



PENINGKATAN LITERASI DIGITAL ANAK DESA DUNGMI MELALUI PELATIHAN KOMPUTER DAN KODING DASAR

Ririn Setyowati¹, Akhsana Miftakhul Akhyar², Ardita Gandis Widyatama³, Aulia Mustika Dewi⁴, Dwi Fadani Ayu Qholifah⁵, Mediska Heppy Salma⁶, Nihayatul Husna⁷

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}STKIP Modern Ngawi

E-mail: akhsanapenyimpanan@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya literasi digital pada anak di Desa Dungmiri menjadi salah satu tantangan dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital. Minimnya akses terhadap pembelajaran komputer menyebabkan sebagian besar anak hanya mengenal perangkat digital untuk hiburan dan belum memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital anak usia sekolah dasar melalui pelatihan komputer dan koding dasar berbasis *unplugged coding*. Kegiatan dilaksanakan selama lima pertemuan di Dusun Dungmiri II, Desa Dungmiri, Kabupaten Ngawi, dengan melibatkan anak usia 7–12 tahun. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, permainan edukatif, serta pembelajaran berkelompok menggunakan laptop dan lembar kerja peserta didik. Materi yang diberikan mencakup pengenalan perangkat komputer, konsep *Input–Process–Output*, pengoperasian dasar laptop, penggunaan *Microsoft Word*, pengelolaan berkas melalui *File Explorer*, serta aktivitas koding tanpa komputer (*unplugged coding*) untuk melatih kemampuan berpikir logis. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama praktik dan koreksi hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta yang sebelumnya belum mampu mengoperasikan komputer dasar menjadi mampu menyalakan dan mematikan laptop dengan benar, membuka aplikasi, mengetik menggunakan *Microsoft Word*, menyimpan dan membuka kembali dokumen, serta memahami konsep dasar kerja komputer. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan kemampuan yang lebih baik dalam menyelesaikan aktivitas koding berbasis logika. Program ini memberikan pengalaman belajar teknologi yang kontekstual serta menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi digital anak di Desa Dungmiri.

Kata kunci: Koding Dasar; Komputer Dasar; Literasi Digital; Sekolah Dasar; Pengabdian Kepada Masyarakat

IMPROVING DIGITAL LITERACY OF DUNGMI CHILDREN THROUGH COMPUTER AND BASIC CODING TRAINING

ABSTRACT

Low digital literacy among children in Dungmiri Village has become one of the challenges in responding to the rapid development of digital technology. Limited access to computer learning has resulted in most children using digital devices mainly for entertainment rather than developing basic computer skills. This community service program aimed to improve digital literacy among elementary school-aged children through computer training and unplugged coding activities. The program was conducted in five meetings in Dungmiri II Hamlet, Dungmiri Village, Ngawi Regency, involving children aged 7–12 years. The learning methods included lectures, demonstrations, hands-on practice, discussions, educational games, and collaborative learning using laptops and student worksheets. The training covered computer hardware introduction, the *Input–Process–Output* concept, basic laptop operation, *Microsoft Word*, file management using *File Explorer*, and unplugged coding activities designed to strengthen logical thinking skills. Program evaluation was carried out through direct observation during practice sessions and worksheet reviews. The results showed that participants who initially had limited computer skills were able to operate laptops properly, open applications, type simple documents, save and retrieve files, and understand basic computer concepts. Participants also demonstrated increased enthusiasm and better performance in completing logic-based coding activities. This program provided meaningful technology learning experiences and served as an initial effort to strengthen digital literacy among children in Dungmiri Village.

Keywords: Basic Coding; Basic Computer; Digital Literacy; Elementary School; Community Service



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Kemampuan menggunakan teknologi secara bijak dan produktif menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki sejak usia dini. Kondisi tersebut mendorong pentingnya literasi digital sebagai bekal bagi anak untuk tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga memahami cara kerja teknologi, berpikir logis, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, penguatan literasi digital pada anak usia sekolah dasar menjadi salah satu upaya strategis dalam mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di masa depan.

Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif melalui teknologi digital. Pada jenjang sekolah dasar, pengenalan literasi digital dapat dilakukan secara bertahap melalui pembelajaran komputer dasar yang dipadukan dengan aktivitas yang melatih kemampuan berpikir logis (*computational thinking*). Pendekatan tersebut dinilai lebih sesuai dengan karakteristik anak karena tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi, tetapi juga mengembangkan kemampuan bernalar, menyusun langkah penyelesaian masalah, serta mengenali pola secara sistematis.

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi digital perlu dilakukan secara bertahap melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami cara kerja teknologi sebagai sarana belajar dan pemecahan masalah. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan *computational thinking* mulai dipandang sebagai bagian penting dalam pengembangan literasi digital karena melatih peserta didik untuk berpikir sistematis, mengenali pola, menyusun algoritma sederhana, serta menyelesaikan permasalahan secara logis.

Pembelajaran berbasis *unplugged coding* merupakan pendekatan yang efektif untuk mengenalkan konsep berpikir komputasional kepada anak sekolah dasar tanpa bergantung pada komputer maupun akses internet. Aktivitas seperti penyusunan pola, pencarian jalur (*maze*), pengkodean sederhana, dan permainan logika mampu meningkatkan kemampuan berpikir komputasional sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan inklusif. Selain meningkatkan kemampuan berpikir logis, pendekatan ini juga berkontribusi terhadap penguatan motivasi belajar, kemampuan kolaborasi, dan pemecahan masalah peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian maupun kegiatan pengabdian masih berfokus pada pelaksanaan pelatihan komputer dasar atau *unplugged coding* secara terpisah. Pelatihan komputer umumnya diarahkan pada peningkatan keterampilan mengoperasikan perangkat dan aplikasi, sedangkan kegiatan *unplugged coding* lebih menekankan pengembangan kemampuan berpikir komputasional. Integrasi kedua pendekatan tersebut dalam satu program pembelajaran, khususnya bagi anak sekolah dasar di wilayah pedesaan dengan keterbatasan akses teknologi, masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pengabdian yang tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan dasar menggunakan komputer, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis sebagai fondasi literasi digital sejak usia dini.

Meskipun transformasi digital terus berkembang, pemerataan pendidikan teknologi masih menjadi tantangan di berbagai wilayah pedesaan. Keterbatasan fasilitas, rendahnya intensitas penggunaan komputer dalam kegiatan belajar, serta minimnya program pelatihan menyebabkan sebagian anak belum memperoleh pengalaman belajar teknologi secara memadai. Kondisi tersebut juga ditemukan di Desa Dungmiri, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi. Berdasarkan hasil observasi awal tim Kuliah Kerja Nyata Pengabdian Masyarakat (KKN-PM), sebagian besar anak usia sekolah dasar belum terbiasa mengoperasikan komputer secara mandiri. Penggunaan komputer umumnya hanya dilakukan ketika sekolah menyelenggarakan kegiatan tertentu, seperti Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) maupun Tes Kemampuan Akademik (TKA). Akibatnya, anak-anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan dasar, seperti menyalakan dan



mematikan laptop, membuka aplikasi, menggunakan papan ketik, mengelola berkas, maupun memahami konsep dasar kerja komputer.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan komputer dasar mampu meningkatkan keterampilan digital peserta didik apabila dilaksanakan melalui pembelajaran yang bersifat aktif dan berpusat pada praktik. Di sisi lain, pengenalan *computational thinking* melalui aktivitas *unplugged coding* juga terbukti efektif dalam melatih kemampuan berpikir logis tanpa harus bergantung pada perangkat komputer maupun akses internet. Aktivitas seperti mengenali pola, menyusun urutan langkah, menyelesaikan labirin, serta memecahkan masalah sederhana memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun dasar kemampuan berpikir komputasional sejak usia dini. Namun demikian, sebagian besar kegiatan pengabdian sebelumnya masih berfokus pada pelatihan komputer atau pelatihan pemrograman secara terpisah, sehingga integrasi antara pembelajaran komputer dasar dan aktivitas *unplugged coding* pada anak sekolah dasar di wilayah pedesaan masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim KKN-PM STKIP Modern Ngawi melaksanakan program Pelatihan Komputer dan Koding Dasar bagi anak-anak di Desa Dungmiri. Program ini dirancang dengan mengombinasikan pengenalan komputer dasar dan aktivitas *unplugged coding* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta. Materi yang diberikan meliputi pengenalan perangkat komputer, konsep *Input-Process-Output* (IPO), pengoperasian dasar laptop, penggunaan *Microsoft Word*, pengelolaan berkas menggunakan *File Explorer*, serta aktivitas *unplugged coding* menggunakan lembar kerja untuk melatih kemampuan berpikir logis. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar teknologi yang lebih menarik, mudah dipahami, dan aplikatif bagi anak usia sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak usia sekolah dasar di Desa Dungmiri melalui pelatihan komputer dasar yang dipadukan dengan aktivitas *unplugged coding*. Selain meningkatkan kemampuan dasar dalam mengoperasikan komputer, kegiatan ini juga diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir logis sebagai fondasi awal dalam memahami konsep teknologi digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bagian dari program Kuliah Kerja Nyata Pengabdian Masyarakat (KKN-PM) STKIP Modern Ngawi pada tanggal 11 Juni hingga 21 Juli di Dusun Dungmiri II, Desa Dungmiri, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Sasaran kegiatan adalah anak usia sekolah dasar (7–12 tahun) yang berdomisili di Desa Dungmiri. Peserta berasal dari masyarakat sekitar dengan jumlah kehadiran berkisar antara 16–20 anak pada setiap pertemuan dan jumlah kehadiran tertinggi mencapai 33 peserta.

Program pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital melalui pelatihan komputer dasar yang dipadukan dengan aktivitas *unplugged coding*. Pendekatan tersebut dipilih karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman menggunakan komputer secara mandiri, sementara fasilitas pembelajaran teknologi di lingkungan desa masih terbatas. Oleh karena itu, pembelajaran disusun secara bertahap mulai dari pengenalan perangkat komputer hingga praktik penggunaan aplikasi sederhana yang dipadukan dengan aktivitas penguatan kemampuan berpikir logis.

Metode pelaksanaan mengombinasikan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, dan pembelajaran berkelompok. Ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep dasar komputer dan teknologi digital. Demonstrasi dilakukan untuk memperagakan penggunaan perangkat komputer sebelum peserta melakukan praktik secara mandiri. Praktik langsung menjadi metode utama agar peserta memperoleh pengalaman menggunakan laptop secara nyata. Diskusi dan tanya jawab digunakan untuk memperkuat pemahaman materi, sedangkan permainan edukatif berbasis *unplugged coding* digunakan untuk melatih kemampuan berpikir logis, penyusunan langkah, pengenalan pola, dan pemecahan masalah tanpa menggunakan bahasa pemrograman maupun koneksi internet. Aktivitas *unplugged coding* menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi berbagai latihan berpikir komputasional, seperti penyusunan pola, pencarian jalur (*maze*), pengkodean sederhana.



Pelaksanaan kegiatan dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi 60 menit setiap hari Jumat. Materi pada setiap pertemuan disusun secara bertahap agar peserta memperoleh pemahaman yang sistematis. Rincian kegiatan disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pertemuan	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Pembelajaran
1	Pengenalan bagian luar laptop dan aktivitas unplugged coding	Ceramah, demonstrasi, permainan logika, dan diskusi	Peserta mengenali fungsi bagian luar laptop dan menyelesaikan latihan logika sederhana.
2	Konsep <i>Input-Process-Output</i> (IPO) dan cara kerja komputer	Ceramah, demonstrasi, dan diskusi	Peserta memahami alur kerja dasar komputer.
3	Praktik mengoperasikan laptop (menyalakan dan mematikan perangkat, membuka aplikasi, <i>File Explorer</i> , <i>Microsoft Word</i> , serta etika penggunaan laptop)	Demonstrasi dan praktik langsung	Peserta mampu menyalakan, mematikan, dan membuka aplikasi.
4	Praktik mengetik, menyimpan dokumen, dan membuka kembali dokumen menggunakan <i>Microsoft Word</i>	Demonstrasi, praktik, dan pendampingan	Peserta mampu mengetik, menyimpan, dan membuka kembali dokumen.
5.	Pengenalan komponen internal komputer dan aktivitas <i>unplugged coding</i>	Ceramah, permainan logika, dan evaluasi praktik	Peserta mengenali komponen internal laptop dan menyelesaikan latihan logika lanjutan.

Selama praktik komputer, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dengan menyesuaikan jumlah laptop yang tersedia. Setiap kelompok didampingi oleh mahasiswa KKN sehingga seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung setiap materi yang diberikan. Pendampingan dilakukan secara individual ketika peserta mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat maupun menyelesaikan aktivitas pada LKPD.

Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi dan media pembelajaran, pelaksanaan pelatihan komputer dasar dan *unplugged coding* selama lima kali pertemuan, pendampingan praktik, serta evaluasi hasil kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran dengan memperhatikan keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti instruksi, serta keterampilan dalam mengoperasikan komputer dasar. Selain itu, hasil pengerjaan LKPD pada aktivitas *unplugged coding* dikoreksi menggunakan kunci jawaban untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap konsep berpikir logis yang telah dipelajari. Hasil observasi dan koreksi LKPD kemudian digunakan sebagai dasar dalam mendeskripsikan capaian kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat berupa pelatihan komputer dan koding dasar dilaksanakan selama lima kali pertemuan yang diikuti oleh anak usia sekolah dasar di Dusun Dungmiri II, Desa Dungmiri. Kegiatan dirancang secara bertahap, dimulai dari pengenalan perangkat komputer hingga praktik penggunaan aplikasi serta penguatan kemampuan berpikir logis melalui aktivitas *unplugged coding*. Pendekatan tersebut bertujuan agar peserta memperoleh pengalaman belajar yang sistematis sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hal tersebut terlihat dari tingkat kehadiran yang relatif stabil pada setiap pertemuan, yaitu sekitar 16–20 peserta dengan jumlah kehadiran tertinggi mencapai 33 anak. Antusiasme peserta juga tampak dari keaktifan dalam bertanya, mencoba setiap praktik yang diberikan, serta bekerja sama ketika menyelesaikan aktivitas *unplugged coding* secara berkelompok.

Tingginya antusiasme peserta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan demonstrasi, praktik langsung, permainan edukatif, dan diskusi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Karakteristik pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta (*student-centered learning*) memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar

melalui pengalaman secara langsung sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil kajian Nurfadila et al. (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *unplugged coding* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta, serta kemampuan berpikir komputasional pada siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan pada setiap pertemuan menghasilkan capaian pembelajaran yang berbeda sesuai dengan materi yang diberikan. Ringkasan hasil kegiatan disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Pelatihan Komputer dan Koding Dasar

Pertemuan	Materi	Hasil yang dicapai
1	Pengenalan bagian luar laptop dan unplugged coding	Peserta mengenal fungsi bagian luar laptop serta mampu mengikuti aktivitas logika sederhana menggunakan LKPD.
2	Konsep <i>Input-Process-Output</i> (IPO)	Peserta memahami proses dasar cara kerja komputer melalui contoh-contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
3	Pengoperasian dasar laptop	Peserta mampu menyalakan dan mematikan laptop, membuka aplikasi, menggunakan <i>File Explorer</i> , serta memahami etika penggunaan laptop.
4	<i>Microsoft Word</i> dan pengelolaan file.	Peserta mampu mengetik dokumen sederhana, menyimpan dokumen, dan membuka kembali file yang telah disimpan.
5.	Bagian dalam laptop dan <i>unplugged coding</i>	Peserta mengenal komponen dasar di dalam laptop serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan latihan logika pada LKPD.

Pada pertemuan pertama, peserta diperkenalkan dengan bagian-bagian luar laptop, seperti layar, *keyboard*, *touchpad*, *port USB*, dan tombol daya. Pengenalan perangkat dilakukan menggunakan demonstrasi langsung sehingga peserta dapat mengamati sekaligus mencoba setiap bagian laptop. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas *unplugged coding* menggunakan LKPD yang berisi latihan penyusunan langkah dan pencarian jalur (*maze*). Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan berpikir logis melalui permainan edukatif tanpa menggunakan komputer.



Gambar 1. Pengenalan bagian luar laptop kepada peserta

Aktivitas *unplugged coding* dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan kondisi peserta yang sebagian besar belum memiliki pengalaman menggunakan komputer secara mandiri. Pendekatan ini memungkinkan anak memahami konsep berpikir komputasional melalui permainan dan aktivitas sederhana tanpa harus bergantung pada perangkat digital. Dengan demikian, peserta terlebih dahulu membangun pola berpikir logis sebelum mempraktikkannya pada penggunaan komputer. Hasil ini memperkuat temuan Meyrena et al. (2026) yang menjelaskan bahwa aktivitas *unplugged coding* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, penyusunan algoritma sederhana, serta kemampuan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar.

Pada pertemuan kedua, peserta mempelajari konsep *Input-Process-Output* (IPO) sebagai dasar memahami cara kerja komputer. Penyampaian materi menggunakan contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta lebih mudah memahami hubungan antara perangkat masukan, proses pengolahan data, dan perangkat keluaran. Pendekatan kontekstual tersebut membantu peserta mengenali bahwa komputer bekerja melalui tahapan yang sistematis.

Penyampaian konsep *Input-Process-Output* (IPO) menggunakan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu peserta memahami bahwa komputer bekerja melalui proses yang sistematis. Pendekatan kontekstual tersebut membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih

mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Penggunaan contoh konkret dalam pembelajaran teknologi juga mendukung proses pembentukan literasi digital karena peserta tidak hanya mengenal perangkat komputer, tetapi juga memahami prinsip dasar cara kerja teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menekankan pentingnya pengenalan konsep komputasi secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik.

Pertemuan ketiga dan keempat menjadi inti kegiatan karena peserta mulai melakukan praktik secara langsung menggunakan laptop. Mahasiswa KKN mendampingi setiap kelompok peserta ketika mempraktikkan cara menyalakan dan mematikan laptop, membuka aplikasi, mengenal *File Explorer*, menggunakan *Microsoft Word*, mengetik teks sederhana, menyimpan dokumen, hingga membuka kembali file yang telah disimpan. Pendampingan dilakukan secara individual sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan mencoba seluruh materi secara mandiri.

Praktik langsung menjadi bagian terpenting dalam kegiatan ini karena memberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mengoperasikan laptop secara mandiri dengan pendampingan mahasiswa KKN. Melalui pengalaman tersebut, peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh keterampilan dasar yang dapat diterapkan secara langsung. Pendekatan berbasis praktik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta ketika menggunakan perangkat komputer dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian teori. Hasil pengabdian ini juga sejalan dengan berbagai program pelatihan literasi digital yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar langsung berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan digital dasar peserta didik.



Gambar 2. Praktik pengoperasian laptop oleh peserta

Berdasarkan hasil observasi selama praktik, sebagian besar peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan laptop secara mandiri mulai mampu mengikuti langkah-langkah pengoperasian dasar dengan benar. Meskipun masih ditemukan beberapa peserta yang memerlukan pendampingan, kemampuan mereka menunjukkan perkembangan dibandingkan pada awal kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik langsung dengan pendampingan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara teoritis saja.

Pada pertemuan terakhir, peserta dikenalkan dengan komponen dasar di dalam laptop, seperti prosesor, *RAM*, media penyimpanan, *motherboard*, dan kipas pendingin menggunakan analogi yang disesuaikan dengan usia peserta. Setelah penyampaian materi, kegiatan ditutup dengan aktivitas *unplugged coding* sebagai bentuk penguatan kemampuan berpikir logis. Hasil koreksi LKPD menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan latihan yang diberikan dengan lebih baik dibandingkan saat awal mengikuti kegiatan.

Penggabungan pelatihan komputer dasar dengan aktivitas *unplugged coding* menjadi salah satu keunggulan program ini karena peserta memperoleh dua kompetensi secara bersamaan, yaitu keterampilan dasar mengoperasikan komputer dan kemampuan berpikir komputasional. Integrasi kedua aspek tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh dibandingkan apabila keduanya diajarkan secara terpisah. Temuan ini mendukung hasil penelitian Kasiono et al. (2025) dan Rahman et al. (2026) yang menyatakan bahwa *unplugged coding* merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional, sekaligus menjadi alternatif pembelajaran yang sesuai bagi sekolah atau masyarakat dengan keterbatasan fasilitas teknologi.



Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan komputer dasar yang dipadukan dengan aktivitas *unplugged coding* mampu memberikan pengalaman belajar teknologi yang lebih komprehensif bagi anak usia sekolah dasar di Desa Dungmiri. Peserta tidak hanya memperoleh keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer, tetapi juga mulai memahami pola berpikir logis yang menjadi fondasi *computational thinking*. Meskipun kegiatan ini belum menggunakan instrumen evaluasi kuantitatif seperti *pre-test* dan *post-test*, hasil observasi selama pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengikuti praktik komputer serta menyelesaikan aktivitas logika pada LKPD. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi menjadi salah satu model pengabdian masyarakat yang dapat diterapkan pada wilayah pedesaan dengan keterbatasan akses terhadap pembelajaran teknologi. Temuan tersebut juga memperkuat berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi pembelajaran komputer dan *unplugged coding* mampu mendukung pengembangan literasi digital sejak usia sekolah dasar.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi. Integrasi antara pelatihan komputer dasar dan aktivitas *unplugged coding* juga memberikan nilai tambah karena peserta tidak hanya belajar menggunakan perangkat, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis sebagai fondasi awal *computational thinking*. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan penggunaan komputer, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital anak usia sekolah dasar secara lebih komprehensif.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan komputer dan koding dasar berhasil memberikan pengalaman belajar teknologi bagi anak usia sekolah dasar di Desa Dungmiri. Kegiatan yang dilaksanakan secara bertahap selama lima pertemuan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai pengenalan perangkat komputer, konsep dasar cara kerja komputer, pengoperasian laptop, penggunaan *Microsoft Word*, pengelolaan berkas, serta penguatan kemampuan berpikir logis melalui aktivitas *unplugged coding*. Meskipun evaluasi dilakukan secara observasional tanpa menggunakan *pre-test* dan *post-test*, hasil pendampingan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta yang sebelumnya belum mampu mengoperasikan komputer dasar menjadi mampu melakukan berbagai keterampilan dasar secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan komputer yang dipadukan dengan aktivitas *unplugged coding* dapat menjadi salah satu alternatif program pengabdian yang efektif dalam mendukung peningkatan literasi digital anak di wilayah pedesaan yang masih memiliki keterbatasan akses terhadap pembelajaran teknologi.

K keberlanjutan program perlu didukung melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah desa, sekolah, dan masyarakat agar kegiatan literasi digital dapat dilaksanakan secara berkesinambungan. Pengembangan materi pelatihan yang lebih beragam serta penyediaan sarana pembelajaran komputer diharapkan mampu memperluas akses anak terhadap pendidikan teknologi sejak usia dini sehingga manfaat program tidak berhenti setelah kegiatan KKN selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Barr, V., & Stephenson, C. (2011). Bringing computational thinking to K-12. *ACM Inroads*, 2(1), 48-54. <https://doi.org/10.1145/1929887.1929905>
- Bocconi, S., Chiocciello, A., Dettori, G., Ferrari, A., Engelhardt, K., Kampylis, P., & Punie, Y. (2016). *Developing computational thinking in compulsory education*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2791/792158>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publications.
- Insani, I. L. (2025). Pengenalan unplugged coding untuk anak usia dini melalui pendekatan STEAM di Bayt Al Fath. *Jurnal Bersama Pengabdian Kepada Masyarakat (SAMAMAS)*.
- Munasinghe, B., Bell, T., & Robins, A. (2023). Unplugged activities as a catalyst when teaching introductory programming. *Journal of Pedagogical Research*, 7(2), 56-71.
- Setiawan, B., Barokah, A., Fauzi, A., Iasha, V., Sutisna, J., & Sulistiawati, N. (2026). Is elementary science education ready for unplugged coding? Teachers' knowledge, perceptions, and readiness. *Buana Pendidikan*. <https://doi.org/10.36456/bp.vol22.no1.a11110>



- Van der Linde-Koomen, D., Jonker, H., & Voogt, J. (2023). Computational thinking in pre-vocational education: A focus on coding unplugged. In *Teaching coding in K-12 schools* (pp. 379–396). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21970-2_22
- Wagner, A. (2023). Early childhood resources review: *Kindercoding unplugged: Screen-free activities for beginners*. *Science and Children*, 58(5). <https://doi.org/10.1080/19434812.2021.12291668>
- Widiastutik, E., Renandra, I., & Yayuk, E. (2025). Coding unplugged sebagai inovasi pembelajaran untuk membangun literasi digital anak usia dini di PAUD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Yunissafara, A., Suharti, S., Ningrum, M. A., & Safitri, D. G. L. (2026). Unplugged coding with traditional snacks: A quasi-experimental approach to enhancing early childhood computational thinking. *Jurnal Pendidikan Anak*, 15(1), 86–97.
- Zhang, W. (2021). *Assessing digital literacy*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-16-2129-1>