

Pelatihan Komputer Dasar Bagi Anak Sekolah Dasar: Mengetik, Menggambar, dan Mengelola File Menggunakan Microsoft Word, Paint, dan File Explorer

Basic Computer Training for Elementary School Children: Typing, Drawing, and Managing Files Using Microsoft Word, Paint, and File Explorer

Sigit Sugiyanto¹, Ilyas A'thaa Wat Taqaa^{1*}, Haris Jamaludin²

¹Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, PO BOX 202 Purwokerto 53182

²Manajemen Informatika, AMIK Veteran Purwokerto

email: ¹sigitsugiyanto@ump.ac.id, ^{1*}ilyasawt@gmail.com, ²harisjp88@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan komputer dasar ini ditujukan untuk lima anak sekolah dasar sebagai pengenalan awal terhadap penggunaan komputer secara sederhana dan menyenangkan. Kegiatan dilakukan di rumah dengan materi meliputi mengetik menggunakan Microsoft Word, menggambar digital menggunakan Paint, serta menyimpan dan membuka file melalui File Explorer. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mulai memahami fungsi dasar komputer dan mampu mengoperasikannya secara mandiri. Kegiatan ini membuktikan bahwa literasi digital dapat dikenalkan sejak dini melalui pendekatan yang sesuai dengan usia anak-anak.

Kata kunci: Komputer dasar, Anak sekolah dasar, Microsoft Word, Paint

ABSTRACT

This basic computer training is aimed at five elementary school children as an initial introduction to the use of computers in a simple and fun way. The activities are carried out at home with materials including typing using Microsoft Word, digital drawing using Paint, and saving and opening files through File Explorer. The results of the training showed that participants began to understand the basic functions of computers and were able to operate them independently. This activity proves that digital literacy can be introduced early on through an approach that is appropriate to the age of children.

Keywords: Basic computers, Elementary school children, Microsoft Word, Paint

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi. Informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Atas dasar tersebut informasi tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini perkembangan dunia komputer dibidang multimedia yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien (Sidik et al., 2022).

Menurut Yulisnawati Tuna (2021) "literasi digital yang di lakukan pada sekolah dasar pada umumnya dapat meningkatkan kualitas pendidik dan peserta didik. Selanjutnya literasi digital yang di terapkan di sekolah dasar masih pada tahap pembelajaran ekstra kurikuler sehingga masih perlu di galakan kembali sebagai upayah peningkatan mutu pendidik dan peserta didik."

Sementara itu, hasil penelitian Putu & Arima (2024) menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa SD. Penelitian ini menganalisis peran literasi digital dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa sekolah dasar secara lebih komprehensif, mencakup aspek teknis, berpikir kritis, kreativitas, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Mitra dalam kegiatan ini adalah lima anak, yaitu adik penulis dan empat orang temannya, yang semuanya duduk di kelas 5 sekolah dasar. Mereka tinggal di lingkungan yang sama dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap komputer, namun belum pernah mendapatkan pengalaman formal dalam menggunakan Microsoft Word, Paint, atau mengelola file secara mandiri di komputer.

Guna menjawab kebutuhan tersebut, dirancanglah pelatihan komputer dasar yang sederhana, menyenangkan, dan interaktif, dengan fokus pada tiga keterampilan utama: latihan mengetik menggunakan Microsoft Word, menggambar digital menggunakan Paint, dan manajemen file menggunakan File Explorer. Diharapkan, pelatihan ini dapat menjadi fondasi pertama bagi anak-anak dalam membangun literasi digital yang berguna untuk mendukung proses belajar mereka ke depan.

2. Metode

Metode pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut penjabaran setiap tahapnya:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis sebagai pelatih menyiapkan satu unit laptop sebagai sarana pelatihan. Aplikasi yang digunakan adalah Microsoft Word dan Paint, yang telah tersedia di laptop. Untuk materi pembelajarannya yaitu:

- Pengenalan perangkat keras komputer;
- Latihan mengetik kalimat sederhana di Microsoft Word;
- Latihan menggambar digital menggunakan Paint;
- Menyimpan dan membuka file di File Explorer.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelatihan dilaksanakan di rumah adik penulis, yang juga merupakan rumah penulis sendiri, pada hari Sabtu, 21 Juni 2025, dengan durasi kurang lebih tiga jam. Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan pendekatan demonstrasi dan praktik bergantian. Penulis sebagai satu-satunya pelatih memandu setiap sesi secara individual.

Lima peserta mengikuti pelatihan secara bergiliran menggunakan laptop yang sama. Pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan laptop dan perangkat pendukung. Selanjutnya, peserta diberi latihan mengetik kalimat sederhana di Microsoft Word, seperti biodata diri. Setelah itu, peserta diarahkan untuk membuat gambar bebas menggunakan Paint. Terakhir, mereka diajarkan cara menyimpan dan membuka file hasil ketikan maupun gambar secara mandiri melalui File Explorer.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara observatif dan praktik langsung dengan menilai hasil kerja masing-masing peserta, baik dalam bentuk teks ketikan maupun gambar digital. Selain itu, penulis juga menilai kemampuan peserta dalam menyimpan dan membuka file secara mandiri. Di akhir sesi, dilakukan tanya jawab ringan untuk mengetahui bagian yang paling disukai peserta serta bagian yang masih perlu ditingkatkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan berjalan dengan baik dan peserta tampak antusias dan senang mencoba hal baru. Pada sesi mengetik menggunakan Microsoft Word, semua anak berhasil mengetik biodata dan kalimat sederhana, seperti nama, dan hobi. Meskipun kecepatan mengetik masih terbatas, mereka mulai memahami fungsi dasar keyboard.

Sesi menggambar menggunakan Paint menjadi bagian yang paling disukai. Anak-anak bebas berkreasi membuat gambar rumah, pohon, mobil, dan memberi warna.

Di akhir pelatihan, peserta berhasil menyimpan hasil gambar dan membukanya kembali. Awalnya mereka tidak tahu arti tombol "Save" dan konsep nama file, tetapi setelah dibimbing, mereka dapat melakukannya sendiri. Ini menjadi pengalaman pertama mereka dalam mengenal cara kerja penyimpanan file di komputer.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan pengalaman baru bagi anak-anak bahwa komputer bisa digunakan bukan hanya untuk bermain, tetapi juga bisa untuk mengetik, belajar dan membuat karya sederhana.



Gambar 1. Kondisi Pelatihan Di rumah Penulis

PENUTUP

Pelatihan komputer dasar ini memberikan pengalaman dan keterampilan awal bagi lima anak sekolah dasar dalam menggunakan komputer, mulai dari mengetik di Microsoft Word, menggambar dengan Paint, hingga menyimpan dan membuka file. Pelatihan sederhana di rumah ini menunjukkan bahwa anak-anak bisa belajar teknologi dengan cara yang menyenangkan. Diharapkan kegiatan seperti ini dapat dilanjutkan dengan materi yang lebih menarik, seperti membuat presentasi, mengenal internet yang aman, dan pengembangan kreativitas digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Putu, L., & Arima, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TEKNOLOGI SISWA SEKOLAH DASAR. 11, 1255–1267.

Sidik, A., Setyawan, A. H., Kholifatunnisa, & Hanifa, S. N. (2022). Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Menambah Wawasan Dan Kemampuan Belajar Siswa Di Era Globalisasi. *Jurnal Pengabdian Global*, 1(1), 12–15. <https://journal.global.ac.id/index.php/JPEG/article/view/455>

Yulisnawati Tuna. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2005*(November), 388–397.