



Rumah Pangsit (Pangajaran Sareng IT): Program Pembelajaran IT Berkala untuk Anak sebagai Alternatif Kegiatan Karang Taruna

Ghevira Syaharani Aulia Muharam¹, Maulida Ilhami Zuhruful Ilmi², Silmi Aulia Rohmah³, Selly Feranie⁴

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia



E-mail: ghevirsyaharani@upi.edu¹

maulidailhami@upi.edu²

silmiaulia@upi.edu³

feranie@upi.edu⁴

Article Info

Diterima

6 September 2023

Direvisi

30 September 2023

Diterbitkan

2 Oktober 2023

Abstrak

Tim pengabdian memperkenalkan suatu paket pembelajaran IT berkala untuk anak-anak yang dinamakan Rumah Pangsit (Pengajaran sareng IT). Program ini dilaksanakan di Kecamatan Lembang, Jawa Barat untuk dijadikan salah satu kegiatan rutin Karang taruna. Program ini menggunakan pendekatan pengabdian dengan menyusun kurikulum IT sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak-anak umur 5-13 tahun, mensosialisasikan program dan kurikulumnya beserta pengajarannya kepada pemuda karang taruna, dan tidak lupa memberikan instruksi kepada pemuda/i karang taruna untuk program pembelajaran selanjutnya. Pada implementasi ini diikuti oleh 24 anak dengan kriteria penguasaan IT pada perangkat keras mouse, keyboard, dan monitor serta perangkat lunak Microsoft Word dan Paint. Setelah diadakannya program ini, anak-anak sudah familiar dan dapat mengoperasikan perangkat laptop, mouse, keyboard, dan monitor serta sudah dapat menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Paint.

Kata kunci: Informasi Teknologi, Literasi Digital, Karang Taruna.

Dipublikasikan oleh: Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Website: <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm/index>

DOI: <https://doi.org/10.32332/dedikasi:%20jurnal%20pengabdian%20masyarakat.v5i2.7678>

P-ISSN [2686-3839](#) dan E-ISSN [2686-4347](#)

Volume 5 Number 2, December 2023

Tulisan ini bersifat akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Pendahuluan

Kelapa Abad kedua puluh satu sering dipandang sebagai periode teknologi, era dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Saat ini, teknologi berperan sangat penting dalam kehidupan manusia, mendorong terjadinya transformasi digital hampir pada seluruh aspek kehidupan, mulai dari komunikasi dan hiburan hingga ekonomi dan pendidikan. Dampak dari transformasi digital ini dirasakan oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kini, seluruh aspek dalam kehidupan termasuk pendidikan, ekonomi, dll. sudah di bantu oleh macam-macam teknologi. Sehingga menjadi sebuah hal yang penting bagi anak untuk mengenal teknologi informasi sejak gini guna menghindari ketertinggalan di masa yang akan datang. Sayangnya, tidak semua pihak terutama orang tua, dapat memperkenalkan teknologi informasi sebagai sarana literasi digital yang positif. Banyak anak yang mengenal dan menggunakan teknologi informasi hanya sebatas sebagai sarana hiburan saja tanpa diperkenalkan kegunaan sesungguhnya.

Literasi digital menjadi penting untuk dikenalkan kepada anak sejak usia dini karena terus bertambahnya pengguna teknologi digital pada kalangan anak usia dini (Safitri & Muryanti, 2021). Literasi digital merujuk pada kemampuan penggunaan perangkat digital untuk menemukan informasi, berkomunikasi, atau berkreasi dengan sehat, bijak, dan cerdas (Novitasari, 2022). Kemampuan literasi digital yang baik diharapkan dapat membantu setiap individu untuk selalu dapat mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah lingkungan pendidikan secara signifikan, mengubah cara pembelajaran diberikan, diakses, dan bagaimana keterampilan serta pengetahuan diperoleh oleh para pelajar. Muncul nya alat serta platform inovatif teknologi informasi kini mampu membantu proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Hamidi, 2011). Salah satu contoh transformasi digital yang paling terlihat di bidang pendidikan adalah penerapan pengujian berbasis komputer atau *computer based testing*, peralihan dari ujian tradisional dengan pena dan kertas menjadi evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui komputer. Pelaksanaan ujian dengan menggunakan komputer menuntut anak untuk memiliki skill sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan perangkat komputer sesuai dengan fungsinya (Izzuddin et al., 2022). Di Indonesia sendiri penghapusan kegiatan ujian nasional menjadi awal dasar dibentuknya evaluasi pembelajaran baru yang disebut dengan kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Oleh karena itu, siswa perlu beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti pembelajaran dengan menggunakan komputer sangat penting untuk diterapkan di pendidikan formal seperti sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar. Kemampuan siswa dalam menguasai *Information and Communication of Technology* (ICT) akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dan menjadi bekal untuk menghadapi tantangan di abad 21 ini dan masa yang akan datang (Maylitha et al., 2022). Namun, implementasi penggunaan teknologi komputer pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki tantangan dimana siswa belum memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Selain itu, adanya keterbatasan akses infrastruktur teknologi di beberapa daerah di Indonesia terutamanya di daerah pedesaan semakin membatasi implementasi literasi digital yang merata pada seluruh siswa Indonesia.

Universitas Pendidikan Indonesia sebagai salah satu jenjang pendidikan Perguruan Tinggi turut andil dalam melaksanakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian pada masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Berdasarkan fenomena dan permasalahan terkait pentingnya literasi digital pada anak mulai dari jenjang pendidikan dasar untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital maka tim KKN Tematik UPI 2023 Desa Gudangkahuripan berinisiatif membuat program pengajaran IT berkala untuk anak-anak yang dinamakan "Rumah Pangsit" (Pangajaran Sareng IT). Program ini nantinya dapat menjadi alternatif kegiatan rutin yang dilaksanakan oleh Karang Taruna

setempat. Sasaran pelaksanaan program Rumah Pangsit adalah anak-anak yang duduk di bangku Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD) di RW 15 Desa Gudangkahuripan, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Pertimbangan dijadikannya siswa TK dan SD sebagai peserta dalam program ini adalah agar pengetahuan tentang literasi digital ini dapat diketahui oleh anak sejak usia dini dan mempersiapkan siswa SD untuk melaksanakan ujian berbasis komputer. Melalui program ini, peserta akan dikenalkan dengan jenis perangkat keras dan lunak pada perangkat komputer. Hasil yang ingin dicapai setelah terlaksananya program ini adalah peserta kegiatan dapat memiliki tambahan wawasan mengenai perangkat digital, kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki, serta dapat mengoperasikan perangkat komputer sehingga peserta kegiatan memiliki peluang yang sama untuk berkembang, berpartisipasi, dan mempersiapkan mereka dalam revolusi digital.

Metodologi

Program Rumah Pangsit merupakan sebuah program yang mengaplikasikan pendekatan pengabdian di mana pada pelaksanaan pembelajarannya menggunakan metode *study group*. Melalui metode ini, peserta akan dibagi ke beberapa kelompok kecil dimana setiap kelompoknya berisi empat orang peserta dan satu orang mentor. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah, presentasi, tanya jawab, dan praktik. Selain pembelajaran, dalam setiap kegiatan Rumah Pangsit juga terdapat *fun games* pada akhir sesi belajar. Program Rumah pangsit memiliki empat tahapan pelaksanaan yaitu tahap identifikasi, pencarian solusi, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Pada tahap pertama, tim KKN melakukan pengumpulan data terkait kondisi dan kebutuhan di lapangan mengenai kualitas literasi digital anak-anak TK dan SD yang berada di RW 15 Desa Gudangkahuripan. Dari tahap pertama ini, tim KKN mulai mengidentifikasi kurangnya pengetahuan dan kemampuan anak-anak tentang penggunaan perangkat digital yang seharusnya mereka kuasai untuk menunjang pendidikan dan proses belajar mereka.

Tahap kedua, tim KKN menyusun dua paket pembelajaran terkait literasi digital yang penting diketahui dan dikuasai oleh anak. Materi yang akan diberikan adalah materi dasar terkait jenis dan fungsi perangkat keras *monitor*, *keyboard*, dan *mouse* serta perangkat lunak yaitu aplikasi Microsoft Word dan Paint. Materi mengenai perangkat komputer dipilih karena komputer merupakan perangkat digital yang harus mampu dioperasikan oleh anak karena akan sering digunakan pada setiap jenjang pendidikan. Sejak dini, anak-anak perlu dikenalkan dan diajarkan cara mengoperasikan perangkat komputer (Putri et al., 2022). Pemilihan perangkat lunak yaitu aplikasi Microsoft Word dan Paint sebagai materi yang diajarkan dalam program ini juga dilandasi urgensi bahwa aplikasi Paint dapat melatih kemampuan anak untuk mengoperasikan *mouse* dan *keyboard* serta aplikasi Microsoft Word merupakan aplikasi yang penting untuk dikuasai oleh setiap orang karena memberikan kemudahan dalam beberapa pekerjaan. Banyaknya pekerjaan sekolah menggunakan Microsoft Word pada era digital ini membuat siswa perlu memahami fungsi pokok aplikasi tersebut sehingga siswa memiliki tambahan pengetahuan dan dapat menerapkannya pada jenjang pendidikan selanjutnya (H. Putri et al., 2023). Tahap ketiga adalah pelaksanaan kegiatan Rumah Pangsit oleh tim KKN yang juga bertugas sebagai mentor. Rumah pangsit dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang masing-masing pertemuannya berdurasi 2 jam 30 menit. Tahap terakhir dari program ini adalah evaluasi dimana evaluasi dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu setiap selesai pertemuan Rumah Pangsit ini.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi program Rumah Pangsit secara umum melalui empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan merupakan tahapan yang di mulai

dengan tim pengabdian melaksanakan survey lapangan di Desa Gudangkahuripan RW 15 di mana tim pengabdian menemukan 2 permasalahan utama yaitu kualitas literasi digital anak yang masih kurang dan kurang aktifnya Karang Taruna di RW 15 yang disebabkan oleh kurangnya program rutin yang mereka miliki. Masalah yang tim pengabdian temukan selanjutnya tim pengabdian jadikan topik diskusi tim pengabdian bersama dosen pembimbing lapangan (DPL) untuk melahirkan sebuah solusi. Hasil dari diskusi yang tim pengabdian lakukan lahir Rumah Pangsit (Pangajaran Sareng IT) yang merupakan sebuah program kerja rutin pengajaran dasar IT pada anak sebagai rekomendasi program kerja rutin kepada Karang Taruna. Selanjutnya tim pengabdian mulai menyusun dua paket pembelajaran untuk dua pertemuan disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dasar pengetahuan anak mengenai IT. Luaran dari program kerja ini adalah terbentuknya paket pembelajaran yang dapat digunakan pula oleh Karang Taruna sebagai bahan pengajaran selanjutnya. Setelah itu, tim pengabdian berkoordinasi dengan tokoh masyarakat perihal akan dilaksanakannya program, serta penyebaran informasi kepada pihak-pihak terkait baik siswa/i maupun orang tua sasaran kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan, program kerja ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yang memuat 2 paket pembelajaran. Kedua pertemuan tersebut dihadiri sebanyak 24 siswa/i yang terdiri dari siswa/i TK dan Sekolah Dasar mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Teknis pembelajaran pada program ini menggunakan metode *study group* dimana ke-24 siswa/i akan dibagi menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang dan 1 orang mentor. Sebelum diadakannya kegiatan rumah pangsit dari 24 anak hanya beberapa anak yang sudah memiliki pengetahuan awal mengenai IT sebagaimana ditunjukkan bahwa: Mengetahui dan dapat mengoperasikan perangkat laptop (10 peserta), Mengetahui dan pernah menggunakan monitor (17 peserta), Mengetahui dan dapat menggunakan *mouse* (13 peserta), Mengetahui dan menggunakan perangkat *keyboard* (14 peserta), dan Familiar dengan aplikasi Paint dan Microsoft Word (1 peserta)

Paket pembelajaran pada pertemuan pertama adalah pengenalan perangkat laptop beserta 3 perangkat keras yaitu *mouse*, *monitor*, dan *keyboard*. Peserta diberikan kesempatan untuk melihat serta mencoba untuk mengoperasikan ketiga perangkat tersebut dengan media permainan dan mewarnai dari aplikasi perangkat laptop. Untuk melatih peserta dalam mengaplikasikan *mouse*, peserta diarahkan untuk memainkan permainan dalam website *mouse-pactice.com* yang khusus untuk melatih penggunaan *mouse*. Setelah itu, peserta diarahkan untuk mewarnai sketsa *mouse*, *keyboard*, dan *monitor* pada aplikasi Paint. Sebelum itu, para mentor akan menjelaskan terlebih dahulu *tools* yang dapat digunakan dalam aplikasi Paint beserta dengan fungsinya. Selain mewarnai, peserta pun diperintahkan untuk mengetikkan nama, usia, dan operasi bilangan sederhana dengan berbagai ketentuan seperti ukuran *font*, warna *font*, dll.

Pada paket pembelajaran pertemuan kedua, peserta diberikan *workbook* yang berisi muatan materi sederhana mengenai *tools* dalam aplikasi Microsoft Word beserta dengan fungsinya. Bagian pertama dalam *workbook* berisi penjelasan mengenai *tools* yang berkaitan dengan *font* seperti format huruf, jenis huruf, jenis cetak, warna huruf, dll. Lalu peserta akan diperintahkan untuk mengetikkan nama dan hobi dengan ketentuan yang diberikan. Sedangkan pada bagian kedua berisi penjelasan mengenai *tools* yang berkaitan dengan penulisan paragraf seperti format paragraf, pembuatan bullet dan penomoran, serta pengaturan jarak atau spasi. Setelah itu peserta diperintahkan untuk membuat penomoran pada daftar nama yang diberikan dan merapikan paragraf sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Setelah dilaksanakan dua pertemuan pangsit, ke-24 anak yang mengikuti kegiatan Rumah Pangsit sudah mengetahui dan dapat menggunakan perangkat laptop, perangkat keras meliputi monitor, *mouse*, dan *keyboard*, serta sudah familiar dan dapat menggunakan perangkat lunak Paint dan Microsoft Word.

Merespon dari dilaksanakannya kegiatan Rumah Pangsit ini, peserta kegiatan, orang tua, dan tokoh masyarakat memberikan respon yang positif melalui wawancara yang tim pengabdian lakukan.

Pewawancara: “Apakah program Rumah Pangsit merupakan hal yang seru? mengapa?”

Dewi: “Seru karena kita belajar komputer”

Pewawancara : “Perangkat apa saja yang dipelajari saat Rumah Pangsit pertemuan pertama?”

Ika & Dewi: “Monitor, keyboard, mouse”

Pewawancara : “Materi apa saja yang diajarkan pada program Rumah Pangsit?”

Ika: “Mengetik pada aplikasi Microsoft Word dan mewarnai pada aplikasi Paint”

Pewawancara : “Apabila dilaksanakan program Rumah Pangsit kembali, apakah akan mengikuti?”

Ika & Dewi : “Mau”

Hasil wawancara dengan beberapa peserta kegiatan menunjukkan antusiasme mereka selama mengikuti program ini. Mengenal perangkat keras seperti *mouse, monitor, dan keyboard*, belajar mewarnai secara digital menggunakan aplikasi Paint serta mengetik menggunakan aplikasi Microsoft Word menjadi hal yang sangat menarik bagi mereka terlebih bagi beberapa peserta yang masih awam dengan penggunaan perangkat tersebut karena pembelajaran ini menjadi hal baru yang menambah wawasan mereka tentang ragam perangkat digital yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pewawancara : “Apakah Rumah Pangsit memberikan manfaat?”

Orang Tua Fariz: “Rumah Pangsit memiliki banyak manfaat. Kegiatan pengenalan penggunaan laptop untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan hal baru yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan di tempat ini. Beberapa anak memang sudah dikenalkan perangkat komputer atau laptop oleh orang tuanya, tetapi masih banyak yang anak yang belum memiliki pengetahuan tentang penggunaan perangkat laptop/komputer. Oleh karena itu, program Rumah Pangsit ini sangat memberikan manfaat terlebih lagi dengan sudah mulai diterapkannya sistem belajar secara daring pada jenjang pendidikan SD maka kegiatan ini dapat menjadi bekal pengetahuan dan keterampilan bagi anak-anak”

Ketua DKM: “Manfaat dari Rumah Pangsit ini adalah memberikan dasar pengetahuan pada anak-anak usia dini. Anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan yang cepat dalam mencerna pengetahuan. Harapannya, seiring berkembangnya mereka, anak-anak dapat mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah didapatkan”

Pewawancara : “Apakah program Rumah Pangsit merupakan kegiatan yang diperlukan bagi anak-anak?”

Ketua RW: “Rumah Pangsit merupakan program yang diperlukan bagi anak-anak karena seiring dengan perkembangan teknologi maka anak-anak juga perlu memiliki bekal tentang penggunaan perangkat digital. Dengan adanya kegiatan ini, anak-anak yang semula hanya belajar keagamaan dapat mendapatkan pengetahuan dan melakukan praktik penggunaan perangkat digital”

Pewawancara : “Apa dampak yang diberikan oleh program Rumah Pangsit ini?”

Ketua RW: “Dampak dari Rumah Pangsit sangat besar. Dengan diberikannya pengenalan penggunaan perangkat digital pada anak-anak jenjang pendidikan TK dan SD, diharapkan pengetahuan yang dimiliki oleh anak tersebut dapat menjadi manfaat bagi pribadi anak itu sendiri dan masyarakat sekitar. Secara pribadi, pengetahuan digital yang diperoleh dari Rumah Pangsit ini diharapkan dapat mendorong anak untuk belajar lebih dalam mengenai perangkat digital sehingga suatu saat nanti dapat bermanfaat bagi anak tersebut dalam menghadapi dunia kerja. Suatu saat nanti, dengan pengetahuan akan perangkat digital yang dimiliki oleh anak-anak tersebut mereka dapat memajukan daerah dan masyarakat sekitar”

Pewawancara : “Apakah pelaksanaan program Rumah Pangsit tepat sasaran?”

Ketua RW: “Tepat sasaran karena target utama dari program ini adalah anak-anak TK dan SD yang sangat perlu mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan perangkat digital seperti laptop/komputer”

Pewawancara : “Apa pesan untuk program Rumah Pangsit?”

Ketua RW: “Diharapkan apabila memungkinkan diadakan kelanjutan program Rumah Pangsit ini melalui kerja sama antara tim pewawancara dengan pengurus daerah setempat untuk melakukan pembelajaran mengenai perangkat-perangkat digital”

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan perwakilan warga dan tokoh masyarakat, program Rumah Pangsit memiliki urgensi dan manfaat jangka pendek serta jangka panjang bagi anak-anak peserta kegiatan program ini. Rumah Pangsit memiliki sasaran yang tepat karena pemberian pengetahuan mengenai perangkat digital seperti *monitor*, *mouse*, dan *keyboard* pada anak jenjang TK dan SD dapat mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pengetahuan tentang perangkat digital lain yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat juga berharap adanya keberlanjutan dari program ini dalam waktu yang lebih lama agar program ini dapat menjangkau lebih banyak peserta dan memberikan lebih banyak pengetahuan.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada program kerja ini, di mana dilaksanakan pasca selesainya setiap pertemuan. Tujuan dilaksanakannya tahap evaluasi ini adalah untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan program kerja Rumah Pangsit baik untuk pertemuan selanjutnya maupun evaluasi secara keseluruhan program untuk masa yang akan datang. Hasil evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan serta dua paket yang telah tim pengabdian aplikasikan adalah bahwa perlu ada teknis yang diperbaiki dalam proses pembelajaran pembuatan grup yang harus memperhatikan jenjang pendidikan anak. Di luar hal tersebut, dari kegiatan yang telah dilaksanakan dua paket pembelajaran yang telah tim pengabdian buat dapat meningkatkan pengalaman serta pengetahuan anak-anak dalam penguasaan literasi digital sehingga tim pengabdian mendapatkan data yang faktual untuk dijadikan konsiderasi agar dilanjutkannya program kerja ini oleh Karang Taruna setempat.

Kesimpulan

Hasil pelaksanaan program Rumah Pangsit adalah tim pengabdian berhasil mengonstruksi dan menyediakan dua paket pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pembekalan keterampilan digital penggunaan perangkat keras dan lunak melalui pengenalan perangkat keras *monitor*, *mouse* dan *keyboard* serta pengetahuan macam-macam *tools* perangkat lunak aplikasi Microsoft Word dan Paint memiliki urgensi, manfaat, dan dampak bagi anak-anak peserta program. Urgensi program ini terlihat dari tanggapan warga dan tokoh masyarakat yang menyatakan bahwa selain pengetahuan tentang agama, anak-anak juga perlu dibekali pengetahuan mengenai perangkat digital untuk menghadapi era digital seperti sekarang ini. Selain itu, dilihat dari dibutuhkannya program kerja rutin Karang Taruna setempat guna meningkatkan produktivitas pemuda/i. Manfaat program ini terlihat dari dapat diterapkannya pengetahuan mengenai perangkat keras dan lunak yang diperoleh oleh anak-anak peserta kegiatan pada kegiatan belajar baik secara daring atau luring yang menggunakan perangkat digital di bangku sekolah. Dampak yang diberikan oleh program ini adalah melalui praktik penggunaan perangkat keras dan lunak yang telah dilakukan, anak-anak jenjang TK dan SD yang semula masih awam dengan penggunaan perangkat tersebut menjadi lebih familier. Rekomendasi untuk program selanjutnya adalah penyesuaian materi dan kelompok belajar sesuai dengan jenjang pendidikan dan kemampuan awal peserta serta memperdalam pembahasan penggunaan *tools* masing-masing perangkat lunak yang diajarkan. Selain itu, perlu adanya variasi perangkat lunak yang diajarkan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan peserta. Dalam hal ini aplikasi Microsoft Excel dan Microsoft Power Point menjadi materi yang perlu diajarkan untuk program di masa mendatang.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada pengelola DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat yang telah menerbitkan artikel ini.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Ghevira Syaharani Aulia Muharam membuat konsep, merancang kegiatan riset pengabdian, menuliskan pendahuluan, metode, teori, dan hasil penelitian. Sedangkan anggota melengkapi teori, menyiapkan data, menyimpulkan, dan menambahkan informasi.

Referensi

- Hamidi, F., Meshkat, M., Rezaee, M., & Jafari, M. (2011). Information technology in education. *Procedia Computer Science*, 3, 369-373.
- Izzuddin, A., Hari Tunggal Prasetyo, D., Ahmad Baihaqi, M., Hikmah, N., Ariyanti, D., & Aprilia, I. (2022). Peningkatan Pengetahuan dan Wawasan Kepada Anak Sekolah Dasar Dalam Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. *TEKIBA : Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 23–29. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v2i2.2249>
- Maylitha, E., Hikmah, S. N., & Hanifa, S. (2022). Pentingnya Information and Communication Technology bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8051–8062. <https://dapo.kemdikbud.go.id/>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577.
- Putri, A. S., Lestari, S. P., Ardita, D., Sari, D. L., & Aristania, Dhea, Aryantika, Y. (2022). Pelatihan Komputer Program Microsoft Office untuk Anak-Anak di Dusun 2 Banjar Harum 1 Desa Madukoro Kecamatan Kotabumi Selatan. *Jurnal Abdimas*, 1(2), 64–69.
- Putri, H., Apriliano, A. R., Zalfa, A. R., Arimbi, A., Maharani, B., Asril, D., Faizal, Anggraini, S., Febianti, W., & Pramukty, R. (2023). Penerapan dan Pemahaman Microsoft Office untuk Anak Sekolah Dasar di Desa Srimukti. *Bhinneka Tunggal Ika : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02), 79–86.
- Safitri, D. N., & Muryanti, E. (2021). Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 303. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>

