

Pelatihan Microsoft Windows untuk Meningkatkan Literasi Komputer Murid Kelas 6 SD Al Barokah Kota Bandung Jawa Barat

Ai Nurhayati*¹, Saepudin²

¹Program Studi Teknik Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Teknologi Bandung, Indonesia

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Teknologi Bandung, Indonesia

*e-mail: ai.nurhayati@utb-univ.ac.id

Abstrak

Mayoritas siswa-siswi SD mengalami permasalahan kurang mahir dalam mengoperasikan Microsoft Windows. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan literasi komputer bagi siswa-siswi SD Al Barokah dengan cara pelatihan Microsoft Windows. Metode pelatihan yang diterapkan mulai dari pengenalan komputer dan Microsoft Windows, pengenalan icon, folder dan file, praktik mengetik dalam Microsoft Word, serta evaluasi dan permainan edukasi berbasis komputer. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah jika jumlah peserta yang lulus lebih dari 80 %. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perubahan signifikan yang awalnya kurang dari 60 % menjadi 93,33 % murid SD kelas 6 menjadi faham tata cara penggunaan aplikasi Microsoft Office. Hasil ini sangat penting karena terlihat peningkatan pemahaman yang cukup signifikan sebelum pelatihan dan setelah pelatihan. Perubahan konkret yang dialami siswa-siswi SD setelah kegiatan dilakukan adalah terjadinya peningkatan kemahiran dalam mengetik melalui Microsoft Word. Dengan adanya pelatihan ini telah membantu peningkatan kualitas sumber daya manusia khususnya murid kelas 6 SD di bidang literasi komputer.

Kata Kunci: Microsoft, Office, Windows

Abstract

The majority of elementary school students experience problems with Microsoft Windows proficiency. The purpose of this community service is to improve computer literacy for Al Barokah Elementary School students through Microsoft Windows training. The training methods applied include an introduction to computers and Microsoft Windows, an introduction to icons, folders, and files, typing practice in Microsoft Word, as well as evaluation and computer-based educational games. The indicator of success of this community service activity is whether the number of participants who pass is more than 80%. The results of this community service activity are significant changes from initially less than 60% to 93.33% of sixth-grade elementary school students understanding the procedures for using Microsoft Office applications. This result is very important because it shows a significant increase in understanding before and after the training. The concrete change experienced by elementary school students after the activity was carried out was an increase in typing skills in Microsoft Word. This training has helped improve the quality of human resources, especially 6th-grade elementary school students, in the field of computer literacy.

Keywords: Microsoft, Office, Windows

1. PENDAHULUAN

Permasalahan spesifik yang terjadi pada mitra, yaitu keterbatasan kemampuan siswa kelas 6 dalam mengoperasikan Microsoft Windows, padahal teknologi komputer dan aplikasinya sangat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar serta dalam kehidupan sehari-hari baik ekonomi, sosial dan budaya, baik SD, SMP dan jenjang pendidikan berikutnya. Teknologi komputer pada zaman sekarang ini, semakin hari semakin terasa berperan begitu penting dalam membentuk arah ekonomi dan pola hidup masyarakat (Harahap, 2025). Segala kemudahan dapat dirasakan melalui pemakaian komputer untuk perhitungan, menggambar, menyusun laporan keuangan, mengatur jadwal kegiatan dan sebagainya (Fahimurridho et al., 2025). Penerapan aplikasi komputer dalam kehidupan sehari-hari telah mengubah perilaku hidup manusia saat ini (Nurhayati, 2024c). Dalam memanfaatkan komputer, pengguna harus memiliki keterampilan digital. Peningkatan literasi komputer dapat mengembangkan peningkatan sistem komunikasi secara digital (Nurhayati, 2024d).

Menteri Ketenagakerjaan Yassierli dengan Menteri Komunikasi dan Digital Meutya Hafid membahas peluang kerja sama peningkatan keterampilan digital tenaga kerja Indonesia guna menghadapi tantangan dan peluang di era transformasi digital (Kemnaker, 2025). Berdasarkan berita tersebut mengingatkan masyarakat Indonesia mengenai betapa pentingnya keterampilan digital pada zaman ini.

Kemajuan era globalisasi saat ini begitu pesat, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia unggul dan berkualitas agar lulusan di masa depan nantinya memiliki daya saing tinggi di dunia kerja (Rahmadzani & Jaryanto, 2025). Literasi komputer adalah kemampuan dan pengetahuan dalam rangka memahami, mengoperasikan, serta memanfaatkan komputer dan teknologi terkait secara tepat.

Literasi komputer berfaedah untuk berbagai kebutuhan. Literasi komputer dapat digunakan mulai dari tugas dasar seperti mengolah data. Literasi komputer juga dapat difungsikan sampai keahlian tercanggih. Keahlian yang mutakhir seperti pemrograman dan keamanan siber. Kemahiran dalam mencari dan mengelola informasi juga diperlukan secara tepat pada era digital ini.

Literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, menilai, menciptakan, dan berkomunikasi secara tepat, aman, dan bertanggung jawab melalui teknologi digital (Fitri, 2025). Teknologi digital ini seperti internet, perangkat, dan media sosial. Literasi digital mencakup keterampilan teknis, berpikir kritis, etika, dan budaya digital untuk berinteraksi di dunia maya secara sehat dan produktif (Wahyuni et al., 2025). Literasi digital biasanya membutuhkan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, smart phone ataupun perangkat lainnya yang sejenis.

Literasi komputer diperlukan agar para siswa dapat mendayagunakan perangkat komputer untuk tujuan menambah ilmu dan wawasan pengetahuan para siswa. Oleh karena itu alangkah baiknya keterampilan digital dan keterampilan komputer sebaiknya mulai diperkenalkan sejak dini mulai dari para siswa kelas 6 SD. Baik literasi digital maupun literasi komputer sangat erat kaitannya dengan perangkat komputer.

Jumlah pemilik komputer pada masyarakat perkotaan di Indonesia berdasarkan jenis provinsinya dapat dilihat pada Gambar 1. Masyarakat perkotaan di provinsi Jawa Barat yang mempunyai komputer tercatat sebanyak 16,51 %. Berdasarkan badan pusat statistik Indonesia, tercatat sebanyak 6,59 % masyarakat desa di Jawa Barat memiliki komputer. Jadi secara keseluruhan (desa dan kota) ada sekitar 14,54 % dari masyarakat Jawa Barat yang mempunyai komputer (BPS, 2024).



Gambar 1. Persentase penduduk perkotaan pemilik komputer di Indonesia.

Dalam pemerintahan ada sebuah pekerjaan yang memiliki jabatan fungsional sebagai pranata komputer yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 32 Tahun 2020 (BKD, 2024). Peningkatan keterampilan memakai komputer dapat meningkatkan semangat motivasi dalam bekerja karena sebagian pekerjaan dapat dibantu oleh aplikasi komputer (Nurhayati, 2024b). Keahlian dalam menggunakan komputer memiliki banyak manfaatnya. Para siswa-siswi dapat memakai komputer sebagai

kebutuhan dalam menambah ilmu pengetahuan melalui aplikasi komputer. Apabila para siswa dilatih mahir dalam memakai komputer sejak dini maka dapat meningkatkan minat dan bakat dalam pengembangan karier siswa untuk masa depannya (Nurhayati, 2024a). Oleh karena itu pelatihan penggunaan komputer kepada murid SD kelas 6 memang layak dipertimbangkan sejak dini agar mereka menjadi terbiasa dan terlatih.

Keahlian dalam mengetik sangat diperlukan agar bisa terhindar dari beberapa jenis kesalahan seperti salah mengetik huruf, angka, tanda baca dan tanda-tanda lainnya dalam papan ketik (Jaenali, 2021). Peneliti sebelumnya telah membahas tata kelola SDN 01 Desa Musir Lor Kabupaten Nganjuk dalam mengadakan pelatihan dasar mengetik menggunakan microsoft word (Rasyid & Arundinasari, 2024). Peneliti lainnya membahas pelatihan peningkatan literasi komputer bagi siswa (Yapinus et al., 2022). Peneliti lainnya membahas tentang pelatihan komputer dasar bagi anak Sekolah Dasar, yaitu: mengetik, menggambar, dan mengelola file menggunakan microsoft word, paint, dan file explorer (Sugiyanto et al., 2025). Peneliti lainnya membahas tentang pelatihan kompetensi mengetik cepat dengan penerapan typing master di SMK Negeri 9 Bandar (Suripto et al., 2022).

Perbedaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan saat ini jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan lokasi pengabdian, perbedaan fokus penelitian, perbedaan khalayak sasaran, perbedaan tujuan dan perbedaan metode pelatihan. Kebaruan dari kegiatan ini adalah pada kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan untuk melatih kelas 6 SD di SD Al Barokah agar anak-anak terlatih dalam mengoperasikan Microsoft Windows, khususnya Microsoft Office dengan cara pembahasan teori dan praktek langsung di kelas.

Permasalahan yang ditemui di lapangan adalah banyaknya anak-anak SD yang belum mengetahui cara menjalankan aplikasi Microsoft Windows. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu anak-anak SD agar mengetahui cara menjalankan aplikasi Microsoft Windows. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini khusus ditujukan untuk anak-anak kelas 6 SD di SD Al- Barokah Bandung. Kondisi anak-anak SD kelas 6 ini sebagian besar masih belum mengetahui cara mengoperasikan Microsoft Windows.



Gambar 2. SD Al Barokah

Pada Gambar 2 dapat dilihat SD Al Barokah. Sekolah SD Al Barokah berlokasi di Jalan Aki Padma No.23, Babakan, Kec. Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat 40232. Kondisi wilayah SD Al Barokah terletak di jalan yang sempit, sangat susah untuk parkir kendaraan karena di sepanjang jalan banyak pedagang kaki lima. Jalan di SD Al Barokah hampir setiap hari dilalui oleh kendaraan bermotor baik mobil maupun motor. Para pemakai jalan kurang menjaga keamanan anak-anak SD yang menyeberang jalan. Murid-murid SD di Al Barokah sangat banyak sehingga berpotensi untuk dilakukan pengembangan sumber daya manusia masa depan.

Berdasarkan hasil survey, permasalahan yang ditemui adalah masih banyak anak-anak SD yang belum mahir dalam mengoperasikan Microsoft Windows. Kondisi nyata di lapangan yang dialami oleh murid-murid adalah keterbatasan akses komputer, rendahnya keterampilan dasar penggunaan sistem operasi, dan hal ini berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Biasanya ada beberapa orang tua murid yang masih bingung dengan teknologi, sehingga tidak

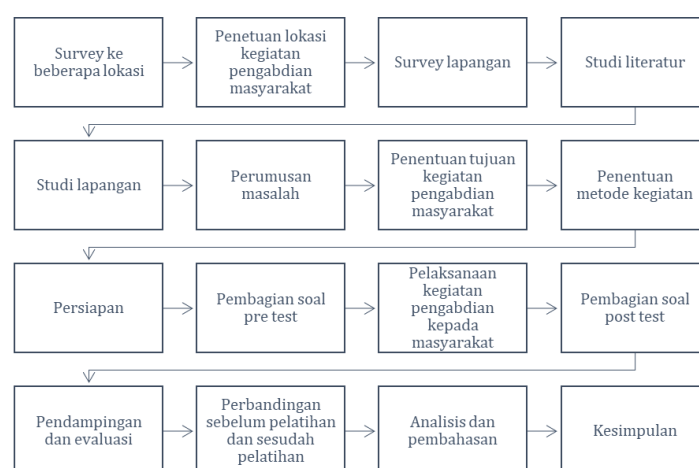
dapat membantu anaknya. Ada beberapa tugas atau pekerjaan rumah yang mengharuskan siswa-siswi membuka komputer dan menjalankannya di rumah. Beberapa siswa ada yang belum memiliki komputer. Namun, biasanya para siswa ini ikut menumpang kepada temannya yang memiliki komputer sehingga dapat mengerjakan tugas secara bersama-sama. Sebenarnya tugas atau pekerjaan rumah ini bisa dibuka lewat telepon genggam, namun pada kenyataannya siswa harus bisa mengeditnya dan menjawabnya dalam ketikan yang membuat siswa harus bisa membuka format pdf-nya di dalam komputer. Telepon genggam dengan layar kecil tidak akan sebebas dan tidak akan leluasa seperti komputer. Tugas atau pekerjaan rumah tersebut biasanya dikirim dalam format pdf sehingga lebih mudah jika memakai komputer daripada telepon genggam.

Oleh karena itu perlu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat yang fokus melatih anak-anak SD dalam mengoperasikan Microsoft Windows. Usulan solusi untuk mengatasi permasalahan anak-anak SD ini adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengoperasian Microsoft Windows. Pelatihan pengoperasian Microsoft Windows merupakan bahan untuk praktek pengabdian yang berpotensi dalam rangka meningkatkan keterampilan anak-anak SD kelas 6 agar mereka bisa siap menghadapi masa depan yang cerah.

Tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan literasi komputer dengan cara meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak SD kelas 6 dalam mengoperasikan Microsoft Windows pada umumnya dan Microsoft Office pada khususnya. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat ikut berkontribusi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia sejak dini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 4 Oktober 2025 pada pukul 15:00 sampai pukul 17:00. Waktu pulang sekolah ini telah disepakati bersama dengan pihak sekolah agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak mengganggu kegiatan belajar dan mengajar kepada murid-murid yang biasa dilakukan setiap pagi hingga pukul 15:00. Lokasi pelaksanaan kegiatan dilakukan di SD Al Barokah Jalan Aki Padma No.23, Babakan, Kec. Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat 40232. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas seluruh siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah sebanyak 30 peserta. Bagan alir berupa langkah-langkah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bagan alir kegiatan pengabdian masyarakat

Metode kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Metode kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 3. Kegiatan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung (*learning by doing*) agar anak-anak dapat lebih cepat memahami materi. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
- b. Pelaksanaan Pelatihan
- c. Pendampingan dan Evaluasi

2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang paling pertama kali dilakukan adalah melaksanakan koordinasi dengan pihak sekolah. Dosen menghubungi pihak sekolah dengan cara melakukan janji temu dengan pihak kepala sekolah SD Al Barokah di Jalan Aki Padma No. 23, Babakan, Kec. Babakan Ciparay, Kota Bandung, Jawa Barat 40232. Dalam pertemuan tersebut kemudian disepakati waktu dan tempat untuk dilaksanakannya acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah SD Al Barokah. Peserta kegiatan yang direncanakan adalah siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah sebanyak 33 peserta jika seluruhnya hadir pada waktu dan tempat yang ditentukan.

Setelah disepakati bersama, kemudian tim panitia kegiatan pengabdian masyarakat menyusun materi pelatihan dan modul sederhana bergambar. Materi berupa pengenalan Microsoft Windows secara umum dan Microsoft Office secara khusus. Materi berupa ppt dalam file Microsoft Power Point yang akan dipresentasikan untuk acara kegiatan pengabdian masyarakat. Tim panitia pengabdian masyarakat menyiapkan perangkat komputer/laptop yang digunakan untuk acara kegiatan pelatihan.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dimulai sejak anak-anak selesai belajar sekolah yaitu pukul 15:00 pada hari sabtu tanggal 4 Oktober 2026. Pemilihan waktu ini tepat agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan mengajar para siswa di sekolah. Pada faktanya, peserta yang hadir ada 30 murid kelas 6 SD. Acara mulai dibuka oleh panitia yang terdiri atas dosen dan mahasiswa dari Universitas Teknologi Bandung. Kegiatan diawali dengan pemberian soal pre test sebanyak 10 soal dengan cakupan materi yang diuji adalah Microsoft Windows secara umum dan Microsoft Office secara khusus untuk mengetahui pengetahuan awal dari para siswa sebelum dilatih.

Sesi pertama adalah pengenalan komputer dan Microsoft Windows secara teori dan praktik. Pada sesi pertama ini memperkenalkan komponen perangkat keras dan perangkat lunak, cara menyalakan dan mematikan komputer dengan benar. Kemudian sesi kedua yaitu pengenalan ikon, folder, dan file. Pada sesi kedua ini dijelaskan cara membuka aplikasi, membuat folder, menyimpan file, dan pengaturan sederhana. Setelah itu tahap berikutnya adalah sesi ketiga yakni praktik aplikasi sederhana. Pada sesi ketiga ini praktik menggunakan Microsoft Word untuk mengetik sederhana. Setelah itu sesi ke empat adalah evaluasi dan permainan edukasi berbasis komputer. Sesi ke empat ini untuk melatih keterampilan sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

2.3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan cara pemberian post test sebanyak 10 soal dengan cakupan materi Microsoft Windows secara umum dan Microsoft Office secara khusus. kepada para siswa-siswi. Pada tahapan ini diberikan latihan singkat yang harus dikerjakan anak-anak. Setelah itu dilaksanakan acara diskusi dan tanya jawab sederhana. Kegiatan diakhiri dengan penilaian berdasarkan keterampilan dasar yang berhasil dikuasai.

Metode pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan aplikatif, sesuai dengan prinsip pemberdayaan masyarakat dalam jurnal pengabdian masyarakat. Hasil pengabdian diukur dengan metode kuantitatif melalui alat ukur uji teori Microsoft Word dengan cara membandingkan nilai *pre test* sebelum pelatihan dan nilai *post test* sesudah pelatihan. Cara mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian melalui hasil nilai test. Apabila nilai *post test* lebih besar daripada nilai *pre test*, berarti kegiatan pengabdian telah berhasil. Kriteria penilaian keberhasilan adalah apabila nilai *post test* peserta sama dengan 80 atau nilai lebih besar daripada 80. Selain itu ada tes praktik di depan kelas, dimana setiap murid secara giliran menuju ke depan untuk uji praktik pada komputer di depan. Jika anak tersebut berhasil lulus maka hal ini merupakan indikator bahwa siswa sudah lulus memahami pelajaran teori dan

praktik. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah jika jumlah peserta yang lulus lebih dari 80 %. Tingkat ketercapaian dapat dilihat dari sisi perubahan sikap murid-murid yang awalnya tidak mengetahui cara menggunakan aplikasi microsoft windows menjadi meningkat pengetahuan dan keterampilannya dalam memakai aplikasi microsoft windows.

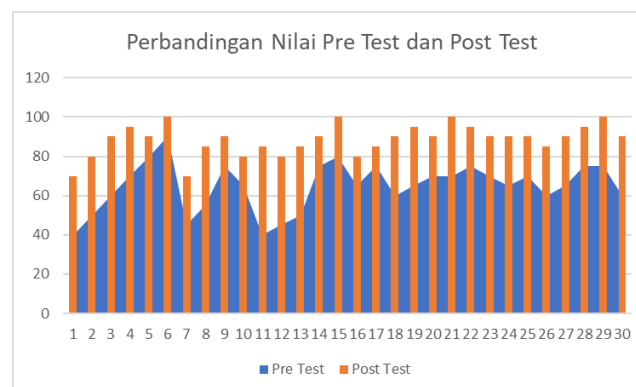
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan cara menggunakan teknologi perangkat lunak komputer kepada siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah. Kegiatan ini berbeda dengan pengabdian yang lain karena pada pengabdian ini khusus dipilih pesertanya hanya kelas 6 SD saja sedangkan kegiatan pengabdian yang lain tidak ditentukan pesertanya kelas berapa saja boleh. Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya dengan judul pengenalan elemen komputer dan pelatihan dasar microsoft office pada siswa-siswi SD MI Sunan Muria di Desa Cilimus belum berfokus pada peserta kelas berapa (Firdayanti & Meliyanti, 2023). Oleh karena itu kegiatan pengabdian ini berbeda karena ada fokus peserta tertentu sehingga kegiatan pengabdian masyarakat menjadi lebih terarah.

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan Microsoft Windows telah mampu memberikan suatu nilai tambah bagi siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah, baik dalam teori dan praktek. Kegiatan pengabdian ini telah mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik bagi siswa-siswi kelas 6 SD maupun SD Al Barokah baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak kelas 6 SD Al Barokah dalam mengoperasikan Microsoft Windows pada umumnya dan Microsoft Office pada khususnya. Indikator tercapainya tujuan ini adalah hasil nilai post test lebih dari 80. Tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan adalah jumlah siswa yang lulus post test. Jika lebih dari 80 % jumlah siswa yang lulus post test maka kegiatan pelatihan ini telah berhasil.

Keunggulan dari fokus utama kegiatan ini adalah bisa membantu para siswa berlatih menggunakan aplikasi Microsoft Office. Kelemahan dari kegiatan ini adalah hanya melatih Microsoft office yang biasa dipakai untuk tugas sekolah, sedangkan cara melukis di Microsoft paint belum diterapkan. Tingkat kesulitan dari peserta adalah mayoritas para siswa tidak memiliki komputer di rumahnya. Jadi, mereka hanya bisa praktek di kelas saja dan tidak bisa mengulangi praktek di rumahnya masing-masing. Peluang pengembangan kegiatan pengabdian berikutnya adalah kegiatan pelatihan yang fokus pada pelatihan cara melukis di aplikasi komputer.



Gambar 4. Hasil nilai pre test dan post test peserta

Perbandingan hasil nilai pre test dan post test dari 30 siswa peserta kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 4. Semua nilai post test dari 30 siswa menunjukkan angka kenaikan signifikan jika dibandingkan dengan nilai pre test. Syarat kelulusan dari nilai post test ini adalah minimal memiliki nilai 80. Dari 30 siswa ada dua siswa yang memiliki nilai kurang dari 80 yaitu

nilai 70. Jadi persentase peserta yang belum lulus = $(2/30) \times 100\% = 6,67\%$. Jumlah peserta yang lulus = $100\% - 6,67\% = 93,33\%$. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah jika jumlah peserta yang lulus lebih dari 80 %. Oleh karena jumlah peserta yang sudah lulus post test lebih dari 80 %, maka kegiatan pengabdian ini telah berhasil dan sukses.

Peningkatan nilai yang signifikan ini terjadi karena metode yang digunakan untuk melatih dan menguji siswa tidak sebatas teori saja namun disertai latihan praktik dan uji praktik di laptop. Suasana ceria dan metode pemberian hadiah untuk peserta yang paling cepat dalam menjawab soal dan paling cepat mengetik huruf warna, cetak miring dan berbagai metode mengetik yang diujikan telah membuat para siswa termotivasi semangat dalam belajar ketika pelatihan berlangsung. Secara psikologi anak-anak cenderung bahagia ketika pelatihan berlangsung karena diberikan makanan dan minuman sehat serta diiming-imingi hadiah untuk peserta tercepat. Suasana yang nyaman dan senang dapat mempercepat proses penyerapan materi pelajaran dengan baik.

Faktor yang paling berpengaruh dalam pelatihan adalah sebelum acara dimulai anak-anak terlihat senang karena dibagi makanan dan minuman sehat sehingga mereka sangat antusias dalam mendengarkan materi yang diajarkan. Suasana yang ceria juga terlihat ketika kuis dilakukan untuk mengetahui siapa saja siswa tercepat dalam berpikir.

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berbeda dengan pengabdian sejenis yang telah dilaporkan dalam literatur. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan siswa-siswi yang mengerti literasi komputer saja dengan maksud agar kegiatan ini lebih terarah dan lebih terfokus pada satu tujuan sehingga kegiatan pengabdian ini bisa dilaksanakan secara optimal. Fokus pada satu bidang dengan maksud agar para siswa tidak kebingungan dalam menyerap pelajaran sehingga fokus tujuan utama bisa tercapai optimal.

Perbedaan dengan kegiatan pengabdian yang lain yang berjudul "Literasi digital melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar" terletak pada fokus kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sebelumnya yang menghasilkan siswa-siswi yang mengerti literasi digital (Seppewali & Damma, 2023). Ilmu literasi digital ini merupakan gabungan dari ilmu literasi informasi dan ilmu literasi komputer (Pitrianti et al., 2023). Literasi informasi merupakan keterampilan mendasar yaitu kemampuan membaca dan menulis, untuk memahami dan menganalisis informasi. Literasi informasi mencakup kemampuan memanfaatkan media digital dan memahami informasi dari berbagai sumber, baik digital maupun cetak (Arigusna et al., 2025).

Berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas 6 SD masih jarang membaca berita dari media digital dan berita dari media cetak. Oleh karena itu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim berasumsi bahwa ilmu literasi informasi masih belum perlu diajarkan kepada anak-anak kelas 6 SD. Atas asumsi ini maka kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim berfokus pada literasi komputernya saja.

Kegiatan pengabdian masyarakat kali ini memang disusun secara hati-hati agar berfokus pada satu bidang ilmu literasi komputer saja karena anak-anak kelas 6 SD memiliki beban pelajaran yang cukup banyak dalam berbagai bidang mata pelajaran di sekolah sehingga tim panitia pengabdian masyarakat hanya menitikberatkan pada fokus satu tujuan utama saja agar pelaksanaan mudah diterima oleh para siswa dan ilmu dapat mudah diserap secara optimal oleh para siswa kelas 6 SD. Atas pertimbangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan cara menggunakan aplikasi Microsoft Windows untuk anak-anak SD Al Barokah ini dapat dilihat pada Gambar 5. Kegiatan yang dihadiri oleh tiga puluh peserta siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah dilaksanakan dengan tertib. Anak-anak maju ke depan satu per satu untuk dilatih langsung oleh instruktur. Anak-anak dapat dengan mudah menyerap pelajaran dengan penuh semangat baik teori, konsep dan praktikum secara langsung.

Metode pemberian hadiah untuk siswa yang menang dalam kuis pada sesi terakhir menjadi momentum yang sangat ditunggu-tunggu oleh para siswa kelas 6 SD. Hal ini membuat mereka menjadi terpacu untuk memenangkan setiap kuis. Kondisi yang dibuat secara menyenangkan untuk siswa kelas 6 SD dapat membuat suasana hati mereka penuh semangat,

penyutusias dan sangat termotivasi dalam kegiatan belajar Microsoft Windows di dalam pelatihan ini.



Gambar 5. Dua siswa peserta SD yang tercepat menjawab soal

Pada Gambar 5 tampak dua murid kelas 6 SD yang tercepat dalam menjawab soal teori Microsoft Word. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung dengan lancar, anak-anak tampak antusias dalam mendengarkan arahan dari instruktur pelatihan yang berasal dari dosen dan mahasiswa. Pihak sekolah pun turut berpartisipasi dalam menyediakan sarana dan prasarana dalam rangka menunjang keberhasilan pelatihan microsoft windows ini.

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki dampak positif bagi anak-anak kelas 6 SD. Murid-murid SD kelas 6 setelah kegiatan pengabdian masyarakat mengalami peningkatan literasi komputer. Para siswa-siswi menjadi lebih mahir dalam mengoperasikan Microsoft Windows. Hal ini terbukti ketika ada tugas atau pekerjaan rumah yang melibatkan pengoperasian Microsoft Windows seperti pdf dan Microsoft Word. Murid-murid menjadi lebih terlatih ketika mengetik jawaban soal. Mereka bisa dan mampu menggunakan menu-menu yang ada di dalam Microsoft Word. Peningkatan hasil belajar ini sangat menunjang terhadap kesiapan para siswa dan siswi dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan lancar mulai dari pemberian pre test, kemudian pemaparan teori, dan praktikum Microsoft Windows pada laptop serta pemberian post test. Evaluasi hasil telah menunjukkan terjadinya peningkatan nilai post test jika dibandingkan dengan nilai pre test. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah peningkatan pemahaman para siswa-siswi kelas 6 SD Al Barokah dalam pengoperasian Microsoft Windows. Peningkatan pemahaman siswa lebih dari 90 % sehingga tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini telah tercapai. Kelebihan dari pengabdian ini adalah bisa membantu para siswa yang tidak memiliki komputer menjadi bisa mengetahui cara menjalankan Microsoft Windows. Keunggulan dari pengabdian ini yaitu dapat mengatasi permasalahan siswa yang tadinya dibantu dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah oleh orang lain, sekarang para siswa jadi lebih mandiri, terutama yang memiliki komputer pribadi. Kekurangan dari pengabdian ini adalah belum menjajaki pembuatan gambar lukisan dalam aplikasi paint, karena kegiatan ini difokuskan pada Microsoft Office saja. Keterbatasan dari pengabdian ini yang bersumber dari peserta adalah mayoritas para siswa tidak memiliki komputer di rumahnya. Jadi, mereka hanya bisa praktek di kelas saja dan tidak bisa mengulangi praktek di rumahnya masing-masing. Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki dampak positif bagi anak-anak kelas 6 SD. Murid-murid SD kelas 6 setelah kegiatan pengabdian masyarakat mengalami peningkatan literasi komputer. Peningkatan kemahiran komputer yang dikuasai oleh para siswa setelah pelatihan ini akan berpotensi menjadikan para siswa lebih siap dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya yaitu SMP. Dengan demikian kemungkinan untuk pengembangan selanjutnya adalah kegiatan pelatihan cara menggunakan aplikasi paint untuk siswa-siswi kelas 6 SD. Peluang pengembangan kegiatan pengabdian berikutnya adalah kegiatan pelatihan yang

fokus pada pelatihan cara melukis di aplikasi komputer. Potensi keberlanjutan atau pengembangan kegiatan di masa mendatang adalah akan dilanjutkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan email, akun canva dan pengenalan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arigusna, M. B., Rafi, A. F. A., & Sari, A. P. (2025). Analisis Hubungan Aspek yang Berkontribusi Terhadap Literasi Informasi Mahasiswa Surabaya Menggunakan Metode Chi Square. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(1), 131–138. <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2025-1.6930>
- BKD. (2024). *Pranata Komputer Sebagai Pilar Penting Dalam Mendukung Transformasi Digital Di Pemerintah Daerah*. Badan Kepegawaian Daerah Istimewa Yogyakarta. <https://bkd.jogjaprov.go.id/informasi-publik/berita/pranata-komputer-sebagai-pilar-penting-dalam-mendukung-transformasi-digital-di-pemerintah-daerah>
- BPS. (2024). *Persentase Penduduk yang Menggunakan Komputer menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah (Persen)*, 2024. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTY3MSMy/persentase-penduduk-yang-menggunakan-komputer-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>
- Fahimurridho, A., Syakirin, M. I., & Fatah, Z. (2025). Pemahaman dan manfaat dari sistem operasi dalam meningkatkan kinerja komputer: studi kasus di SMK Mansyaul Huda Tegaldimo Banyuwangi. *Nuras: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 141–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/nuras.v5i3.476>
- Firdayanti, A., & Meliyanti. (2023). Pengenalan elemen komputer dan pelatihan dasar microsoft office pada siswa-siswi SD MI Sunan Muria di Desa Cilimus. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 311–316. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i2.6003>
- Fitri, A. T. (2025). Transformasi Literasi Digital Menuju Literasi Global di Era Tanpa Batas: Perspektif Dunia Remaja. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 418–425. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.928>
- Harahap, F. M. A. (2025). *Peran teknologi komputer dalam membentuk arah ekonomi dan pola hidup masyarakat*. Netralnews. <https://www.netralnews.com/peran-teknologi-komputer-dalam-membentuk-arah-ekonomi-dan-pola-hidup-masyarakat/blc5dEpLLzRrbk94MIBOejNLZ1o2QT09>
- Jaenali. (2021). Promes seribu ATM mewujudkan high skill dalam pembuatan dokumen. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(2), 171–182. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v15i2.10072>
- Kemnaker. (2025). *Kemnaker dan Kemkomdigi Kolaborasi Tingkatkan Keterampilan Digital Tenaga Kerja*. Kemnaker.Go.Id; Kemnaker. <https://kemnaker.go.id/news/detail/kemnaker-dan-kemkomdigi-kolaborasi-tingkatkan-keterampilan-digital-tenaga-kerja>
- Nurhayati, A. (2024a). Minat, Bakat dan Hubungannya dengan Pengembangan Organisasi. In *Filosofis Indonesia Press* (1st ed., Vol. 7, Issue 2). Filosofis Indonesia Press. <https://www.filosofis.id/2024/11/minat-bakat-dan-hubungannya-dengan.html>
- Nurhayati, A. (2024b). *Motivasi Kerja* (1st ed.). CV. Karya Bakti Makmur Indonesia. <https://penerbitkbm.com/buku/motivasi-kerja/>
- Nurhayati, A. (2024c). *Perilaku Manusia* (1st ed.). CV. Eureka Media Aksara.
- Nurhayati, A. (2024d). Sistem Komunikasi. In *Idebuku.id* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). CV. Idebuku. https://drive.google.com/file/d/161rK7wWLLrhxtN_vrS4k6ViE8RvgwMt_/view?usp=drive_link
- Pitrianti, S., Sampetoding, E., Purba, A. A., & Pongtambing, Y. S. (2023). Literasi digital pada masyarakat desa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi (SITASI)*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.655>

- Rahmadzani, D. R., & Jaryanto. (2025). Keterampilan Komputer , dan Kecemasan Individu terhadap Hasil Belajar Elemen Spreadsheet Peserta Didik Kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(3), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jtp.v2i3.1484>
- Rasyid, H. F. Al, & 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jpbmi.v2i3.459>
- Seppewali, A., & Damma, D. (2023). Literasi digital melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar. *Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no01.300>
- Sugiyanto, S., Taqaa, A. A. W., & Jamaludin, H. (2025). Pelatihan Komputer Dasar Bagi Anak Sekolah Dasar : Mengetik , Menggambar , dan Mengelola File Menggunakan Microsoft Word , Paint , dan File Explorer. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JUDIKA)*, 6(1), 17–20.
- Suripto, Maryani, E., Sari, P. I., & Supriyanto. (2022). Pelatihan kompetensi mengetik cepat dengan penerapan typing master di SMK Negeri 9 Bandar. *DHARMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1–10. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/dlppm/>
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., Halim, A., & Subhan, M. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Al-Hasib: Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 108–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.71242/hqcqe311>
- Yapinus, P. P., Wijaya, M. C., Wong, H., Loekito, J. A., & Chandra, J. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Komputer Bagi Siswa. *MATAPPA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 238–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/matappa.v5i2.1946>