



Pelatihan Komputer sebagai Upaya Meningkatkan Kesiapan Anak Menghadapi Era Digital di Desa Ladang Peris Bajubang

Computer Training as an Effort to Improve Children's Readiness to Face the Digital Era in Ladang Peris Bajubang Village

Sukatin^{*1}, Maisarah Gusvita², Julia³, Retno Widari⁴, Septia Ningsih⁵, Reza Apriyanto⁶

¹⁻⁶ Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Batang Hari, Indonesia

shukatin@gmail.com¹, mev.maisarah4@gmail.com², juliaa004@gmail.com³, retnowidari2@gmail.com⁴,

septianingsih@gmail.com⁵, rezaapriyanto@gmail.com⁶

Alamat Kampus: Jl. Gajah Mada Teratai Muara Bulian Batang Hari-Jambi

Korespondensi penulis: shukatin@gmail.com*

Article History:

Received: Desember 10, 2024;

Revised: Januari 20, 2025;

Accepted: Februari 25, 2025;

Published: Februari 28, 2025;

Keywords: Computer Training, Children's Readiness, Digital Era.

Abstract: This computer training is part of Community Service (PKM) in Ladang Peris Village, Bajubang District, with the aim of improving children's readiness to face the digital era. The main problem is low technological skills due to limited facilities and minimal access to training. In addition, the lack of understanding about the wise use of technology is also an important issue. This training aims to provide basic computer skills education and increase awareness of the benefits and risks of technology. The main target is elementary to secondary school children who are interested in learning technology but have limited facilities. The methods used include theory, direct practice, and interactive approaches. Theoretical materials include an introduction to hardware, software, and the impact of technology. Practice is carried out through typing activities, using educational applications, digital drawing, and safe internet exploration. The results of the training showed an increase in children's understanding of technology and their courage to use it. They are also more aware of the importance of using technology positively. In conclusion, this training has a positive impact by providing children with basic computer skills, preparing them to face digital challenges, and encouraging the sustainability of the program to create a young generation that is technologically literate.

Abstrak

Pelatihan komputer ini merupakan bagian dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Desa Ladang Peris, Kecamatan Bajubang, dengan tujuan meningkatkan kesiapan anak-anak menghadapi era digital. Masalah utama adalah rendahnya keterampilan teknologi akibat keterbatasan fasilitas dan minimnya akses pelatihan. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak juga menjadi isu penting. Pelatihan ini bertujuan memberikan edukasi keterampilan dasar komputer serta meningkatkan kesadaran akan manfaat dan risiko teknologi. Sasaran utama adalah anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah yang memiliki minat belajar teknologi tetapi terbatas fasilitas. Metode yang digunakan mencakup teori, praktik langsung, dan pendekatan interaktif. Materi teori meliputi pengenalan perangkat keras, perangkat lunak, serta dampak teknologi. Praktik dilakukan melalui aktivitas mengetik, menggunakan aplikasi pendidikan, menggambar digital, dan eksplorasi internet secara aman. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman anak-anak terhadap teknologi dan keberanian mereka menggunakannya. Mereka juga lebih sadar akan pentingnya pemanfaatan teknologi secara positif. Kesimpulan, pelatihan ini berdampak positif dengan membekali anak-anak keterampilan dasar komputer, mempersiapkan mereka menghadapi tantangan digital, serta mendorong keberlanjutan program guna menciptakan generasi muda yang melek teknologi.

Kata Kunci: Pelatihan Komputer, Kesiapan Anak, Era Digital.

1. PENDAHULUAN

Era digital saat ini memberikan tantangan besar bagi generasi muda untuk memiliki kemampuan literasi digital yang mumpuni. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak di Desa Ladang Peris, Kecamatan Bajubang, masih menghadapi kendala dalam mengakses pendidikan teknologi. Beberapa masalah utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan fasilitas komputer, rendahnya pengetahuan dasar tentang teknologi, serta kurangnya pelatihan yang memadai di lingkungan desa. Hal ini menyebabkan anak-anak kesulitan untuk bersaing dengan generasi muda di daerah perkotaan yang memiliki akses teknologi lebih baik. Kesenjangan digital ini perlu diatasi melalui program edukasi berbasis teknologi yang relevan, seperti pelatihan komputer. Metode pelatihan ini dirancang untuk memberikan anak-anak kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi era digital.

Berbagai penelitian dan program menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, terutama di daerah pedesaan. Menurut Suhartono pelatihan komputer berbasis praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan dasar teknologi pada anak-anak di wilayah pedesaan dengan tingkat partisipasi yang tinggi. Selain itu, program literasi digital yang dilakukan oleh pemerintah cenderung terfokus di daerah perkotaan, sementara daerah pedesaan sering kali terabaikan. Untuk itu, pelatihan komputer ini dirancang sebagai inovasi yang menggabungkan teori, praktik langsung, dan pembelajaran interaktif, sehingga anak-anak di Desa Ladang Peris dapat memahami teknologi secara bertahap dan efektif.

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan komputer kepada anak-anak Desa Ladang Peris untuk membekali mereka dengan keterampilan dasar penggunaan teknologi, seperti pengenalan perangkat keras, perangkat lunak, dan aplikasi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi masalah kesenjangan digital di desa, meningkatkan literasi teknologi anak-anak, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan era digital. Program ini dirancang berdasarkan isu-isu yang ditemukan selama pelaksanaan KKN, yakni minimnya akses dan pemahaman terhadap teknologi. Dengan pendekatan berbasis teori dan praktik, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknis sekaligus kesadaran anak-anak tentang pentingnya memanfaatkan teknologi secara positif.

2. METODE

Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pelatihan komputer dilaksanakan di Balai Desa Ladang Peris, Kecamatan Bajubang, Kabupaten Batanghari, bertempat di Rt 18 rumah warga (POSKO) pada tanggal 18 Januari 2025 pukul 14:00 sampai 16:00, Lokasi ini dipilih karena aksesibilitasnya yang mudah dijangkau oleh peserta dan ketersediaan fasilitas pendukung seperti ruangan pelatihan dan jaringan listrik.

Metode yang Digunakan

Kegiatan ini menggunakan kombinasi beberapa metode untuk menyelesaikan masalah kesenjangan literasi digital di masyarakat, yaitu:

a. Metode Pendidikan

Metode ini digunakan untuk memberikan penyuluhan tentang pentingnya literasi digital, termasuk pemahaman mengenai manfaat dan dampak teknologi. Penyuluhan dilakukan melalui pemaparan materi menggunakan media presentasi, diskusi kelompok, dan tanya jawab. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dasar teknologi.

b. Metode Pelatihan

Pelatihan menjadi metode utama dalam kegiatan ini. Peserta diajak untuk terlibat langsung dalam praktik penggunaan komputer, seperti pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak, penggunaan aplikasi pengolah kata, dan eksplorasi aplikasi pendidikan. Setiap sesi pelatihan diikuti oleh demonstrasi dan pendampingan untuk memastikan peserta memahami materi secara praktis.

c. Metode Advokasi

Pendampingan dilakukan kepada anak-anak yang memerlukan bantuan lebih dalam memahami teknologi. Metode ini bertujuan memberikan dukungan personal untuk memastikan bahwa semua peserta dapat menguasai keterampilan yang diajarkan, terutama peserta yang memiliki keterbatasan dalam pemahaman awal terhadap teknologi.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

a. Observasi Langsung

Melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi peserta, kesulitan yang dihadapi, dan keberhasilan dalam memahami materi.

b. Wawancara

Mengadakan sesi wawancara dengan beberapa peserta untuk mendapatkan umpan balik tentang pelaksanaan pelatihan, termasuk saran dan kendala yang dirasakan.

c. Dokumentasi

Data dikumpulkan melalui foto dan rekaman selama kegiatan berlangsung untuk mendokumentasikan proses pelatihan, partisipasi peserta, dan hasil kegiatan.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuesioner dianalisis untuk melihat perubahan tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan, sedangkan hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengetahui pengalaman, kendala, dan dampak pelatihan terhadap peserta. Analisis ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan dan menyusun rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Era digital telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar, terutama dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan komunikasi. Anak-anak yang hidup di era ini perlu mempersiapkan diri dengan keterampilan digital yang memadai agar dapat bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu cara yang efektif untuk mempersiapkan mereka adalah melalui pelatihan komputer. Pelatihan komputer memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi, yang menjadi keterampilan dasar di dunia digital.

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi dengan cara yang efektif, kritis, dan bertanggung jawab. Sebagai bagian dari konsep pendidikan abad 21, literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan tugas, mencari informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. Oleh karena itu, pelatihan komputer untuk anak-anak berfungsi untuk meningkatkan literasi digital mereka, memberi mereka alat yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat digital.

Teori yang mendasari kegiatan pelatihan komputer ini adalah teori kompetensi digital, yang mengemukakan bahwa literasi digital terdiri dari beberapa dimensi, termasuk kemampuan teknis, penggunaan alat digital untuk belajar, serta kemampuan untuk mengevaluasi dan

mengkritisi informasi digital. Menurut Anderson & Rainie literasi digital adalah keterampilan penting yang memengaruhi kemampuan anak-anak untuk menavigasi dunia digital dengan cara yang efektif dan bijaksana. Oleh karena itu, pelatihan komputer ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang bagaimana mengoperasikan perangkat keras, memanfaatkan aplikasi digital dalam belajar, dan memahami pentingnya keamanan siber.

Anak-anak di era digital menghadapi tantangan baru terkait dengan cara mengakses dan menggunakan informasi. Keterampilan digital menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik di dunia pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial. Teori yang mengungkapkan pentingnya kesiapan anak dalam menghadapi era digital adalah Teori Keterampilan Digital yang dikemukakan oleh Jenkins yang menyatakan bahwa keterampilan digital yang dimiliki anak-anak akan menentukan kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat dan ekonomi digital. Jenkins menjelaskan bahwa anak-anak harus memiliki keterampilan untuk mengakses, menganalisis, menciptakan, dan berkolaborasi menggunakan media digital.

Pelatihan komputer bagi anak-anak yang dilakukan dalam konteks ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi, serta mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat digital untuk pembelajaran. Melalui pelatihan ini, anak-anak tidak hanya diajarkan bagaimana cara mengoperasikan komputer, tetapi juga diajarkan untuk memahami cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar, mencari informasi, dan berinteraksi dengan dunia digital.



Gambar 2. Proses Pelatihan Komputer

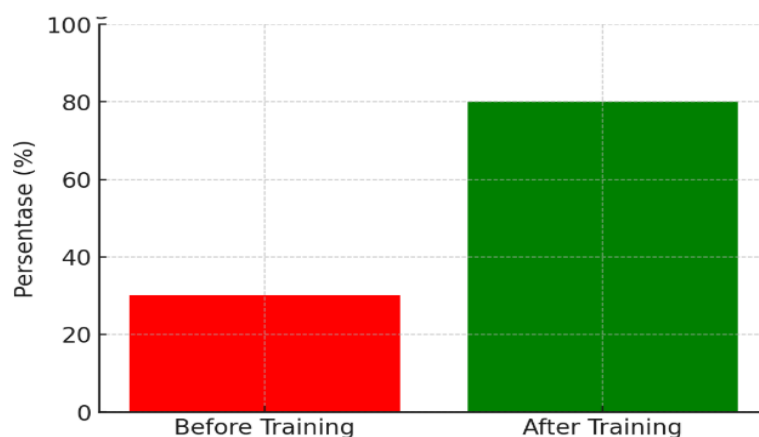
Pelatihan komputer dapat dilakukan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, agar anak-anak dapat memperoleh keterampilan yang mereka butuhkan sambil tetap merasa tertarik dan termotivasi. Pelatihan yang berbasis pada pembelajaran berbasis teknologi sangat sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam mempersiapkan diri menghadapi era digital. Sebagai contoh, melalui penggunaan aplikasi pengolah kata dan perangkat lunak desain sederhana, anak-anak

dapat belajar untuk menulis, menggambar, dan membuat presentasi, yang semuanya adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia digital saat ini.

Di sisi lain, pemahaman tentang keamanan digital juga menjadi komponen penting dalam pelatihan komputer. Mengingat meningkatnya ancaman terhadap privasi dan keamanan di dunia maya, anak-anak perlu diajarkan untuk menggunakan internet dengan bijak dan aman. Hal ini sejalan dengan teori keamanan digital yang menyarankan agar anak-anak dilatih untuk mengenali risiko yang terkait dengan penggunaan internet dan cara melindungi diri mereka dari ancaman siber.

Kegiatan pelatihan komputer yang dilakukan di Desa Ladang Peris memiliki beberapa luaran penting yang berfokus pada peningkatan literasi digital anak-anak. Fokus utama dari kegiatan ini adalah memberikan edukasi dasar tentang teknologi, mulai dari pengenalan perangkat keras hingga pemanfaatan aplikasi untuk pembelajaran. Anak-anak yang mengikuti pelatihan ini tidak hanya mendapatkan pemahaman dasar mengenai cara mengoperasikan komputer, tetapi juga cara memanfaatkan teknologi dalam kegiatan sehari-hari mereka, seperti untuk belajar dan mencari informasi. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya memiliki keterampilan digital di era modern, yang akan sangat mendukung anak-anak mereka dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin berfokus pada teknologi.

Secara langsung, kegiatan pelatihan ini memberikan keterampilan baru kepada peserta yang sebelumnya belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang teknologi. Mereka kini bisa menggunakan perangkat keras komputer dengan baik, mengenal aplikasi pengolah kata, menggambar digital, dan menjelajahi internet secara aman. Secara tidak langsung, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya penguasaan teknologi untuk anak-anak mereka, dengan harapan agar lebih banyak anak di desa ini dapat memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Pemahaman Anak Akan Pelatihan Yang Dilaksanakan

Berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan pemahaman anak-anak setelah mengikuti pelatihan komputer, dari 30% sebelum pelatihan menjadi 80% setelah pelatihan. Grafik ini menggambarkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan komputer pada anak-anak.

Namun, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan jumlah perangkat komputer, yang membuat waktu praktik harus dibagi secara bergiliran. Hal ini menyebabkan beberapa peserta tidak dapat langsung mendapatkan pengalaman maksimal dalam mengoperasikan perangkat. Selain itu, peserta memiliki latar belakang pengetahuan yang berbeda-beda, sehingga sebagian anak membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi pelatihan. Oleh karena itu, pendampingan lebih intensif diberikan untuk anak-anak yang kesulitan mengikuti materi.

Keunggulan dari kegiatan ini adalah kesesuaiannya dengan kebutuhan masyarakat setempat yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Program pelatihan berbasis praktik interaktif terbukti efektif, mengingat peserta lebih mudah menyerap informasi dan keterampilan dengan cara langsung mengoperasikan komputer. Materi yang diajarkan juga disesuaikan dengan kemampuan dasar peserta, sehingga mereka dapat memahami dan mengaplikasikan teknologi dengan baik.

Jika dilihat dari sisi teori, kegiatan ini sangat relevan dengan konsep literasi digital yang dikemukakan oleh Buckingham, yang menyatakan bahwa literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan. Dengan demikian, pelatihan komputer ini memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak di Desa Ladang Peris untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang dapat mereka gunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka di masa depan.





Gambar 3. Foto Bersama Anak-Anak yang Mengikuti Pelatihan Komputer

Dalam hal pelaksanaan, kegiatan ini memiliki tingkat kesulitan sedang. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas, terutama perangkat komputer, yang mempengaruhi efektivitas sesi praktik. Selain itu, keragaman tingkat pemahaman peserta juga menjadi kendala, meskipun hal ini dapat diatasi dengan memberikan pendekatan yang lebih personal dan waktu pendampingan lebih intensif. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, meskipun terdapat beberapa tantangan yang memerlukan perhatian lebih dalam pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan komputer di Desa Ladang Peris Bajubang telah mencapai target yang ditetapkan. Sebagian besar peserta pelatihan, yang terdiri dari anak-anak dan remaja, berhasil mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan antusias. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi, serta peningkatan pemahaman dasar komputer.

Masalah utama yang dihadapi oleh anak-anak di Desa Ladang Peris Bajubang adalah kurangnya pengetahuan dasar mengenai penggunaan teknologi digital, yang mempengaruhi kesiapan mereka dalam menghadapi era digital. Metode pelatihan yang diterapkan, yaitu pembelajaran praktis dengan menggunakan perangkat komputer secara langsung, terbukti tepat dalam mengatasi masalah ini. Peserta dapat langsung mempraktekkan materi yang diberikan dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi komputer.

Dampak dari pelatihan komputer ini sangat positif. Selain meningkatkan keterampilan dasar komputer, kegiatan ini juga membantu peserta untuk memahami pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka kini lebih siap dalam menghadapi tantangan di era digital, terutama dalam aspek pendidikan dan pekerjaan. Manfaat lain yang dirasakan adalah adanya peningkatan kemampuan digital yang dapat memperluas akses mereka terhadap

informasi dan peluang di dunia digital.

Untuk kegiatan KKN berikutnya, disarankan agar pelatihan komputer dilakukan secara berkelanjutan dan mencakup topik yang lebih beragam, seperti penggunaan aplikasi perkantoran dan internet yang aman. Selain itu, penting untuk melibatkan orang tua dalam mendukung pelatihan anak-anak mereka, agar hasil yang dicapai lebih maksimal. Disarankan juga untuk menyediakan lebih banyak fasilitas komputer dan akses internet, mengingat pentingnya keberlanjutan pelatihan di masa depan.

Demikian kesimpulan dari pelatihan komputer yang telah dilaksanakan, dengan harapan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam mempersiapkan anak-anak Desa Ladang Peris Bajubang untuk lebih siap menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, J., & Rainie, L. (2014). *The digital divide*. Pew Research Center.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buckingham, D. (2013). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Daryanto. (2017). *Pendidikan teknologi dan kejuruan: Pembelajaran berbasis teknologi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harjo Wibowo. (2020). *Dasar-dasar komputer dan teknologi informasi*. Surabaya: Erlangga.
- Haryanto, A. (2018). *Teknologi dalam pembelajaran abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irawan, H. (2015). *Keamanan jaringan dan internet*. Yogyakarta: Andi.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Kurniawati, E. (2016). *Teknologi pendidikan untuk pengajaran dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. (2020). *Pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (2019). *Teknologi digital dan transformasi pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, R. (2021). *Digital learning: Panduan guru dan siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmat, H. (2021). *Pembelajaran daring dan tantangan digitalisasi pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhartono. (2021). Peningkatan literasi digital di pedesaan. Jakarta: Gramedia.
- Sutrisno, E. (2020). Pembelajaran berbasis teknologi untuk generasi digital. Bandung: Pustaka Setia.
- Syaifuddin. (2019). Keamanan informasi di dunia digital. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyudi, T. (2017). Implementasi teknologi dalam pembelajaran interaktif. Malang: Universitas Negeri Malang Press.