semacam ini mungkin perlu durasi kegiatan yang lebih panjang dan focus pada satu materi dalam satu kegiatan. Materi yang diberikan juga dapat menggunakan studi kasus jenis pekerjaan yang dihadapi oleh peserta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Noor, Noor Padilah, Reni Rulita, Renny Yuniar, 2022. Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(9):837-849
- Asmawati Luluk, 2021, Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):82-96.
- Hamzah B, Nurdin Mohammad, 2013, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, Jakarta: Bumi Aksara
- Nurjanah Novita Eka, Tsali Tsatul Mukaromah, 2021, Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2021, Vol. 6 (1), 66-77.
- Ulfah Maria, Sarifuddin, 2018, Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran, *Jurnal SUHUF*, Vol. 30, No. 1, Mei 2018 : 35-56.
- Yati, 2017, *Pengenalan Komputer*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [https://www.slideshare.net/mn\\_maps/day-2-hardware-software](https://www.slideshare.net/mn_maps/day-2-hardware-software), diakses pada 28 Juli 2023.