



**Pelatihan dan Pengenalan Dasar Digitalisasi Komputer untuk
Meningkatkan Literasi Digital Kepada Siswa SD dan SMP
Kelurahan Urug Kota Tasikmalaya**

*Training and Introduction of Basic Computer Digitalization to Improve
Digital Literacy to Elementary and Junior High School Students of Urug
Village, Tasikmalaya City*

**Silvia Ripa Nurkaromah^{1*}, Putri Amelia Sofjan², Depi Indriani³, Anitaliana⁴,
Yanti Mulyanti⁵, Aish Kinar Naqiya⁶, Depi Amalia⁷, Asep Kurniawan⁸, Adam⁹**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

*email: 231002098@student.unsil.ac.id

Diterima: 11 Juli 2025, Diperbaiki: 19 Juli 2025, Disetujui: 31 Agustus 2025

Abstract. *The training and basic introduction to computer digitization was held for three days, from 23 to 25 June, at Madrasah SPS Ar-Rafi'i RW 10, Urug Village, Kawalu District, Tasikmalaya City. This activity is part of the Atma Wangsa Group 1 Community Service Program (P2M), with the aim of improving basic computer skills for elementary and junior high school students. Initial observations showed the participants' low understanding of the use of computers for academic needs. The training method used was a combination of interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice. Materials included hardware and software introduction, Microsoft Word operation, file management, and ten-finger typing exercises using the 10fingers.com website. On the last day, a typing competition was held as a form of evaluation and appreciation. The results showed a significant increase in participants' understanding and skills. This training built awareness of the importance of early mastery of technology as part of 21st century life skills. Hopefully, this activity will be the first step in equalizing access to digital literacy in areas with limited technology.*

Keywords: *Computer Training, Basic Computer Skills, Digital Literacy, Typing Skills*

Abstrak. Pelatihan dan pengenalan dasar digitalisasi komputer ini dilaksanakan selama tiga hari, pada 23 hingga 25 Juni, di Madrasah SPS Ar-Rafi'i RW 10, Kelurahan Urug, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Kegiatan ini merupakan bagian dari Program Pengabdian Masyarakat (P2M) Kelompok 1 Atma Wangsa, dengan tujuan meningkatkan keterampilan dasar komputer bagi siswa SD dan SMP. Observasi awal menunjukkan rendahnya pemahaman peserta terhadap penggunaan komputer untuk kebutuhan akademik. Metode pelatihan yang digunakan adalah kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi mencakup pengenalan perangkat keras dan lunak, pengoperasian Microsoft Word, pengelolaan file, serta latihan mengetik sepuluh jari menggunakan situs *10fingers.com*. Di hari terakhir, diadakan lomba mengetik sebagai bentuk evaluasi dan apresiasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Pelatihan ini membangun kesadaran akan pentingnya penguasaan teknologi sejak dini sebagai bagian dari kecakapan hidup abad ke-21. Diharapkan, kegiatan ini menjadi langkah awal dalam pemerataan akses literasi digital di wilayah dengan keterbatasan teknologi.

Kata kunci: Pelatihan Komputer, Keterampilan Dasar Komputer, Literasi Digital, Keterampilan Mengetik

PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0 yang semakin masif, penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini memasuki babak transformasi digital

telah menjadi kebutuhan mendasar yang tidak dapat ditawar, bahkan sejak usia dini (Hilmiah & Salehudin, 2024). Kemampuan literasi digital kini tidak hanya penting bagi kalangan profesional atau akademisi, namun telah menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk siswa sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) (Fitriani et al., 2024; Resti et al., 2024). Di tengah derasnya arus informasi global yang serba digital, generasi muda dituntut untuk mampu memahami, mengakses, dan memanfaatkan teknologi digital secara cerdas dan bertanggung jawab (Arifin, 2025). Sayangnya, kesenjangan akses dan penguasaan teknologi masih menjadi permasalahan serius di berbagai wilayah, termasuk di wilayah semi-perkotaan dan pinggiran seperti Kelurahan Urug, Kota Tasikmalaya (Lestari et al., 2025).

Kelurahan Urug merupakan salah satu wilayah dengan tingkat literasi digital yang masih relatif rendah, terutama di kalangan siswa SD dan SMP. Berdasarkan pengamatan lapangan serta wawancara masyarakat setempat, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat komputer, seperti mengenal perangkat keras dan perangkat lunak komputer, mengetik dengan benar, maupun mengoperasikan aplikasi sederhana seperti Microsoft Word. Padahal, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan hidup. Dalam hal ini, menurut Ali et al., (2024) keterampilan digital merupakan bagian dari kecakapan hidup abad ke-21 yang mutlak diperlukan untuk menjawab tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu cepat.

Urgensi dari kegiatan ini semakin diperkuat dengan data yang dirilis oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika

Republik Indonesia (Kemkomdigi) pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa indeks literasi digital Indonesia berada pada level sedang, dengan skor 3,54 dari skala 5. Kendati terdapat tren peningkatan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, masih terdapat sejumlah kelompok usia sekolah yang belum sepenuhnya terjangkau oleh berbagai inisiatif peningkatan literasi digital. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Jakpat Insight pada Desember 2024 terhadap 1.155 responden Gen Z di Indonesia, ditemukan bahwa mayoritas generasi ini menghabiskan waktu luangnya dengan menggunakan gawai. Aktivitas daring paling dominan adalah berselancar di media sosial (63%), diikuti dengan menonton film atau serial (57%), mendengarkan musik atau sinar (55%), serta bermain gim (53%). Hiburan masih menjadi peringkat tertinggi dalam aktivitas harian, bukan untuk belajar atau mengembangkan keterampilan digital mereka.

Ketika data nasional tersebut diproyeksikan ke tingkat lokal, khususnya di Kelurahan Urug, fenomena serupa juga tampak. Berdasarkan observasi awal dan diskusi bersama tokoh masyarakat serta pendidik setempat, terlihat bahwa para pelajar di daerah ini cenderung menggunakan perangkat digital hanya sebatas untuk hiburan, belum secara optimal untuk pembelajaran atau peningkatan kapasitas diri. Hal tersebut menjadi dasar penting bagi pelaksanaan pelatihan digitalisasi.

Pengabdian sebelumnya oleh Saputra et al., (2024) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital dasar memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fausya et al., (2024) menyebutkan bahwa siswa yang diberikan pelatihan komputer dasar menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengetik, memahami fungsi perangkat keras komputer, serta penggunaan aplikasi pengolah kata. Penelitian lain oleh Wang et al., (2023) menegaskan bahwa keterampilan komputer

sejak usia dini membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis teknologi dan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Melihat berbagai realitas tersebut, maka pelatihan dan pengenalan dasar digitalisasi komputer bagi siswa SD dan SMP di Kelurahan Urug dirancang sebagai salah satu bentuk kontribusi nyata untuk menjawab tantangan zaman. Pengabdian ini dirancang dengan pendekatan yang aplikatif dan edukatif, yaitu dengan menggabungkan metode ceramah, demonstrasi langsung, serta latihan praktik untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami secara teori, namun juga mampu menerapkannya secara langsung. Rangkaian pengabdian ini tidak hanya berfokus pada pengenalan perangkat komputer, tetapi juga mencakup penggunaan Microsoft Word, pengelolaan *file* dan folder, hingga peningkatan keterampilan mengetik sepuluh jari yang berguna dalam mendukung proses belajar siswa.

Rencana pemecahan masalah dalam kegiatan ini melibatkan pemberian pelatihan selama tiga hari secara intensif, dengan materi yang disesuaikan dengan tingkat usia dan pemahaman siswa. Pendekatan interaktif diterapkan agar siswa tidak merasa bosan, sekaligus memotivasi mereka untuk terus belajar dan terbuka terhadap teknologi digital. Penguatan pemahaman juga dilakukan melalui evaluasi akhir berupa lomba mengetik sepuluh jari, yang tidak hanya menjadi sarana penilaian, tetapi juga bentuk apresiasi atas antusiasme dan perkembangan peserta selama pelatihan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital dasar bagi siswa SD dan SMP, khususnya di wilayah Kelurahan Urug, agar mereka mampu memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan produktif. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penguasaan komputer sejak dini, sebagai bekal dalam menempuh jenjang pendidikan

yang lebih tinggi maupun menghadapi dunia kerja di masa depan. Harapannya, pelatihan ini dapat menjadi salah satu bentuk langkah awal dalam pemerataan akses literasi digital di daerah yang belum sepenuhnya terjangkau oleh perkembangan teknologi informasi.

Dengan merujuk pada Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), yang menekankan pentingnya transformasi digital secara menyeluruh dalam berbagai aspek kehidupan, maka kegiatan pelatihan ini juga selaras dengan arah kebijakan pemerintah dalam menciptakan masyarakat digital yang cerdas, inklusif, dan adaptif. Terlebih, dalam dunia pendidikan, digitalisasi tidak lagi menjadi pilihan, tetapi sudah menjadi kebutuhan mendesak yang harus segera dijawab dengan solusi konkret, termasuk di tingkat siswa sekolah dasar dan menengah. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi bagian dari ikhtiar besar dalam mewujudkan generasi muda yang siap menyongsong masa depan dengan kecakapan digital yang memadai.

METODE KEGIATAN

Pelatihan digitalisasi komputer ini dilaksanakan selama tiga hari, pada tanggal 23 hingga 25 Juni 2025, bertempat di ruang kelas Madrasah SPS Ar-Rafi'i RW 10, Kelurahan Urug, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya. Sebelum pelaksanaan, Tim Kelompok 1 Atma Wangsa terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara dengan Ketua RW serta beberapa anak di lingkungan RW 10. Hasil interaksi ini menunjukkan rendahnya pemahaman peserta terhadap penggunaan komputer, terutama untuk kebutuhan akademik seperti mengetik dan mengelola dokumen. Berdasarkan temuan tersebut, pelatihan ini dirancang secara kontekstual dan aplikatif, sesuai dengan kebutuhan nyata peserta.

Kegiatan ini diikuti oleh 24 peserta, terdiri dari 15 siswa SD (1 perempuan dan 14 laki-laki) dan 9 siswa SMP (2 laki-laki dan 7

perempuan). Pelatihan terbagi dalam lima bahasan utama, yaitu:

1. Pengenalan perangkat komputer/laptop, manfaat, dan kekurangannya, termasuk penggunaan jaringan internet yang semakin meningkat penggunaannya saat ini.
2. Pelatihan Microsoft Word dengan materi yang sering digunakan dalam mengerjakan tugas sekolah.
3. Pengenalan perangkat keras dan lunak laptop.
4. Penjelasan penggunaan *keyboard*.
5. Membuat dan mengelompokkan folder.

Metode pelatihan dilakukan secara kombinatorik, mencakup ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan latihan praktis. Untuk menjaga antusiasme dan kenyamanan, pembelajaran diselingi dengan permainan edukatif serta sesi tanya jawab. Materi disampaikan secara bertahap dengan durasi rata-rata dua hingga tiga jam per hari, menyesuaikan dengan jadwal sekolah dan kondisi peserta. Tahapan kegiatan pengabdian terbagi menjadi empat bagian:

1. Perencanaan

Menyediakan pelatihan dasar komputer kepada anak-anak SD dan SMP di Kecamatan Kawalu untuk meningkatkan literasi digital mereka. Tujuan pengembangan materi disesuaikan dengan kebutuhan responden, termasuk dasar penggunaan komputer, internet, dan aplikasi produktivitas. Penentuan waktu pelatihan disesuaikan dengan jadwal sekolah anak-anak di tempat yang telah ditentukan.

2. Pelatihan

Dilakukan di ruang kelas Madrasah SPS Ar-Rafi'i di Kecamatan Kawalu, Kelurahan Urug. Metode pelatihan menggunakan pendekatan praktis dan interaktif untuk memastikan pemahaman yang maksimal, melalui presentasi, demonstrasi langsung, dan latihan dengan durasi sekitar dua jam, dengan diselingi oleh games.

3. Evaluasi

Mengevaluasi pemahaman materi dengan mengecek tugas yang diberikan secara langsung oleh para pelaku pengabdian masyarakat.

4. Lomba serta Penutupan

Menutup pelatihan dengan lomba untuk mengukur pemahaman dan memastikan peserta menyerap materi dengan baik. Penyerahan sertifikat diberikan kepada pemenang lomba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai respons terhadap pentingnya peningkatan literasi digital di era modern, tim Program Pengabdian Masyarakat (P2M) Kelompok 1 Atma Wangsa menyelenggarakan pelatihan komputer dasar yang berlangsung selama tiga hari berturut-turut. Kegiatan ini bertempat di Madrasah Ar-Rafi'i, RW 10, Kelurahan Urug, Kota Tasikmalaya, dan menyasar peserta dari kalangan siswa sekolah dasar hingga menengah pertama. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk memberikan bekal keterampilan dasar dalam mengoperasikan perangkat komputer, mengenal struktur *hardware* dan *software*, serta membiasakan peserta dalam menggunakan perangkat lunak penunjang, terutama Microsoft Word.

Pelatihan ini disusun dalam bentuk pembelajaran aktif dan partisipatif, dengan pendekatan praktik langsung agar materi mudah dipahami oleh peserta yang sebagian besar belum terbiasa dengan perangkat komputer. Strategi pembelajaran seperti ini sejalan dengan Darwin (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan praktik dapat meningkatkan penguasaan materi dibandingkan dengan metode ceramah. Pengabdian oleh Vitalocca et al., (2024) juga menyebutkan bahwa pelatihan komputer berbasis praktik memiliki dampak terhadap peningkatan kemampuan literasi digital, terutama di wilayah dengan akses teknologi terbatas.

Hari Pertama: Pengenalan Dasar-dasar Komputer

Pelatihan komputer dimulai dengan sesi

pembukaan yang dipandu oleh *Master of Ceremony* (MC), kemudian dilanjutkan dengan sesi pengenalan antara tim P2M dengan para peserta. Sebanyak 24 peserta, yang terdiri dari siswa kelas 4 SD hingga kelas 2 SMP, mengikuti kegiatan dengan penuh semangat dan antusias. Pada hari

pertama, materi yang disampaikan berfokus pada pengenalan komponen-komponen dasar komputer, baik perangkat keras (*hardware*) seperti CPU, monitor, *keyboard*, dan mouse, maupun perangkat lunak (*software*) yang mendukung pengoperasian sistem.



Gambar 1. Hari Pertama Mencakup Pengenalan Perangkat Komputer dan Praktik Mengetik Sepuluh Jari

Peserta diajarkan bagaimana cara menyalakan dan mematikan laptop dengan benar, memahami tampilan antarmuka *desktop*, serta menghubungkan laptop ke jaringan internet. Selanjutnya, peserta diajak untuk membuka aplikasi dasar seperti Microsoft Word dan melakukan latihan mengetik. Untuk memperkuat kemampuan mengetik, peserta diperkenalkan dengan situs *10fingers.com*, sebuah *platform* interaktif untuk melatih teknik mengetik sepuluh jari. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik, sebagaimana dibuktikan oleh pengabdian Yusrizal & Alfiah (2024) di SMP Darul Muslim, Kabupaten Bogor, yang menunjukkan bahwa penggunaan situs *10fingers.com* mampu mendorong peningkatan pemahaman peserta terhadap teknologi, dari yang awalnya terbatas pada penggunaan gawai dan media sosial, menjadi lebih luas dengan menganggap mengetik sebagai keterampilan penting untuk

mendukung efisiensi tugas dan pembelajaran di era digital.

Hari Kedua: Lanjutan Materi Dasar-dasar Komputer

Memasuki hari kedua, pelatihan difokuskan pada penguatan keterampilan dasar komputer melalui aktivitas praktik. Salah satu materi utama yang diberikan adalah cara mengunduh gambar dari internet dan mengelola *file* di dalam komputer. Dalam sesi ini, peserta diberikan panduan untuk menyimpan gambar dengan langkah-langkah sebagai berikut: pertama, membuka Google dan memasukkan kata kunci "Bulan" pada kolom pencarian gambar. Setelah itu, peserta diinstruksikan untuk mengklik kanan pada *touchpad* dan memilih opsi "Simpan Gambar" (*Save Image*). Gambar yang diunduh kemudian secara otomatis tersimpan di folder "*Downloads*".

Selanjutnya, untuk membuat folder baru, peserta diminta untuk mengklik ikon

file di bagian bawah layar, kemudian memilih menu "*Documents*". Setelah itu, mereka diinstruksikan untuk mengklik kanan pada *touchpad*, memilih opsi "Baru" (*New*), lalu "Folder", memberikan nama folder "Bulan", dan menekan tombol "*Enter*". Setelah folder selesai dibuat, peserta diajarkan membuka folder tersebut dengan mengklik dua kali

pada *touchpad*. Berikutnya, mereka diminta untuk membuka folder "*Downloads*", mengklik kanan pada gambar yang ingin dipindahkan, memilih opsi "*Salin*" (*Copy*), dan kembali ke folder "Bulan" untuk menempelkan gambar dengan memilih opsi "*Tempel*" (*Paste*).



Gambar 2. Hari kedua pelatihan saat peserta mempraktikkan cara menyimpan gambar dan mengelola *file* di komputer

Proses ini disampaikan secara perlahan dan berulang agar peserta yang belum terbiasa dengan penggunaan *touchpad* atau manajemen *file* dapat memahami secara menyeluruh. Sejalan dengan itu, pengabdian Khairunnisa et al., (2025), menyebutkan bahwa di SDN Kadubungbang 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan siswa kelas 5 mengenai penggunaan dasar-dasar ilmu komputer. Para siswa tersebut memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap program ini, dan pelatihan komputer secara teratur dinilai penting agar anak-anak tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi informasi.

Hari Ketiga: Lomba Mengetik Cepat serta Penutupan

Hari ketiga difokuskan pada kegiatan evaluasi dan penutupan program pelatihan. Kegiatan dimulai dengan pengarahan mengenai pelaksanaan lomba mengetik

cepat. Peserta diberi waktu selama 20 menit untuk menyelesaikan soal mengetik yang telah disiapkan oleh panitia. Penilaian dilakukan berdasarkan kecepatan dan ketepatan pengetikan. Setelah seluruh peserta menyelesaikan tantangan, kemudian melakukan penilaian, menuliskan nama peserta pada sertifikat untuk menentukan pemenang lomba.

Peserta dengan nilai tertinggi mendapatkan penghargaan berupa hadiah dan sertifikat sebagai bentuk apresiasi atas ketekunan dan semangat belajarnya selama pelatihan. Tidak hanya pemenang lomba, seluruh peserta pun mendapatkan sertifikat sebagai pengakuan atas partisipasi dan komitmen mereka dalam mengikuti kegiatan ini dari awal hingga akhir. Sebagai penutup dari seluruh rangkaian kegiatan, sesi foto bersama dilaksanakan dengan penuh kehangatan dan kebersamaan.



Gambar 3. Suasana hari ketiga pelatihan saat penyerahan sertifikat kepada peserta terbaik



Gambar 4. Foto Bersama Penutupan Kegiatan P2M di Madrasah Ar-Rafi'i RW 10 Kelurahan Urug

Program pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan praktikum harian memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari, terutama bagi peserta yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan komputer secara aktif. Dengan sistem latihan yang dilakukan secara konsisten setiap hari, peserta tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung. Pendekatan ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran yang berbasis praktik mampu meningkatkan daya serap materi, keterampilan motorik jari, serta membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan perangkat komputer.

Hasil tersebut sejalan dengan pengabdian Hastuti et al., (2023) yang

dilaksanakan di SD Negeri 1 Suranenggala. Dalam kegiatan tersebut, praktikum mengetik dilakukan selama tiga hari berturut-turut, masing-masing berdurasi antara tiga hingga empat jam perhari. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta meningkat secara signifikan hingga mencapai 100%, dengan rata-rata skor akhir sebesar 83,33% yang termasuk dalam kategori sangat memahami. Capaian ini memperkuat argumen bahwa durasi latihan yang intensif mampu memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan keterampilan dasar digital peserta didik.

Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik seperti ini tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan teknologi, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam menyiapkan

generasi muda untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin digital. Kemampuan mengetik sepuluh jari secara efisien dan akurat merupakan bekal utama dalam menunjang produktivitas belajar maupun pekerjaan. Oleh karena itu, program digitalisasi komputer ini sangat relevan untuk terus dikembangkan di berbagai wilayah, khususnya di daerah dengan akses teknologi yang masih terbatas, agar pemerataan literasi digital benar-benar dapat terwujud secara menyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital sangat dibutuhkan dan memberikan dampak nyata bagi peserta, khususnya siswa usia sekolah di Kelurahan Urug, Kabupaten Tasikmalaya. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran dan keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi informasi, dari yang sebelumnya minim pemahaman menjadi lebih terampil, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar secara mandiri. Antusiasme peserta yang tinggi dan capaian keterampilan yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran digital dapat diterima dengan baik oleh generasi muda, bahkan di wilayah dengan keterbatasan akses sekalipun. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membangun semangat belajar, kerja sama, dan kesiapan untuk menghadapi tantangan era digital.

Namun demikian, selama pelaksanaan pelatihan, terdapat sejumlah tantangan yang menjadi catatan penting untuk perbaikan di masa mendatang. Beberapa keterbatasan, seperti jumlah perangkat laptop yang tidak sebanding dengan jumlah peserta, membuat proses pembelajaran harus dilakukan secara bergantian dan mengharuskan adanya pengaturan waktu yang lebih fleksibel. Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman antarpeserta, khususnya antara siswa SD dan SMP, juga menjadi tantangan tersendiri,

sehingga fasilitator perlu memberikan pendekatan yang berbeda-beda. Ke depannya, diharapkan kegiatan serupa dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan, agar lebih banyak generasi muda yang dapat merasakan manfaatnya dan tumbuh sebagai individu yang cakap digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan tim Program Pengabdian Masyarakat (P2M) Kelompok 1 Atma Wangsa menghaturkan ribuan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang tiada henti. Apresiasi dan ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, serta bantuan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada warga setempat yang telah menunjukkan antusiasme tinggi dalam program bidang ekonomi ini yang dilaksanakan di RW 10 Kelurahan Urug, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, N. (2025). Pendidikan Karakter di Era Digital. *Penerbit Tahta Media*.
- Darwin, D. (2025). *Efektivitas Micro Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Era Digital*. PT. Nawala Gama Education.
- Fausya, S. B., Putri, S. K. H., Sufiani, S., Arisman, A., Aditiya, F., Evhi, E., Rahayu, A. P., Astarima, T., Samsiar, S., & Sarmila, D. (2024). Memperkenalkan Komputer dan Penggunaan Program Microsoft Office Word Pada Peserta Didik SMP. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1392–1399. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.998>
- Fitriani, D., Hidayani, S., Perdana, P. R., & Amri, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Guru SMP di Kabupaten

- Tangerang Banten. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1840–1850.
<https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i6.1503>
- Hastuti, S., Nurfadilah, E., Amaliah, K., & Rozzi, F. (2023). Pelatihan Penguasaan Mengetik Cepat 10 Jari dengan Metode Drill di SD Negeri 1 Suranenggala. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3, 219–226.
<http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/prosiding-semnas/article/view/635>
- Hilmiah, H., & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam Keterampilan Kritis, Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 609–618.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.449>
- Jakpat Insight. (2025). *Gen Z Characteristics and Behaviors*.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI)*. Kominfo Digital Services.
<https://data.komdigi.go.id/opendata/dataset/indeks-masyarakat-digital-indonesia-imdi>
- Khairunnisa, I., Dzulhaji, W., Sopandi, & Nurmansyah, R. I. (2025). Pendampingan Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Media Komputer pada Anak Sekolah Dasar di Desa Kadubungbang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Serumpun Melayani*, 2(1, Maret), 1–7.
- Lestari, C., Pratiwi, R. D., Pratama, D. J., & Safitri, S. (2025). Kesenjangan Digital dan Dampaknya terhadap Pendidikan. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 1–16.
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.783>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), Nomor 203 Tahun 2018 (2018).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/106292/perpres-no-95-tahun-2018>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Saputra, I. A., Ramadhani, A., Khairunnisa, M. Z., & Ainiyah, N. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Akademik Siswa Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 25–31.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 78 Tahun 2003 (2003).
- Vitalocca, D., Abdal, N. M., Suwahyu, I., Rasjid, A. R., & Sidin, U. S. (2024). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital untuk Kemajuan Masyarakat Lokal di Gowa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 231–236.
<https://doi.org/10.59562/abdimas.v2i2.5804>
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1–7.
- Yusrizal, N., & Alfiah, K. (2024). Penggunaan Website 10Fastfingers untuk Melatih Kemampuan Mengetik Siswa MTS Darul Muslim di Desa Tarikolot, Bogor. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 681–686.
<https://doi.org/10.30762/welfare.v2i4.1817>