

Pengenalan Teknologi Komputer dan Pelatihan Fundamental Microsoft Word bagi Siswa SDN Sidobogem

¹Ma'rufatur Rodhiyah, ²Rina Sulistyowati, ³Rohmatul Fitriyah Dewi, ⁴Rohmatul Fitriyah Dewi, ⁵Ma'rufatur Rodhiyah, ⁶Lailatul Maghfiroh, ⁷Adam Fawwaz Arrasyid

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan
Email Corresponding: rinasulistyowati59@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pengenalan
Teknologi
Komputer
Pelatihan
Microsoft

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan dasar komputer, khususnya pengoperasian Microsoft Word, pada siswa kelas 5 SDN Sidobogem, Kabupaten Lamongan. Dengan pendekatan partisipatif, kegiatan ini melibatkan analisis kebutuhan, penyusunan kurikulum, pengajaran interaktif, serta evaluasi untuk memahami tingkat kemajuan siswa. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menjalankan komputer dan menggunakan fitur dasar Microsoft Word. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa tidak familiar dengan langkah-langkah dasar penggunaan komputer; setelahnya, mereka mampu menyalakan, mematikan, serta menggunakan fungsi-fungsi dasar Word, meskipun masih memerlukan latihan untuk pemahaman fitur lebih lanjut dan keterampilan mengetik. Pendekatan praktis dan metode pengajaran berulang terbukti efektif dalam memperkuat keterampilan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelatihan interaktif berbasis teknologi dapat membantu siswa dasar memahami keterampilan digital yang dibutuhkan untuk mendukung proses belajar di era digital.

ABSTRACT

Keywords:

Introduction
Computer
Technology
Training
Microsoft

This study aims to enhance basic computer skills, specifically the operation of Microsoft Word, among fifth-grade students at SDN Sidobogem, Lamongan Regency. Using a participatory approach, the program involves needs analysis, curriculum development, interactive teaching, and evaluation to assess student progress. The training results indicate a significant improvement in students' ability to operate computers and use basic Microsoft Word functions. Prior to training, most students were unfamiliar with basic computer operation; afterward, they could power on, shut down, and use basic Word functions, although additional practice is needed for more advanced features and typing skills. Practical approaches and repetitive teaching methods proved effective in reinforcing students' skills. This study concludes that interactive technology-based training can help elementary students acquire essential digital skills to support learning in the digital age.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, teknologi telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Adriansah et al., 2024). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat memainkan peran penting dalam memfasilitasi berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran, pekerjaan, dan komunikasi (Ayu Firdayanti & Meliyanti, 2023). Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan teknologi tidak lagi hanya menjadi kebutuhan mahasiswa atau pelajar di tingkat menengah atas, melainkan juga telah mulai diperkenalkan sejak tingkat Sekolah Dasar (Masgo et al., 2023).

Seiring dengan meningkatnya tuntutan keterampilan digital di era teknologi ini, banyak tugas-tugas akademik yang kini memerlukan penggunaan aplikasi komputer, seperti Microsoft Word, yang merupakan perangkat lunak pengolah kata terpopuler (Amerza et al., 2023). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa tidak semua siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, memiliki akses atau keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan komputer, apalagi menggunakan aplikasi seperti Microsoft Word dalam kegiatan belajar mereka (Pinandita et al., 2023).

Kurangnya pemahaman tentang penggunaan komputer menjadi salah satu faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi (Saepuloh et al., 2023). Memperkenalkan teknologi komputer sejak usia dini dapat membantu siswa mengenali tren teknologi yang akan mereka hadapi di masa depan, serta memberikan mereka dasar yang kuat dalam keterampilan digital (Darkel et al., 2024). Meski demikian, pengenalan teknologi ini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif agar siswa sekolah dasar dapat dengan mudah memahaminya (Koten et al., 2023).

Hasil observasi di SDN Sidobogem menunjukkan bahwa masih terbatasnya ketersediaan media komputer dan bahan ajar menyebabkan siswa tidak memiliki pemahaman yang cukup dalam mengoperasikan aplikasi seperti Microsoft Word (Kurniasih et al., 2024). Padahal, Microsoft Word adalah salah satu perangkat lunak penting dalam dunia pendidikan, karena memungkinkan siswa untuk membuat, mengedit, dan mengelola berbagai jenis dokumen, yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah (Sudiatmika et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk Mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dasar siswa kelas 5 SDN Sidobogem dalam menggunakan aplikasi Microsoft Word. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk Mengevaluasi efektivitas pelatihan dasar Microsoft Word yang diinisiasi oleh Institut Teknologi Ahmad Dahlan Lamongan dalam meningkatkan keterampilan komputer siswa dan menyusun strategi pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami penggunaan aplikasi Microsoft Word sebagai bagian dari pengembangan literasi komputer dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan era digital dengan keterampilan dasar komputer yang memadai, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

II. MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat permasalahan tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana meningkatkan ketrampilan komputer pada anak-anak di SDN Sidobogem, kab. Lamongan?

A. TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis cara peningkatan ketrampilan komputer pada anak-anak di SDN Sidobogem, kab. Lamongan.

B. TEORI

1. Konseptual Peningkatan

Menurut para ahli, peningkatan merupakan suatu proses yang mengarah pada peningkatan kualitas, kapasitas, atau nilai suatu hal. Proses ini melibatkan upaya untuk meraih hasil yang lebih baik dari sebelumnya, baik itu dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun performa (Irawan, 2016). Dalam konteks pembelajaran, peningkatan seringkali dikaitkan dengan pengembangan potensi dan kapabilitas individu. Seorang ahli psikologi menyebutkan bahwa peningkatan adalah proses untuk membuka dan memanfaatkan potensi yang tersembunyi dalam diri seseorang (Prayoga, 2021).

Tak hanya itu, para ahli manajemen juga meyakini bahwa peningkatan tidak hanya berkaitan dengan hal teknis atau operasional, tapi juga melibatkan aspek budaya dan organisasional (Ambiya et al., 2021). Membangun budaya kerja yang progresif dan inovatif bisa menjadi kunci sukses dalam mencapai peningkatan yang berkesinambungan (Nasir et al., 2023). Singkatnya, peningkatan adalah tentang menemukan cara untuk terus maju dan berkembang, baik itu dalam hal pribadi, pendidikan, bisnis, maupun organisasi. Sebagai manusia, kita semua memiliki potensi yang tak terbatas (Setiani & Barokah, 2021). Maka, mari kita terus berusaha untuk menggali potensi tersebut dan menjadi versi terbaik dari diri kita sendiri (Candra, 2019).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan adalah suatu proses berkesinambungan yang melibatkan langkah-langkah perbaikan dalam mencapai tujuan tertentu. Para ahli memiliki definisi-definisi yang berbeda namun memiliki titik temu dalam pentingnya evaluasi, pengukuran, kolaborasi, dan adaptasi dalam proses peningkatan. Meskipun terdapat kekurangan definisi-definisi tersebut, namun peningkatan tetap merupakan komponen penting dalam mencapai perbaikan dan kemajuan yang berkelanjutan.

2. Literasi Komputer

Literasi komputer adalah kemampuan untuk menggunakan komputer dan teknologi modern secara efektif. Keterampilan ini dapat mencakup pengetahuan dasar komputer yang memungkinkan Anda

mengoperasikan perangkat lunak komputer sederhana hingga keterampilan yang lebih canggih (Setiani & Barokah, 2021). Saat ini, penting bagi untuk meningkatkan keterampilan komputer karena sebagian besar industri menggunakan teknologi modern di kantor (Ramadhan & Muhyadi, 2021). Perusahaan juga membutuhkan karyawan yang tahu cara menggunakan program-program perangkat lunak tertentu. Oleh karena itu ketrampilan komputer harus diterapkan sejak dini

III. METODE

Penelitian ini melibatkan metode pengabdian masyarakat dengan pendekatan partisipatif untuk meningkatkan keterampilan dasar komputer anak-anak di SDN Sidobogem, kab. Lamongan. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini disusun dalam beberapa langkah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami permasalahan utama dan kebutuhan khusus dari peserta. Tim pengabdian melakukan observasi dan diskusi dengan kepala desa, perangkat desa, dan dosen pembimbing lapangan guna mengidentifikasi tingkat pemahaman komputer yang ada, fasilitas yang tersedia, dan harapan masyarakat terhadap program ini. Observasi ini dilakukan untuk memastikan program yang disusun sesuai dengan konteks dan kebutuhan setempat.

2. Penyusunan Kurikulum

Kurikulum dirancang khusus berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta yang sebagian besar merupakan anak-anak dan remaja. Materi pembelajaran disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan dasar penggunaan komputer hingga keterampilan praktis dalam aplikasi Microsoft Word. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran efektif dan setiap peserta dapat mengikuti proses sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

3. Seleksi Mahasiswa Pengajar

Mahasiswa pengajar dipilih berdasarkan kompetensi mereka dalam keterampilan komputer dan kemampuan berkomunikasi dengan peserta usia sekolah dasar dan remaja. Seleksi ini dilakukan melalui evaluasi internal, dengan mempertimbangkan pengalaman dan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif.

4. Pengajaran Interaktif

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode pengajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta. Pengajar menggunakan pendekatan yang menarik seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan presentasi visual yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta. Metode ini diharapkan dapat membuat peserta lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar sehingga materi lebih mudah dipahami.

5. Penggunaan Teknologi Komputer sebagai Sarana Pembelajaran

Komputer menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran. Setiap peserta diberikan akses langsung ke perangkat komputer, dan dilatih menggunakan perangkat lunak Microsoft Word serta program lainnya yang relevan dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkenalkan keterampilan praktis dalam menggunakan komputer, yang menjadi keterampilan dasar penting di era digital.

6. Monitoring dan Evaluasi Berkala

Proses pembelajaran dipantau secara berkala oleh tim pengabdian untuk memastikan bahwa tujuan program tercapai dan peserta dapat mengikuti materi dengan baik. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelatihan, dengan menggunakan umpan balik dari peserta dan mahasiswa pengajar. Data evaluasi ini digunakan untuk menyesuaikan dan memperbaiki metode pengajaran sesuai dengan perkembangan peserta selama program berlangsung.

7. Pendekatan Interaksi Positif

Selama pelaksanaan program, mahasiswa pengajar berupaya menciptakan interaksi positif dengan peserta, agar peserta merasa nyaman dan termotivasi dalam belajar. Pengajar dilatih untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta memberikan dukungan emosional guna membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung proses pembelajaran.

8. Pelaksanaan Rutin dengan Jadwal yang Fleksibel

Program ini dirancang agar dilaksanakan secara rutin dengan jadwal yang fleksibel menyesuaikan dengan waktu luang anak-anak dan remaja setelah jam sekolah. Setiap sesi memiliki durasi yang disesuaikan

dengan tingkat pemahaman peserta sehingga mereka dapat menyerap materi dengan lebih baik tanpa terburu-buru.

Dengan metode-metode ini, program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan komputer anak-anak dan remaja di Desa Sidobogem secara berkelanjutan dan efektif, sekaligus memberikan mereka fondasi kuat dalam literasi teknologi yang akan bermanfaat di masa depan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan komputer dan pengenalan Microsoft Word yang dilaksanakan di Desa Sidobogem bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komputer dasar pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan perangkat komputer serta aplikasi Microsoft Word. Hasil Kegiatan:

1. Peningkatan Pemahaman Penggunaan Komputer

Sebelum pelatihan, banyak siswa yang tidak familiar dengan langkah dasar dalam menggunakan komputer, seperti menyalakan dan mematikan perangkat secara benar. Setelah pelatihan, sebagian besar siswa mampu melaksanakan langkah-langkah ini secara mandiri, menunjukkan peningkatan pada pemahaman dasar penggunaan komputer.

2. Pengenalan Microsoft Word dan Navigasi Toolbar

Pada awal pelatihan, sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami fungsi toolbar di Microsoft Word. Namun, setelah pelatihan, siswa mulai dapat mengenali beberapa ikon dasar dan fungsi sederhana dalam Word, seperti menyimpan, membuka dokumen, dan mengetik teks sederhana. Meski demikian, masih banyak yang belum memahami penggunaan fitur toolbar secara mendalam, menunjukkan perlunya pengulangan dan latihan.

3. Kemampuan Mengetik

Sebagian besar siswa belum terbiasa mengetik dengan sepuluh jari. Meskipun pelatihan ini tidak langsung meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari secara penuh, siswa mulai memahami posisi dasar jari di keyboard, yang merupakan langkah awal dalam membangun keterampilan mengetik yang efisien.

4. Proyek Kreatif Menggunakan Microsoft Word

Sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran, siswa diberi tugas membuat biodata sederhana menggunakan Microsoft Word. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan tugas ini dengan bantuan, yang menunjukkan bahwa mereka mulai memahami bagaimana menggunakan Microsoft Word untuk proyek sederhana. Ini mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan dasar yang dapat dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 1. Pengenalan Komputer

Temuan di atas menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif pada pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam penguasaan fitur-fitur lebih lanjut, seperti mengetik sepuluh jari dan pemanfaatan toolbar secara

penuh. Keterbatasan ini kemungkinan disebabkan oleh minimnya waktu latihan dan kurangnya pengalaman sebelumnya dalam menggunakan komputer di kalangan siswa. Observasi ini menekankan bahwa:

1. Pendekatan Bertahap dan Praktis Sangat Penting

Dengan mengenalkan langkah-langkah dasar terlebih dahulu, siswa dapat belajar dengan lebih percaya diri. Pendekatan praktis juga membuat mereka lebih terlibat, sehingga materi yang diajarkan dapat terserap lebih baik.

2. Kebutuhan Akan Latihan Berulang

Mengingat bahwa banyak siswa yang belum familiar dengan komputer, diperlukan latihan yang lebih intensif dan berulang, khususnya untuk keterampilan seperti mengetik dan memahami toolbar. Hal ini dapat membantu siswa lebih percaya diri dan terbiasa dengan teknologi komputer.

3. Proyek Kreatif Memperkuat Pemahaman

Tugas membuat biodata menjadi alat evaluasi yang efektif untuk melihat pemahaman siswa tentang pengoperasian dasar Microsoft Word. Tugas ini mendorong siswa untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam konteks praktis yang relevan bagi mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kurniasih et al., 2024) Dimana kegiatan ini akan memberi pengalaman baru bagi siswa yang tidak mempunyai laboratorium komputer disekolah. Sehingga mereka merasa antusias belajar secara langsung tentang dasar-dasar komputer.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan komputer dan pengenalan Microsoft Word di Desa Sidobogem telah memberikan manfaat nyata bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan keterampilan komputer dasar. Kesimpulan utama dari program ini adalah:

1. Terdapat Peningkatan Pemahaman Dasar Siswa dalam Pengoperasian Komputer

Siswa mampu menjalankan langkah-langkah dasar, seperti menyalakan dan mematikan komputer, membuka Microsoft Word, dan mengetik sederhana. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pendekatan bertahap yang diterapkan dalam pelatihan.

2. Latihan Tambahan Dibutuhkan untuk Memperdalam Pemahaman Fitur Word

Meskipun ada kemajuan, siswa masih membutuhkan waktu dan latihan tambahan untuk memahami penggunaan toolbar dan mengetik sepuluh jari secara efektif.

3. Pentingnya Pendekatan Praktis dan Berulang

Kegiatan seperti proyek kreatif terbukti efektif dalam mendorong pemahaman praktis siswa terhadap penggunaan komputer. Dengan metode praktis dan latihan berulang, siswa dapat mengembangkan keterampilan komputer mereka lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansah, A. B., Mozza Pramitha, A. B., Sahara, F. L., Athallah, S. N., Marsela, R. T., & Wardhanie, A. P. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Microsoft Word Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar. *Kaibon Abhinaya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 170–178. <https://doi.org/10.30656/ka.v6i2.7891>
- Ambiya, M. S., Syukri, A., & US, K. A. (2021). *Manajemen Kepala Madrasah (Upaya Peningkatan Budaya Kerja Guru)*. Penerbit K-Media.
- Amerza, R., Edhar, Z., Kusmiarti, R., Krisnando, G., Sadjijo, P., & Ibrahim, A. (2023). Pengenalan Komputer Dan Pelatihan Dasar Microsoft Office Word Untuk Anak Pesantren Modern Daarul Iman Sukajaya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(3), 199–206. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i3.34>
- Ayu Firdayanti, & Meliyanti, M. (2023). Pengenalan Elemen Komputer Dan Pelatihan Dasar Microsoft Office Pada Siswa Siswi Sd Mi Sunan Muria Di Desa Cilimus. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 311–316. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i2.6003>
- Candra, D. (2019). *Maksimalkan Potensi Diri*. GUEPEDIA.
- Darkel, Y. B. M., Koten, Y. P., Margaretha, Rozady, M. P. N., Mado, T. W., Bada, C. B., Lodan, M. W., & Muda, H. B. N. (2024). Pengenalan Perangkat Komputer Dasar sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Siswa SDI Waioti Maumere. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(6), 1117–1121.
- Irawan, B. (2016). Kapasitas organisasi dan pelayanan publik. *Jakarta: Publica Press. Publica. https://www.academia.edu/download/64636634/Kapasitas_Organisasi_Dan_Pelayanan_Publik_New.Pdf*
- Koten, Y. P., Suban, L., Hadi, N., Rozady, M. P. N., Chandra, C. J., Mado, W., & Betruchy, C. (2023). PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER DASAR PADA SDI WAIOTI MAUMERE. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 3(3), 231–235.

- Kurniasih, P. R., Hidayat, J. W., & Erlangga, R. (2024). PENGENALAN MICROSOFT WORD DAN APLIKASI CANVA DI SD NEGERI 25 KOTA BENGKULU. *JPMITT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbaru*, 4(1), 17–22.
- Masgo, Mery, & Prasasti, L. (2023). Pelatihan Pengenalan Aplikasi Office Online dan Teknologi kepada Siswa/i Sekolah Dasar Di SD Negeri 47/IV Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.1.838>
- Nasir, M., Mahmudinata, A. A., Ulya, M., & Firdaus, F. A. (2023). Strategi pemberdayaan sekolah sebagai upaya peningkatan manajemen pendidikan. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 799–816. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr/article/view/120>
- Pinandita, K., Santana, P. J., & Karindra, R. (2023). Pengenalan Komputer Dasar Pada Siswa SDN 43 Bengkulu Introduction Of Basic Computer To Students Of SDN 43 Bengkulu. *Jurnal Pengabdian*, 2, 13–18.
- Prayoga, A. D. R. (2021). *Pengaruh Peningkatan Motivasi dan Fasilitas Kerja Terhadap Efektivitas Kerja Unit PKP-PK di Bandar Udara Dewadaru Karimunjawa*. STTKD Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan Yogyakarta.
- Ramadhan, A. N., & Muhyadi, M. (2021). Tuntutan Profesionalisme Bidang Administrasi Perkantoran Di Era Digital. *Jurnal Sekretaris & Administrasi Bisnis (JSAB)*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.31104/jsab.v5i1.187>
- Saepuloh, A., Putri, N. N., Iskandar, R., & Listiyani, S. (2023). PENGENALAN DAN PELATIHAN DASAR MICROSOFT WORD PADA SISWA SISWI SDN 1 SURANENGGALA. *LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon*, 103–109.
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas Tahun 2045. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 411–427. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semair/article/view/400>
- Sudiatmika, B. I. K., Fredlina, K. Q., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 270–275.