



**PENDAMPINGAN PENGENALAN TEKNOLOGI BELAJAR LITERASI DAN NUMERASI
 BAGI SISWA SEKOLAH DASAR
 (STUDI KASUS: SDN 204 PALEMBANG)**

Ayu Octarina¹, Febie Elfaladonna²

^{1,2}Program Studi D4 Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang

Post-el: ayu_octarina_mi@polsri.ac.id¹,

febie_elfaladonna_mi@polsri.ac.id²

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pengabdian ini mengajukan suatu metode pemberdayaan melalui pendampingan dalam memperkenalkan teknologi dengan tujuan meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar. Fokus pengabdian ini terpusat pada implementasi pendampingan di SDN 204 Palembang sebagai contoh kasus. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi pengaruh dari pendampingan teknologi terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa. Pendekatan kualitatif digunakan dalam metodologi pengabdian, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Harapannya, hasil pengabdian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas pendampingan teknologi dalam konteks literasi dan numerasi pada tingkat sekolah dasar. Implikasi dari pengabdian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pendidikan yang lebih baik guna meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa.</i></p>	<p>Diajukan : 3-11-2023 Diterima : 25-01-2024 Diterbitkan : 10-02-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Literasi; Numerasi; Pendampingan; Teknologi.</i></p> <p>Keywords: <i>Literacy; Numeracy; Mentoring; Technology.</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This service proposes an empowerment method through mentoring in introducing technology with the aim of improving students' literacy and numeracy skills in primary schools. The focus of this service centres on the implementation of mentoring at SDN 204 Palembang as a case example. The main objective is to identify the effect of technology mentoring on students' literacy and numeracy skills. A qualitative approach was used in the service methodology, involving observation, interviews, and documentation analysis as data collection techniques. It is hoped that the results of this service can provide in-depth insights into the effectiveness of technology mentoring in the context of literacy and numeracy at the primary school level. The implications of this service are expected to be the basis for developing better educational strategies to improve students' literacy and numeracy competencies.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Octarina, A., & Elfaladonna, F. (2024). Pendampingan Pengenalan Teknologi Belajar Literasi dan Numerasi Bagi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 204 Palembang) . <i>IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication</i>, 2(1), 30–36. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD</p>	

PENDAHULUAN

Pengenalan teknologi di kalangan siswa sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting untuk menghadapi kemajuan pesat di era digital ini. Dalam menghadapi era

revolusi industri 4.0, pengetahuan dan pemahaman teknologi menjadi faktor kunci dalam mempersiapkan generasi muda.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) menciptakan landasan awal pendidikan formal bagi peserta didik. Peran sekolah dasar sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan siswa, yang akan menjadi fondasi untuk perjalanan pendidikan mereka selanjutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu berjalan dengan optimal (Elfaladonna, Putra, & Octarina, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi penting karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan siswa akan mendapatkan manfaat signifikan dalam menjaga fokus belajar, karena minat terhadap peran teknologi dalam pendidikan sangat tinggi.

Pendampingan pengenalan teknologi kepada siswa di SDN 204 Palembang merupakan tantangan mendasar sebab memerlukan pembimbingan yang efektif dalam memperkenalkan dunia teknologi kepada siswa sekolah dasar. Seperti yang diketahui, untuk menarik minat belajar literasi dan numerasi siswa saat ini tidak hanya mementingkan metode belajar yang konvensional, tetapi juga modern dengan melibatkan penggunaan teknologi. Secara umum, teknologi berfungsi mengintegrasikan komputasi (penggunaan komputer) dengan saluran komunikasi berkapasitas tinggi yang mentransmisikan data, suara, dan video (Zulham, 2017).

Dalam bidang pendidikan, teknologi seringkali mengacu pada pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya digital lainnya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengajaran. Hal ini mencakup penggunaan komputer, perangkat mobile, aplikasi, perangkat lunak pembelajaran, dan berbagai solusi teknologi lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Di sekolah dasar, siswa diajarkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam membaca, menulis, serta kemampuan berhitung atau biasa dikenal dengan pembelajaran literasi dan numerasi.

Literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan potensi dan keterampilan dalam memproses dan memahami informasi ketika melakukan kegiatan membaca dan menulis. Dengan kemampuan literasi, seseorang tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman tersebut sebagai acuan untuk masa depan (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Sedangkan numerasi mencakup kemampuan siswa dalam menerapkan konsep operasi hitung, melakukan analisis terhadap diagram, tabel, dan grafik secara matematis, dan menggunakan pemahaman tersebut untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Keahlian numerasi dianggap membantu individu mengembangkan sensitivitas terhadap presentasi data, pola, urutan bilangan, dan melatih keterampilan penalaran untuk mengatasi masalah dan membuat keputusan (Yunarti & Amanda, 2022).

Minimnya pengetahuan teknologi siswa SDN 204 Palembang dapat mengakibatkan ketertinggalan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk merancang solusi konkret untuk meningkatkan efektivitas pendampingan. Dengan membawa konsep masalah dan solusi, kegiatan ini berusaha memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman teknologi siswa sekolah dasar terkhusus pada pemahaman literasi dan numerasi dengan melibatkan teknologi dan diharapkan dapat terbentuk generasi yang siap menghadapi kemajuan teknologi yang terus berkembang.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SDN 204 Palembang selama satu hari dengan target kegiatan adalah siswa kelas 5 SD yang beranggotakan 20 orang. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi pengenalan perangkat keras laptop dan chrome book. Selain itu, pengenalan terhadap software dasar literasi dan numerasi seperti Ms. Word, Ms. Excel, serta Ms. Powerpoint juga tidak dilupakan. Seperti yang diketahui bahwa kegiatan pendampingan merupakan suatu proses di mana kebiasaan, nilai, dan aturan ditransfer atau ditanamkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Beberapa ahli sosiologi mengidentifikasi sosialisasi dalam kegiatan pendampingan sebagai bagian dari teori peran (role theory), karena dalam proses tersebut, individu diajarkan peran-peran yang harus mereka pahami dan laksanakan (Normina, 2014). Adapun metode yang dilaksanakan selama kegiatan yaitu

1. Metode ceramah/ penyuluhan yang mana siswa mendengarkan penjelasan tim pengabdian. Pada sesi ini, siswa diberikan waktu untuk menyimak apa yang dilakukan oleh tim baik itu ceramah maupun praktikum penggunaan teknologi
2. Metode pendampingan praktik. Sesi ini siswa diminta melakukan praktikum dengan menggunakan perangkat yang dimiliki. Siswa dibimbing langsung oleh tim untuk menggunakan teknologi. Selain itu siswa juga diperkenalkan dengan ketiga *tools* dengan maksud agar siswa lebih memiliki minat belajar literasi dan numerasi. Siswa diajarkan menulis dengan 10 jari, belajar rumus di ms. Excel hingga membuat presentase di ms. Powerpoint.
3. Metode diskusi. Sesi ini siswa diwajibkan untuk bertanya apabila terdapat ketidakmengertian dalam menerima informasi atau pembelajaran. Banyak sekali siswa yang bertanya mengenai teknologi yang digunakan dan terlihat mereka sangat antusias dengan kegiatan yang diadakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang didapatkan selama kegiatan pengabdian berlangsung diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa terlihat sangat antusias dengan kegiatan yang dilakukan karena hal ini merupakan sesuatu yang baru dan berhasil menarik minat siswa untuk belajar dengan bantuan teknologi.
2. Banyak siswa yang tidak mengerti teknologi bahkan baru pertama kali memegang laptop/ chrome book tapi tidak menyurutkan semangat belajar teknologi.
3. Materi yang diberikan untuk siswa adalah materi dasar dan ringan sehingga tidak membuat siswa merasa terbebani.
4. Selama kegiatan berlangsung, siswa diberikan materi yang sudah dicopykan agar dapat menjadi panduan belajar di rumah.
5. Siswa diberikan tugas untuk membuat desain powerpoint sendiri dengan materi yang diberikan oleh tim. Beberapa ada yang berhasil mengerjakan, ada yang tidak sampai selesai, bahkan tidak membuat tugas sama Sekai.,
6. Siswa sedikit kesulitan untuk belajar matematika dasar dengan rumus excel tetapi dapat dilakukan dengan proses pendampingan dan pembiasaan.

Materi yang diberikan untuk proses pendampingan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Defenisi teknologi (Komputer)

Sebuah perangkat elektronik yang dapat mengeksekusi berbagai tugas dengan kecepatan dan efisiensi disebut sebagai komputer. Komputer memiliki bagian otak yang disebut CPU (Central Processing Unit) yang bertugas untuk memproses informasi. Selain itu, komputer dilengkapi dengan memori, seperti RAM, yang berfungsi menyimpan data sementara, dan penyimpanan jangka panjang, seperti hard drive. Proses penerimaan informasi oleh komputer terjadi melalui perangkat input, seperti keyboard dan mouse. Setelah menerima informasi, komputer melakukan pemrosesan sesuai instruksi yang telah diprogram sebelumnya. Hasilnya kemudian ditampilkan melalui perangkat output, seperti layar monitor. Perangkat lunak, termasuk program dan aplikasi, memberikan petunjuk khusus kepada komputer tentang tugas yang harus dilaksanakan. Komputer mampu menyelesaikan tugas-tugas kompleks, seperti menjalankan permainan, mengedit dokumen, menjelajahi internet, dan berbagai fungsi lainnya. Dengan singkatnya, komputer merupakan perangkat cerdas yang membantu kita dalam menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat dan efisien.



Gambar 1. Bentuk Komputer

2. Pengenalan Ms. Office

Microsoft Word merupakan aplikasi pengolah kata yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan mengelola dokumen berbasis teks. Dengan menggunakan MS Word, Anda dapat menciptakan surat, laporan, dan dokumen lainnya dengan menambahkan teks, gambar, dan elemen-elemen lain. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pengaturan dan penyusunan konten, serta menyajikan berbagai fitur seperti pengejaan otomatis, pengaturan paragraf, dan penambahan gambar. MS Word bertujuan membantu pengguna agar dapat membuat dokumen dengan tampilan yang profesional tanpa memerlukan keahlian desain khusus.



Gambar 2. Logo Ms. Word

3. Pengenalan Ms. Excel

Microsoft Excel adalah aplikasi spreadsheet yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan menganalisis data dalam format tabel. Dengan Excel, Anda dapat membuat daftar, melakukan perhitungan angka, dan membuat grafik dengan mudah. Program ini didesain untuk memberikan dukungan kepada

pengguna dalam tugas pengolahan data, mulai dari perhitungan matematika sederhana hingga analisis statistik yang kompleks. Excel menyediakan berbagai fungsi dan rumus untuk mempermudah pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan data secara efisien.



Gambar 3. Logo Ms. Excel

4. Pengenalan Ms. Powerpoint

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyajikan materi presentasi secara visual. Dengan menggunakan PowerPoint, Anda dapat membuat slide-show yang menarik dengan menambahkan teks, gambar, grafik, dan elemen multimedia lainnya. Tujuannya adalah membantu pengguna menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan efektif kepada audiens. PowerPoint menyediakan berbagai templat dan alat desain untuk membantu pengguna menciptakan presentasi yang profesional tanpa perlu keahlian desain yang khusus.



Gambar 4. Logo Ms. Powerpoint

Berikut ini adalah bukti dokumentasi kegiatan pengabdian:



Gambar 5. Sesi Pengenalan Materi



Gambar 6. Sesi Praktikum



Gambar 6. Sesi Penjelasan praktikum

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, tim dapat menyimpulkan bahwa sebaiknya pembelajaran TIK atau teknologi sudah harus diperkenalkan semasa sekolah dasar sebab perkembangan teknologi sangat pesat dan jangan sampai siswa dan siswi sekolah dasar merasa tertinggal terhadap percepatan perkembangan tersebut. Kegiatan yang dilakukan tidak cukup dilaksanakan sehari karena untuk memperkenalkan bahkan membuat siswa dan siswi tersebut menjadi melek dan terbiasa dengan teknologi adalah kegiatan yang dilakukan berulang atau secara terus menerus. Antusias yang diberikan siswa dan siswi menunjukkan semangat dan keingintahuan siswa dan siswi terhadap teknologi sangat tinggi. Kegiatan ini sangat membantu dalam proses pengenalan literasi dan numerasi kepada siswa dan siswi di sekolah tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Elfaladonna, F., Putra, A. M., & Octarina, A. (2023). Sosialisasi Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Menggunakan Adaptasi Teknologi Di Sdn 208 Palembang. *Journal Ikhlas*, 34-43.
- Normina. (2014). Masyarakat Dan Sosialisasi. . *Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan*, 105-115.
- Oktariani, & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 23-33.

- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *Sinapmasagi (Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains dan Teknologi)* (hal. 44-48). Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Zulham. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Menentukan Keberhasilan Dunia Perusahaan Industri. *Jurnal Warta*, 1-17.