

EDUKASI LITERASI DIGITAL DAN KETERAMPILAN KOMPUTER DI SEKOLAH DASAR NEGERI 25 KOTA BENGKULU

Azza Septiani*¹, Febra Dwi Bahwana², Bima Febriansah³, Sri Handayani⁴,
AR Walad Mahfuzhi⁵

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: * azzaseptiani30@gmail.com

ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan ini merupakan hasil kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam memberikan edukasi literasi digital dan keterampilan komputer kepada siswa Sekolah Dasar. Melalui kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk memahami penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab serta memanfaatkannya sebagai pendukung proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan di Sekolah Dasar Negeri 25 Kota Bengkulu dengan melibatkan 26 siswa melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Rangkaian kegiatan diawali dengan pelaksanaan pre-test guna memperoleh gambaran mengenai pemahaman awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi literasi digital mengenai penggunaan internet secara aman dan bertanggung jawab, pengenalan kecerdasan buatan, serta bagian dan fungsi laptop. Pemahaman siswa diperkuat melalui permainan tebak perangkat, praktik mengetik menggunakan keyboard, dan kuis interaktif. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilakukan post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada pre-test sebanyak 14 siswa (53,85%) telah memahami materi, sedangkan 12 siswa (46,15%) masih kurang memahami. Setelah post-test, pemahaman siswa meningkat menjadi 81% (21 siswa), sementara 5 siswa (19%) masih kurang memahami materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perpaduan penyampaian materi, permainan, dan praktik langsung dapat membantu meningkatkan pemahaman serta keterampilan dasar siswa dalam menggunakan teknologi.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, keterampilan komputer, komputer, literasi digital, sekolah dasar

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No

234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan internet dan perangkat komputer memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh informasi, mendukung kegiatan pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan siswa sekolah dasar semakin sering berinteraksi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pengenalan dan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi secara tepat perlu diberikan sejak usia sekolah dasar agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat memanfaatkannya untuk kegiatan yang positif.

Literasi digital merupakan kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan teknologi. Literasi digital tidak terbatas pada kemampuan mengoperasikan

perangkat, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan mencari, memahami, mengelola, dan menggunakan informasi yang diperoleh melalui media digital secara tepat. Siswa perlu memiliki kemampuan tersebut agar dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar sekaligus memahami berbagai risiko yang mungkin muncul dalam penggunaan teknologi. (Sajidan dkk., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar mencakup beberapa aspek, seperti penggunaan teknologi, pengelolaan informasi, jejaring sosial, keamanan daring, serta pemahaman terhadap dampak penggunaan teknologi.

Literasi digital juga berkaitan dengan pembentukan sikap dalam menggunakan teknologi. (Gusvira Annisa & Dwi Fajarini, t.t.) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu disertai dengan sikap yang tepat agar penggunaannya dapat memberikan manfaat dan mendukung perkembangan karakter. Hal tersebut menunjukkan bahwa literasi digital pada siswa tidak hanya diarahkan pada kemampuan menggunakan perangkat dan memperoleh informasi, tetapi juga pada pembiasaan perilaku yang bijak dan bertanggung jawab ketika berinteraksi dengan teknologi.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penguatan Literasi digital mencakup kecakapan dalam memanfaatkan internet secara tepat dengan tetap memperhatikan keamanan dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Pemanfaatan internet dapat membantu siswa memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan serta mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan internet tanpa pengetahuan yang memadai dapat menyebabkan siswa menghadapi berbagai risiko, seperti membagikan informasi pribadi, berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal, maupun menerima informasi yang belum diketahui kebenarannya. Oleh sebab itu, siswa perlu diberikan pemahaman mengenai kebiasaan sederhana dalam menggunakan internet, seperti menjaga informasi pribadi, tidak memberikan kata sandi kepada orang lain, berhati-hati ketika berinteraksi di dunia maya, dan memeriksa kebenaran informasi yang diperoleh.

Selain perkembangan internet, kecerdasan buatan juga menjadi bagian dari teknologi yang semakin mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan kecerdasan buatan kepada siswa sekolah dasar dapat dilakukan melalui penjelasan sederhana yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Siswa dapat diperkenalkan dengan pengertian dasar kecerdasan buatan, contoh penggunaannya, manfaat yang dapat diberikan, serta pentingnya menggunakan teknologi tersebut secara bijak. (Yue Yim, 2024) menjelaskan bahwa literasi kecerdasan buatan dalam pendidikan dasar memiliki hubungan dengan literasi digital, literasi data, berpikir komputasional, dan etika penggunaan teknologi. Dengan demikian, pengenalan kecerdasan buatan sejak sekolah dasar dapat menjadi bagian dari upaya membangun pemahaman siswa terhadap perkembangan teknologi sekaligus membentuk sikap yang bertanggung jawab dalam penggunaannya.

Pemahaman mengenai teknologi juga perlu didukung oleh keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat komputer. Kemampuan mengenali bagian-bagian laptop beserta fungsinya merupakan pengetahuan awal yang penting sebelum siswa melakukan aktivitas menggunakan komputer. Pengenalan tersebut akan lebih mudah dipahami apabila disertai dengan kegiatan praktik secara langsung. Melalui praktik, Siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman saat menggunakan perangkat teknologi, misalnya mengenali fungsi layar, *keyboard*, *mouse* atau *touchpad*, serta *charger*. Kegiatan mengetik juga dapat menjadi latihan awal bagi siswa untuk mengenal posisi huruf pada *keyboard* dan menghasilkan tulisan sederhana menggunakan komputer.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan edukasi yang memadukan penyampaian materi dengan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menarik dan praktik secara langsung. Materi dapat disampaikan melalui tanya jawab, permainan edukatif, praktik komputer, dan evaluasi sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami serta menerapkan

pengetahuan yang diberikan. Pendekatan tersebut diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dalam mengenalkan literasi digital dan keterampilan komputer dasar.

Kegiatan edukasi literasi digital dan keterampilan komputer dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negeri 25 Kota Bengkulu, kegiatan ditujukan kepada siswa kelas V dengan materi yang meliputi penggunaan internet secara aman dan bertanggung jawab, pengenalan kecerdasan buatan, pengenalan bagian dan fungsi laptop, permainan tebak nama perangkat, serta praktik mengetik nama dan kalimat sederhana. Evaluasi turut dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti rangkaian kegiatan.

Kegiatan ini diarahkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang literasi digital, terutama dalam menggunakan internet secara aman dan bertanggung jawab. Selain itu, siswa diperkenalkan pada konsep dasar kecerdasan buatan, bagian dan fungsi perangkat laptop, serta dilibatkan dalam praktik penggunaan komputer melalui latihan mengetik. Melalui kegiatan edukasi yang memadukan penyampaian materi, permainan, praktik, dan evaluasi, diharapkan siswa dapat memiliki pengetahuan serta keterampilan awal dalam memanfaatkan teknologi secara lebih tepat, aman, dan bertanggung jawab.

II. METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada SD Negeri 25 Kota Bengkulu pada 24-31 Agustus 2026 dengan melibatkan sekitar 26 siswa. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dengan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif. Pendekatan edukatif diterapkan melalui penyampaian materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Adapun pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam sesi tanya jawab, permainan, serta kegiatan praktik langsung. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi secara aktif serta menerapkan materi melalui kegiatan praktik.

Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* sebagai langkah untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sebelum materi disampaikan. Pertanyaan yang diberikan mencakup pengenalan bagian dan fungsi dasar laptop atau komputer, pengertian kecerdasan buatan, serta pemanfaatan kecerdasan buatan secara bijak. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sebelum memperoleh materi dan mengikuti rangkaian kegiatan edukasi.

Selanjutnya, siswa diberikan materi mengenai literasi digital, dengan penekanan pada pemanfaatan internet secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana serta menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi mencakup pemanfaatan internet untuk memperoleh informasi dan mendukung kegiatan belajar, sekaligus hal-hal yang perlu diperhatikan ketika beraktivitas di internet. Siswa diarahkan untuk memahami bahwa internet dapat memberikan manfaat dalam proses belajar, tetapi penggunaannya perlu dilakukan secara hati-hati dan bertanggung jawab.

Tahap berikutnya adalah pengenalan kecerdasan buatan. Siswa diberikan pemahaman mengenai pengertian dasar kecerdasan buatan, contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta cara memanfaatkan teknologi tersebut secara bijak. Materi disampaikan secara sederhana agar dapat dipahami sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penjelasan juga menekankan bahwa kecerdasan buatan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam belajar, tetapi tidak menggantikan tanggung jawab siswa dalam memahami dan mengerjakan tugasnya.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan bagian dan fungsi laptop. Perangkat yang diperkenalkan meliputi layar, *keyboard*, *mouse*, *touchpad*, *charger*, dan

tombol daya. Setiap bagian diperkenalkan secara langsung dengan menjelaskan nama serta fungsi dasarnya. Penggunaan perangkat secara nyata bertujuan membantu siswa menghubungkan materi yang disampaikan dengan bentuk perangkat yang mereka lihat secara langsung.

Untuk memperkuat pemahaman siswa, kegiatan dilanjutkan dengan permainan tebak nama perangkat. Mahasiswa memberikan pertanyaan atau petunjuk mengenai bagian laptop yang telah diperkenalkan. Siswa yang mengetahui jawaban diberikan kesempatan untuk mengangkat tangan dan menyampaikan jawabannya. Kegiatan ini digunakan sebagai bentuk penguatan materi sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif.

Tahap selanjutnya adalah praktik mengetik menggunakan komputer. Siswa terlebih dahulu diminta mengetik nama masing-masing menggunakan *keyboard*. Setelah mampu mengenali dan memasukkan huruf, siswa diarahkan untuk mengetik kalimat sederhana. Selama praktik berlangsung, mahasiswa memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan huruf pada *keyboard*, menggunakan perangkat, maupun menyusun tulisan. Kegiatan praktik ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan perangkat komputer.

Pada tahap akhir, siswa diberikan post-test dengan materi yang berkaitan dengan pertanyaan pada *pre-test*. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menjadi acuan dalam mengetahui perkembangan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi. Selain itu, proses kegiatan juga diamati melalui keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta melakukan praktik komputer. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya melihat hasil tes, tetapi juga memperhatikan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Edukasi Literasi Digital

Rangkaian kegiatan diawali dengan penyampaian materi literasi digital kepada peserta didik pada tingkat kelas V di SD Negeri 25 Kota Bengkulu. Penyampaian materi diarahkan pada pemahaman siswa mengenai penggunaan internet yang aman, bijak, serta bertanggung jawab. Materi disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami serta didukung oleh contoh-contoh yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari siswa.



Gambar 1. Penyampaian materi literasi digital

Siswa diberikan pemahaman mengenai manfaat internet sebagai sumber informasi dan sarana pendukung kegiatan belajar. Selain manfaatnya, siswa juga diarahkan untuk memahami

berbagai hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan internet, seperti menjaga informasi pribadi, tidak memberikan kata sandi kepada orang lain, berhati-hati ketika berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal, serta tidak langsung mempercayai informasi yang ditemukan di internet.

Melalui pendekatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berbagi pengalaman serta menyampaikan pemahaman yang dimiliki terkait penggunaan internet. Pendekatan edukatif yang dipadukan dengan aktivitas interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi literasi digital. (Susilawati, Dwija Iswara, & Aeni, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital yang melibatkan aktivitas interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai penggunaan internet secara bijak.

3.2 Pengenalan Kecerdasan Buatan

Setelah materi literasi digital, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan kecerdasan buatan kepada siswa. Materi diberikan pada tingkat dasar dengan menjelaskan pengertian kecerdasan buatan, contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta manfaat yang dapat diperoleh dari pemanfaatan teknologi tersebut.



Gambar 2. Pengenalan kecerdasan buatan kepada siswa

Pengenalan kecerdasan buatan disampaikan secara sederhana agar dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar. Siswa diberikan contoh penggunaan teknologi yang memiliki kemampuan membantu manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Materi tidak diarahkan pada pembahasan teknis, tetapi lebih menekankan pada pengenalan dan pemahaman awal terhadap perkembangan teknologi.

Selain mengenalkan manfaat kecerdasan buatan, siswa juga diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Siswa diarahkan untuk tetap menggunakan kemampuan berpikir sendiri dalam belajar dan menjadikan kecerdasan buatan sebagai alat bantu. Dengan demikian, pengenalan kecerdasan buatan tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai teknologi, tetapi juga membangun kesadaran awal mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

3.3 Pengenalan Perangkat Laptop

Kegiatan berikutnya berupa pengenalan bagian dan fungsi laptop. Pengenalan dilakukan secara langsung dengan memperlihatkan perangkat kepada siswa agar mereka dapat mengamati bentuk, nama, serta fungsi dari setiap bagian yang diperkenalkan.



Gambar 3. Pengenalan perangkat laptop kepada siswa

Bagian laptop yang diperkenalkan meliputi layar, *keyboard*, *mouse*, *touchpad*, *charger*, dan tombol daya. Layar dijelaskan sebagai bagian yang digunakan untuk menampilkan informasi, sedangkan *keyboard* digunakan untuk memasukkan huruf, angka, dan simbol. *Mouse* dan *touchpad* digunakan untuk menggerakkan kursor serta membantu pengguna dalam menjalankan berbagai perintah pada laptop. *Charger* berfungsi untuk mengisi daya baterai, sedangkan tombol daya digunakan untuk menyalakan dan mematikan laptop.

Pengenalan dilakukan dengan menghubungkan nama perangkat dengan fungsi masing-masing. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengamati perangkat secara langsung sehingga penjelasan yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis. Kegiatan serupa dalam pelatihan komputer dasar pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dapat digunakan untuk membantu siswa mengenal fungsi dasar komputer dan meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi (Anugrah Ilahi dkk., t.t.).

3.4 Permainan Tebak Nama Perangkat

Untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai bagian dan fungsi laptop, kegiatan dilanjutkan dengan permainan tebak nama perangkat. Permainan dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau petunjuk mengenai perangkat yang sebelumnya telah diperkenalkan.



Gambar 4. Permainan tebak nama perangkat laptop

Siswa yang mengetahui jawaban diberikan kesempatan untuk mengangkat tangan dan menyampaikan jawabannya. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengingat kembali materi yang telah diberikan sekaligus menunjukkan pemahaman mereka terhadap nama dan fungsi perangkat laptop.

Penggunaan permainan membuat pembelajaran lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi turut berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan. Suasana pembelajaran yang interaktif dapat membantu mengurangi kejenuhan dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan.

3.5 Praktik Mengetik Menggunakan Komputer

Setelah mendapatkan penjelasan mengenai bagian dan fungsi laptop, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik mengetik menggunakan keyboard. Praktik diawali dengan mengetik nama masing-masing siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengetik kalimat sederhana.



Gambar 5. Praktik mengetik menggunakan komputer

Pada saat praktik berlangsung, mahasiswa memberikan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menemukan huruf atau menggunakan tombol tertentu pada keyboard. Pendampingan dilakukan secara langsung sehingga siswa dapat mencoba sendiri dan memperoleh bantuan ketika mengalami kendala.

Praktik mengetik memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan komputer. Siswa dapat memahami bahwa setiap tombol pada keyboard memiliki fungsi dan dapat menghasilkan karakter tertentu yang ditampilkan pada layar. Kegiatan praktik juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun keberanian dalam mengoperasikan laptop secara mandiri.

Kegiatan praktik komputer memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung dalam memahami dan menggunakan perangkat komputer. Praktik tersebut juga digunakan sebagai tahap penguatan terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya.

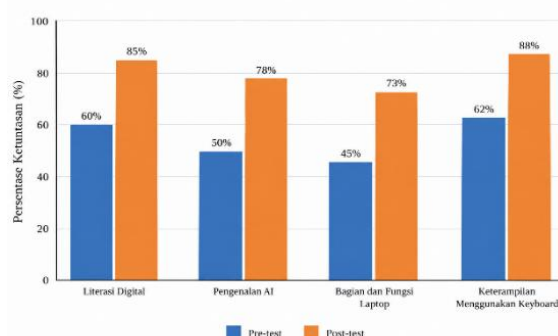
3.6 Evaluasi melalui Pre-test dan Post-test

Tahapan evaluasi dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap awal, siswa mengikuti *pre-test* sebagai langkah untuk mengidentifikasi pemahaman yang telah dimiliki sebelum kegiatan dimulai. Setelah seluruh rangkaian edukasi, permainan, dan praktik dilaksanakan, siswa kembali mengikuti *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman yang diperoleh setelah kegiatan.



Gambar 6. Kuis interaktif bersama siswa

Pertanyaan evaluasi berkaitan dengan materi yang telah diberikan, meliputi pengenalan layar, *keyboard*, *mouse*, *touchpad*, *charger*, dan tombol daya. Selain itu, siswa diberikan pertanyaan mengenai pengertian kecerdasan buatan serta cara menggunakan kecerdasan buatan secara bijak. Dengan demikian, pertanyaan evaluasi memiliki keterkaitan langsung dengan materi yang diberikan selama kegiatan.



Gambar 7. Diagram perbandingan hasil pre-test dan post-test

Hasil pada Gambar 7 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan edukasi. Peningkatan terlihat pada seluruh aspek yang dinilai, yaitu literasi digital dari 60% pada tahap *pre-test* menjadi 85% pada *post-test*, pengenalan kecerdasan buatan dari 50% menjadi 78%, pengenalan bagian dan fungsi laptop dari 45% menjadi 73%, serta keterampilan menggunakan keyboard dari 62% menjadi 88%. Rata-rata pemahaman siswa menunjukkan peningkatan, yaitu dari 53,85% pada *pre-test* menjadi 81% pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi melalui penyampaian materi, permainan, kuis interaktif, dan praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan dasar siswa dalam menggunakan teknologi.

3.7 Dampak dan Manfaat Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan memberikan manfaat bagi siswa dalam mengenal teknologi digital sekaligus memperoleh keterampilan komputer dasar. Melalui materi literasi digital, siswa memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menggunakan internet secara aman dan bertanggung jawab. Pengenalan kecerdasan buatan memberikan wawasan awal kepada siswa mengenai perkembangan teknologi serta cara memanfaatkannya secara bijak.

Pada aspek keterampilan komputer, siswa memperoleh pengetahuan mengenai bagian dan fungsi laptop serta mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan praktik mengetik. Permainan tebak nama perangkat dapat membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan yang lebih menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, kegiatan menunjukkan bahwa kombinasi antara penyampaian materi, permainan, praktik langsung, dan evaluasi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif. Pendekatan tersebut membantu siswa memperoleh pengetahuan dasar mengenai literasi digital sekaligus pengalaman awal dalam menggunakan perangkat komputer. Kegiatan ini juga memberikan dasar bagi siswa untuk lebih siap memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari kegiatan belajar sehari-hari.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan edukasi literasi digital dan keterampilan komputer memberikan pengetahuan serta pengalaman dasar kepada siswa kelas V dalam memahami dan menggunakan teknologi. Kegiatan meliputi edukasi penggunaan internet secara aman dan bertanggung jawab, pengenalan kecerdasan buatan, pengenalan bagian dan fungsi laptop, permainan tebak nama perangkat, serta praktik mengetik menggunakan keyboard.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi dengan baik serta berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, permainan, dan praktik secara langsung. Siswa memperoleh pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak, mengenal fungsi beberapa bagian laptop, serta mendapatkan pengalaman dalam mengetik nama dan kalimat sederhana menggunakan keyboard. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa pada aspek literasi digital, pengenalan kecerdasan buatan, bagian dan fungsi laptop, serta keterampilan menggunakan keyboard.

Penggabungan penyampaian materi, permainan, praktik, dan evaluasi memberikan proses pembelajaran yang lebih interaktif bagi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu bentuk edukasi yang membantu memperkenalkan literasi digital dan keterampilan komputer dasar kepada siswa sekolah dasar.

Saran

Agar hasil pembelajaran tetap berkembang, kegiatan penguatan literasi digital dan kemampuan menggunakan komputer pada siswa sekolah dasar perlu diberikan secara berkala. Sekolah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih sering berlatih menggunakan komputer serta membiasakan pemanfaatan internet secara bijak dengan tetap memperhatikan aspek keamanan dan tanggung jawab.

Untuk kegiatan selanjutnya, materi dapat dikembangkan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dengan menambah waktu praktik dan aktivitas yang lebih beragam. Evaluasi juga dapat dilakukan secara lebih terstruktur sehingga perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa dapat diketahui dengan lebih jelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan Dosen untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pelaksanaan kegiatan.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SD Negeri 25 Kota Bengkulu, terutama Kepala Sekolah dan Guru, atas izin serta dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan edukasi literasi digital dan keterampilan komputer. Terima kasih kepada seluruh siswa kelas V yang telah mengikuti kegiatan dengan antusias dan berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut sangat membantu sehingga

kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 24-31 Agustus 2026 dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah Ilahi, P., Riwayati, S., Peto, A., Masyita Ariani, N., Jumri, R., & Husni Rifqo, M. (t.t.). *PELATIHAN PENGGUNAAN KOMPUTER DASAR MICROSOFT WORD PADA SISWA SDN 8 BENGKULU SELATAN*. Diambil dari <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>
- Gusvira Annisa, K., & Dwi Fajarini, S. (t.t.). *PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI LITERASI DIGITAL DI SMAN 01 BENGKULU TENGAH*. Diambil dari <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JIMAKUKERTA>
- Sajidan, S., Atmojo, I. R. W., Desstya, A., Parmin, P., Saputri, D. Y., & Salimi, M. (2023). The level of digital literacy ability of elementary school students. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 15(1), 91-103. <https://doi.org/10.18844/wjet.v15i1.8192>
- Susilawati, D., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Development of Digital Literacy Educational Game for Elementary School Students to Be Wise in Using the Internet. Dalam *Journal of Education Research* (Vol. 5).
- Yue Yim, I. H. (2024, Desember 1). A critical review of teaching and learning artificial intelligence (AI) literacy: Developing an intelligence-based AI literacy framework for primary school education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, Vol. 7. Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100319>