

Pengenalan Dasar Komputer Bagi Anak-Anak Panti Asuhan Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital

Introduction to Computer Basics for Children in Orphanages as an Effort to Improve Digital Literacy

Harvian^{1*}; Muh. Juliadin Andi²; Rachmat Rakes³; Maria Delviana Berti⁴; Firman Aziz⁵;

^{1,2,4} Mahasiswa ilmu Komputer Universitas Pancasakti, Makassar 90121, Indonesia

³ Irmex Digital Akademika, Makassar, 90551, Indonesia

⁵ Universitas Pancasakti, Makassar 90121, Indonesia

¹vianramadan300@gmail.com; ²muhjuliadina@gmail.com; ³rachmatrakes@gmail.com; ⁴delviberti261@gmail.com; ⁵firman.aziz@unpacti.ac.id

* Corresponding author

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan keterampilan komputer sebagai salah satu kompetensi dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pengetahuan mengenai teknologi komputer, termasuk anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dasar anak-anak panti asuhan mengenai komputer melalui kegiatan pengenalan komputer. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi mengenai pengenalan komputer, penjelasan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta sesi diskusi dan tanya jawab. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan edukatif dan interaktif untuk memudahkan peserta dalam memahami materi yang diberikan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dasar komputer, fungsi komputer, serta perbedaan antara perangkat keras dan perangkat lunak. Antusiasme peserta selama kegiatan juga menunjukkan adanya minat yang tinggi terhadap pembelajaran teknologi informasi. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dasar anak-anak panti asuhan dan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan keterampilan teknologi informasi di masa mendatang.

Kata Kunci: Pengabdian kepada masyarakat; literasi digital; komputer dasar; panti asuhan; teknologi informasi.

Abstract

The development of information technology has made computer skills one of the fundamental competencies required in daily life. However, not all children have equal opportunities to gain knowledge about computer technology, including children living in orphanages. This community service activity aimed to improve the basic computer knowledge of orphanage children through an introductory computer education program. The methods used in this activity included the delivery of introductory computer materials, explanations of computer hardware and software, as well as discussion and question-and-answer sessions. The activity was conducted through a face-to-face educational and interactive approach to facilitate participants' understanding of the presented materials. The results indicated that participants gained a better understanding of basic computer concepts, computer functions, and the differences between hardware and software. The participants also showed high enthusiasm and interest throughout the activity, reflecting their motivation to learn about information technology. This activity contributed positively to improving the participants' basic digital literacy and can serve as an initial step toward developing information technology skills in the future.

Keywords: Community service; digital literacy; basic computer; orphanage; information technology.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan interaksi sosial. Kemampuan dalam menggunakan teknologi digital saat ini tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, melainkan sebagai kompetensi dasar yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat modern. UNESCO menyatakan bahwa keterampilan digital merupakan komponen penting yang mendukung kemampuan individu dalam mengakses, memahami, menciptakan, dan berbagi informasi melalui teknologi digital untuk kepentingan pembelajaran, pekerjaan, dan kehidupan sosial [1].

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan seseorang memanfaatkan teknologi secara aman, efektif, dan bertanggung jawab. UNICEF menjelaskan bahwa literasi digital merupakan salah satu keterampilan

utama yang dibutuhkan anak-anak untuk menghadapi tantangan sekolah, dunia kerja, dan kehidupan di era digital [2]. Oleh karena itu, pengenalan teknologi komputer sejak usia dini menjadi langkah penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Komputer merupakan salah satu perangkat teknologi yang berperan penting dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Penguasaan dasar komputer memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar digital. Menurut UNESCO Institute for Statistics, keterampilan komputer dasar meliputi pemahaman konsep dasar komputer, pengelolaan berkas, penggunaan aplikasi pengolah kata, pencarian informasi, serta kemampuan berkomunikasi menggunakan teknologi digital [3]. Dengan demikian, pengenalan komputer menjadi fondasi awal dalam membangun kemampuan literasi digital yang lebih luas.

Meskipun teknologi digital semakin berkembang, akses dan pemanfaatannya belum merata di seluruh lapisan masyarakat. Anak-anak yang tinggal di panti asuhan merupakan salah satu kelompok yang berpotensi mengalami keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kesenjangan keterampilan digital apabila tidak diimbangi dengan program edukasi yang memadai. UNICEF menegaskan bahwa masih banyak anak yang belum memperoleh kompetensi yang diperlukan untuk berpartisipasi secara optimal dalam dunia digital, sehingga diperlukan upaya peningkatan keterampilan digital secara inklusif bagi seluruh kelompok masyarakat [4].

Panti asuhan tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal dan pembinaan sosial bagi anak-anak, tetapi juga memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk masa depan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pengenalan komputer menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan anak-anak panti asuhan mengenai teknologi informasi. Melalui kegiatan edukasi ini, peserta diperkenalkan pada konsep dasar komputer, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), serta fungsi dan manfaat komputer dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pengenalan komputer ini dilaksanakan melalui metode penyampaian materi, penjelasan mengenai perangkat keras dan perangkat lunak, serta sesi diskusi dan tanya jawab. Pendekatan tersebut dipilih untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai teknologi komputer sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi yang terjadi selama kegiatan, peserta diharapkan mampu memahami pentingnya teknologi komputer dan meningkatkan motivasi untuk mempelajari teknologi informasi secara lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pengelola Panti Asuhan Al Huda, diketahui bahwa sebagian besar peserta belum pernah memperoleh pelatihan komputer secara formal. Pengetahuan peserta mengenai perangkat keras dan perangkat lunak masih terbatas pada pengenalan umum tanpa pemahaman mengenai fungsi dan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan literasi digital dasar sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dasar anak-anak panti asuhan mengenai komputer dan teknologi informasi sebagai bagian dari upaya penguatan literasi digital. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mempersiapkan peserta menghadapi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era digital.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di **Panti Asuhan Al Huda** yang berlokasi di **Kabupaten Gowa** dengan sasaran peserta yaitu anak-anak panti asuhan. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dasar peserta mengenai komputer dan teknologi informasi melalui pemberian materi edukatif tentang komputer, perangkat keras (*hardware*), dan perangkat lunak (*software*).

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode **sosialisasi dan edukasi** yang dilakukan secara tatap muka. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan yang berfokus pada pemberian pengetahuan dasar kepada peserta yang sebagian besar belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai komputer. Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum kegiatan berlangsung dengan tujuan memastikan kelancaran pelaksanaan program. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Koordinasi dengan pihak pengelola panti asuhan terkait waktu, tempat, dan jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan.
2. Identifikasi kebutuhan peserta untuk menyesuaikan materi yang akan diberikan.
3. Penyusunan materi sosialisasi mengenai pengenalan komputer, perangkat keras (*hardware*), dan perangkat lunak (*software*).
4. Persiapan media presentasi dan dokumentasi kegiatan.

B. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung melalui metode ceramah dan diskusi interaktif. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa sesi sebagai berikut:

1. Penyampaian Materi Pengenalan Komputer

Pada sesi ini tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai pengertian komputer, fungsi komputer, serta manfaat penggunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan pembelajaran. Materi disampaikan menggunakan media presentasi yang dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta.

2. Penjelasan Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software)

Sesi berikutnya difokuskan pada pengenalan komponen utama komputer. Peserta diberikan penjelasan mengenai berbagai perangkat keras seperti monitor, CPU, keyboard, mouse, dan perangkat pendukung lainnya beserta fungsi masing-masing. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan konsep perangkat lunak, termasuk sistem operasi dan aplikasi yang umum digunakan dalam kegiatan belajar.

3. Diskusi dan Tanya Jawab

Pada sesi akhir, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Kegiatan diskusi dilakukan secara interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta sekaligus memberikan penjelasan tambahan terhadap materi yang belum dipahami. Melalui sesi ini, peserta dapat berinteraksi langsung dengan tim pengabdian dan memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan komputer.

C. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui observasi terhadap partisipasi dan respons peserta selama kegiatan berlangsung. Indikator evaluasi meliputi tingkat keaktifan peserta dalam mengikuti materi, keterlibatan dalam sesi diskusi, serta kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan dan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

D. Alur Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan dasar komputer bagi anak-anak panti asuhan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan diikuti oleh peserta dari lingkungan panti asuhan dengan pendampingan dari pengelola panti dan tim pengabdian. Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta menunjukkan antusiasme yang baik selama kegiatan berlangsung.

A. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan komputer. Pada sesi ini, peserta diperkenalkan dengan pengertian komputer, fungsi komputer, serta manfaat penggunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan menggunakan media presentasi dan penjelasan langsung agar mudah dipahami oleh peserta yang memiliki latar belakang pengetahuan yang beragam.

Setelah pengenalan umum, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Tim pengabdian menjelaskan fungsi beberapa komponen utama komputer, seperti monitor, CPU, keyboard, mouse, dan perangkat pendukung lainnya. Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman mengenai perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan berbagai aktivitas pada komputer, termasuk sistem operasi dan aplikasi yang umum digunakan dalam kegiatan belajar.

Sesi terakhir berupa diskusi dan tanya jawab. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Diskusi berlangsung interaktif dan menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman peserta mengenai penggunaan komputer dan teknologi informasi.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

B. Respons dan Partisipasi Peserta

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan pemateri, dan mengajukan pertanyaan pada sesi diskusi.

Beberapa peserta menyampaikan rasa ingin tahu mengenai fungsi masing-masing perangkat komputer dan manfaat komputer dalam mendukung kegiatan belajar. Pertanyaan yang muncul antara lain berkaitan dengan cara kerja komputer, perbedaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta penggunaan komputer untuk tugas sekolah dan pencarian informasi.

Tabel 1. Indikator partisipasi peserta selama kegiatan

<i>No</i>	<i>Indikator</i>	<i>Hasil Pengamatan</i>
1	Kehadiran peserta	Peserta hadir sesuai undangan
2	Perhatian terhadap materi	Baik
3	Keaktifan bertanya	Baik
4	Partisipasi dalam diskusi	Baik
5	Pemahaman materi dasar	Meningkat berdasarkan respons peserta

C. Peningkatan Pemahaman Peserta

Walaupun kegiatan ini bersifat pengenalan dasar dan tidak mencakup praktik penggunaan komputer secara langsung, peserta memperoleh tambahan pengetahuan mengenai konsep dasar komputer. Sebelum kegiatan, sebagian peserta hanya mengenal komputer secara umum tanpa memahami komponen dan fungsinya. Setelah kegiatan berlangsung, peserta mampu membedakan perangkat keras dan perangkat lunak serta memahami fungsi dasar beberapa komponen komputer.

Peningkatan pemahaman ini terlihat dari kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemateri pada akhir sesi. Peserta juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai peran komputer dalam mendukung kegiatan belajar dan pencarian informasi.

Pemahaman peserta yang tampak setelah kegiatan

1. Peserta mampu menyebutkan pengertian dan fungsi umum komputer.
2. Peserta dapat membedakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).
3. Peserta mengenali beberapa komponen utama komputer seperti monitor, CPU, keyboard, dan mouse.
4. Peserta memahami bahwa komputer dapat digunakan untuk belajar, mencari informasi, dan mendukung aktivitas pendidikan.

D. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode sosialisasi melalui penyampaian materi dan diskusi interaktif cukup efektif untuk memberikan pemahaman awal mengenai komputer kepada anak-anak panti asuhan. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengetahuan dasar meskipun fasilitas praktik komputer belum tersedia secara memadai.

Kegiatan pengenalan komputer memiliki peran penting dalam membangun literasi digital awal. Pemahaman mengenai perangkat keras, perangkat lunak, dan fungsi komputer menjadi fondasi sebelum peserta mempelajari keterampilan penggunaan komputer yang lebih lanjut. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital dimulai dari penguasaan konsep dasar teknologi sebelum berlanjut pada kemampuan operasional dan pemanfaatan teknologi secara produktif [1], [2].

Antusiasme peserta selama diskusi menunjukkan adanya kebutuhan dan ketertarikan terhadap pembelajaran teknologi informasi. Kondisi ini menjadi indikator bahwa program serupa dapat dikembangkan pada tahap berikutnya dengan menambahkan sesi praktik langsung agar peserta memperoleh pengalaman operasional menggunakan komputer.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan pengetahuan dasar mengenai komputer dan meningkatkan kesadaran peserta terhadap pentingnya teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, kegiatan belum dilengkapi dengan praktik langsung penggunaan komputer karena keterbatasan fasilitas yang tersedia. Kedua, evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui

observasi partisipasi peserta dan kemampuan menjawab pertanyaan pada akhir sesi tanpa menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Ketiga, durasi kegiatan yang relatif singkat menyebabkan materi yang diberikan masih terbatas pada pengenalan dasar komputer. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dengan pendekatan praktik dan evaluasi yang lebih terukur sangat disarankan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan dasar komputer bagi anak-anak panti asuhan telah terlaksana dengan baik melalui penyampaian materi, penjelasan mengenai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta sesi diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan kepada peserta mengenai konsep dasar komputer, fungsi komputer, serta komponen-komponen utama yang terdapat dalam sistem komputer. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami perbedaan antara perangkat keras dan perangkat lunak serta mengenali fungsi dasar beberapa komponen komputer yang diperkenalkan selama kegiatan. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama sesi diskusi juga menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi terhadap materi teknologi informasi yang diberikan. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta memiliki pemahaman awal mengenai teknologi komputer sebagai salah satu bekal dalam menghadapi perkembangan era digital. Untuk meningkatkan efektivitas program pada kegiatan selanjutnya, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang disertai praktik langsung penggunaan komputer sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman yang lebih komprehensif dalam mengoperasikan perangkat komputer.

Deklarasi Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, penyusunan naskah, maupun publikasi artikel ini. Seluruh penulis telah berkontribusi secara akademik dan profesional sesuai dengan perannya masing-masing tanpa adanya kepentingan finansial maupun nonfinansial yang dapat memengaruhi hasil dan interpretasi kegiatan yang dilaporkan.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak Panti Asuhan **Al Huda** yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, apresiasi diberikan kepada **AKSARA Digital Community** yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Ketersediaan Data

Data yang mendukung hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tersedia dari penulis korespondensi dan dapat diperoleh atas permintaan yang wajar. Data yang tersedia meliputi dokumentasi kegiatan, materi pelatihan, hasil observasi pelaksanaan kegiatan, dan catatan evaluasi yang digunakan dalam penyusunan artikel ini.

Penggunaan Ai Dan Deklarasi Penggunaan Ai Generatif

Penulis menyatakan bahwa teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) generatif digunakan secara terbatas untuk membantu proses penyuntingan bahasa, perbaikan tata bahasa, serta peningkatan keterbacaan naskah. Seluruh isi artikel, termasuk perencanaan kegiatan, pelaksanaan program, analisis hasil, interpretasi data, dan penyusunan kesimpulan merupakan tanggung jawab penuh para penulis. Penulis telah melakukan verifikasi dan peninjauan terhadap seluruh isi naskah untuk memastikan akurasi, validitas, dan integritas ilmiah artikel yang dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- [1] "Digital skills critical for jobs and social inclusion | UNESCO." <https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion> (accessed Jun. 06, 2026).
- [2] "Digital literacy for children: 10 things you need to know | Office of Strategy and Evidence Innocenti." <https://www.unicef.org/innocenti/documents/digital-literacy-children-10-things-you-need-know> (accessed Jun. 06, 2026).
- [3] "Data for the Sustainable Development Goals | Institute for Statistics (UIS)." <https://www.uis.unesco.org/en> (accessed Jun. 06, 2026).
- [4] "Competencies and skills development | UNICEF Digital Education." <https://www.unicef.org/digitaleducation/Competencies-Skills> (accessed Jun. 06, 2026).

- [5] Y. Hwang, J. H. Lee, and D. Shin, "What is prompt literacy? An exploratory study of language learners' development of new literacy skill using generative AI," Nov. 2023, Accessed: Jun. 06, 2026. [Online]. Available: <https://arxiv.org/pdf/2311.05373>.
- [6] B. Quarshie *et al.*, "Prompt Engineering for Responsible Generative AI Use in African Education: A Report from a Three-Day Training Series," Jan. 2026, Accessed: Jun. 06, 2026. [Online]. Available: <https://arxiv.org/pdf/2601.06121>.