

PENDAMPINGAN PENGENALAN DASAR KOMPUTER BAGI ANAK USIA DINI DI TK AL-AMIN KECAMATAN NGAMPRAH BANDUNG BARAT

*Assisting Early Childhood Learners in Acquiring Basic
Computer Skills at Al-Amin Kindergarten, Ngamprah District,
West Bandung*

Tati Ernawati

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia
e-mail: tatiernawati@poltektedc.ac.id

Ade Rizki

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia
e-mail: aderizkias0@gmail.com

Naufal Nafi Dzimar

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia
e-mail: naufal.nafid1@gmail.com

Mamay Syani

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia
e-mail: msyani@poltektedc.ac.id

Budi Upayarto

Politeknik TEDC Bandung, Cimahi, Indonesia
e-mail: b.upayarto@poltektedc.ac.id

Abstract

Early Childhood Education plays a highly strategic role in preparing children holistically, including in building their readiness for the digital age. However, the reality on the ground shows that most students at Al-Amin Kindergarten in Ngamprah, West Bandung Regency, have never received basic computer instruction. This study aims to provide computer introduction guidance to early childhood students through the application of the storytelling method, presented in the form of a picture book titled "Dino Learns Computers." This Community Service activity was attended by 22 students; the material covered included an introduction to computer hardware components, how to type, guidelines for responsible computer use, and the moral lessons contained in the story. Evaluation was conducted through a quiz session at the end of the activity. The results of the activity showed an increase in students' understanding of basic computer introduction material, as evidenced by high enthusiasm, student engagement in responding to questions, and the courage to ask questions. The application of the storytelling method

proved effective in creating a fun, interactive learning atmosphere aligned with the cognitive development stage of early childhood, thereby allowing the material to be conveyed more naturally and easily understood. This activity is recommended for further development through advanced training programs and the development of learning media.

Keywords— *computer, storytelling, early childhood education, community service.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan strategis dalam mempersiapkan anak secara holistik. Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal PAUD berfokus pada pengembangan potensi anak usia 4–6 tahun secara menyeluruh sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan dasar (Rini dkk, 2025). Kemajuan teknologi informasi yang berlangsung begitu cepat mendorong berbagai sektor untuk beradaptasi, tak terkecuali dunia pendidikan anak usia dini. Pengenalan teknologi sejak usia dini dipandang sebagai strategi penting dalam membangun kesiapan anak menghadapi era digital (Hermawan dkk, 2025). Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan kini telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, baik bagi guru maupun para siswa dalam kegiatan pembelajaran. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa (Mailoa dkk, 2022).

Observasi yang dilakukan tim pelaksana pengabdian di TK Al-Amin yang beralamat di Jl. Asimilasi Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, dari hasil kunjungan tersebut diperoleh fakta bahwa pengetahuan tentang komputer dasar belum pernah diterima oleh para siswa. Kondisi ini mendorong tim pengabdian untuk merancang sebuah program pendampingan yang bertujuan membekali para siswa dengan pemahaman tentang pengenalan komputer yang lebih baik.

Kegiatan pelatihan pengenalan dasar komputer untuk usia dini khususnya siswa TK telah dilakukan oleh tim pengabdian sebelumnya seperti Herawati mengenalkan komponen komputer menggunakan metode tutorial, demonstrasi, pelatihan dan praktik, dan pembelajaran berbasis permainan. Hasil menunjukkan para siswa dapat memahami materi yang disampaikan (Herawati, 2023). Kajian serupa dilakukan oleh Mutia dan Ismet melakukan pelatihan kepada anak usia dini terkait pembelajaran komputer, metode yang digunakan adalah kooperatif, tutorial, demonstrasi, latihan dan praktek, serta metode permainan. Hasil yang diperoleh para siswa dapat menerima materi dengan baik meskipun dengan berbagai kendala teknis maupun non teknis selama pelatihan berlangsung (Mutia & Ismet, 2019). Kajian yang sama dilakukan oleh Hermawan beserta tim yaitu memberikan pelatihan komputer kepada anak-anak TK tentang perangkat keras komputer melalui pembelajaran yang interaktif dengan permainan yang edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme peserta sangat baik (Hermawan dkk, 2025).

Perbedaan kajian yang penulis kaji adalah penyampaian materi pengenalan komputer dasar dengan menggunakan metode bercerita (*storytelling*). Metode *storytelling* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan cerita sebagai media untuk mendorong perkembangan imajinasi, kreativitas, dan pemahaman pada anak (Rini dkk, 2025). *Storytelling* efektif untuk mengajarkan anak usia dini karena penyampaiannya yang menarik dan mudah

dipahami. Bercerita dengan cara yang tepat dapat merangsang imajinasi anak. Hal ini mendorong siswa untuk ikut berpikir dan mencari solusi dari masalah yang ada dalam cerita (Anggraini dkk, 2020). Minat belajar siswa dapat berkembang optimal melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, seperti mendengarkan cerita, berdialog, dan berekspresi. Metode *storytelling* merupakan pendekatan yang mampu mengakomodasi partisipasi aktif siswa, sehingga berpotensi menumbuhkan antusiasme dan minat belajar secara lebih efektif (Ervina dkk, 2025).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pendampingan pengenalan komputer kepada peserta didik usia dini di TK Al-Amin melalui metode bercerita (*storytelling*), sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dasar anak mengenai komputer secara menyenangkan disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu anak terhadap teknologi komputer sejak dini melalui pendekatan cerita yang interaktif dan mudah dipahami.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah metode bercerita (*storytelling*) yaitu belajar pengenalan komputer melalui cerita Dino. Materi disampaikan dalam bentuk cerita bergambar tentang “Dino belajar komputer” yang disajikan dalam media presentasi. Cerita dimulai dari pengenalan Dino si dinosaurus ceria, Dino bertemu komputer untuk pertama kali, mengenal bagian-bagian komputer (dalam format diagram berlabel), Dino mencoba memegang *mouse*, Dino belajar mengetik namanya sendiri: D-I-N-O, aturan penting pakai komputer, Dino sangat senang & dipuji Ayah, pesan moral dari pelajaran dari cerita Dino, penutup dan evaluasi dalam bentuk kuis tiga pertanyaan refleksi untuk anak.

Berlokasi di TK Al-Amin, yang terletak di Jl. Asimilasi Ngamprah, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat 40552 dengan peserta berjumlah 22 orang. Jadwal kegiatan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Keberangkatan ke lapangan	07.00-07.25	Tim berangkat menuju lokasi mitra yang diawali dengan doa bersama di kampus
2.	<i>Briefing</i> tim	07.25-07.45	Persiapan dan pengecekan seluruh peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan selama pelaksanaan kegiatan
3.	Pembukaan dan pengenalan	07.45-08.00	Acara dibuka oleh guru pendamping, dilanjutkan dengan pengenalan, serta penyampaian maksud dan tujuan kegiatan
4.	Pemaparan materi dan kuis	08.00-08.50	Tim pengabdian menyajikan materi secara sistematis, diselingi dengan kuis untuk mengukur pemahaman peserta
5.	Penutupan	08.50-09.00	Kegiatan diakhiri dengan doa penutup, sesi foto bersama, serta penyampaian salam perpisahan dan apresiasi kepada pihak sekolah atas sambutan yang diberikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Kegiatan diadakan di TK Al-Amin pada hari Selasa, 16 Desember 2025, dan dihadiri oleh 22 siswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 15 perempuan, Kegiatan dilakukan kelas dari pukul 07.45 hingga 09.00 WIB.

Kegiatan pelatihan dimulai dengan pengenalan tim pengabdian yang dilakukan oleh perwakilan pihak sekolah yaitu guru, selanjutnya dipaparkan juga mengenai tujuan dan ruang lingkup program pengabdian. Materi yang disampaikan meliputi bagian-bagian komputer (diagram berlabel), mengetik di komputer, aturan penting pakai komputer, pesan moral dari pelajaran cerita Dino, penutup dan evaluasi dalam bentuk kuis 3 pertanyaan refleksi untuk anak. Contoh beberapa slide presentasi materi pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Pengenalan Dasar Komputer

Belajar pengenalan komputer lewat cerita Dino dengan cerita bergambar yang dipresentasikan dan dibacakan oleh tim pengabdian sambil menunjuk gambar. Anak diajak menebak disetiap halaman: "Kira-kira Dino akan melakukan apa?". Setelah selesai, diskusi sederhana: "Apa yang Dino pelajari hari ini?". Diakhir diberikan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan mencakup bagian-bagian komputer dan pesan moral dari cerita Dino. Hal ini telah membangun pemahaman konsep dan nilai moral secara tidak langsung. Sebagai penutup, sesi foto bersama antara tim pengabdian dan para peserta pelatihan sebagai bentuk dokumentasi dan apresiasi atas partisipasi seluruh pihak yang terlibat (Gambar 2).



Gambar 2. Kegiatan PKM: Penyampaian Materi dan Penutupan.

3.2. Pembahasan

3.2.1 Evaluasi dan Hasil Capaian

Capaian keberhasilan program berdasarkan dua parameter utama, yaitu:

1. Pemahaman dasar pengenalan komputer; dan
2. Pesan moral dari cerita Dino tentang bijak dalam memanfaatkan teknologi dengan pendampingan orang tua.

Hasil evaluasi mengindikasikan para siswa memperlihatkan antusiasme dan motivasi yang tinggi selama mengikuti proses pembelajaran pengenalan komputer. Hal ini tercermin dari keaktifan siswa dalam merespons setiap materi yang disampaikan, kesediaan untuk bertanya, serta keterlibatan yang konsisten sepanjang sesi berlangsung. Antusiasme tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan berhasil mengubah suasana belajar menjadi menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa usia dini.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Primastuti beserta tim dalam penelitiannya, menyatakan bahwa penerapan metode *storytelling* yang dikombinasikan dengan media gambar tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa yakni kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat informasi baru tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek emosional siswa. Secara khusus, pendekatan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan gagasan dan pendapatnya secara bebas (Primastuti dkk, 2025). Dengan demikian, penggunaan media cerita bergambar seperti karakter Dino bukan sekadar alat hiburan, melainkan merupakan strategi pedagogis yang terencana untuk membangun fondasi literasi digital sekaligus karakter positif pada diri siswa sejak dini.

3.2.2 Analisis Hasil dan Dampak Program

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan selama kegiatan berlangsung, program pelatihan ini terbukti memberikan dampak yang positif dan signifikan bagi para siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Setelah serangkaian kegiatan pendampingan dilaksanakan terdapat peningkatan pemahaman pada peserta didik terhadap materi pengenalan komputer dasar, dimana sebelum program ini diselenggarakan, sebagian besar peserta belum mengetahui pengetahuan dasar. Pendekatan edukatif ini memberikan kontribusi yang nyata dalam membangun fondasi literasi digital peserta sejak usia dini.
2. Pelaksanaan kegiatan dengan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis metode bercerita terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar serta sikap positif peserta didik terhadap teknologi, ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan keterlibatan para siswa ketika menjawab pertanyaan seputar komputer. Selain itu para siswa menunjukkan keberanian mengajukan pertanyaan dan merespons pembelajaran dengan penuh semangat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan naratif berhasil membuat suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak, sehingga proses penyampaian pengetahuan tentang teknologi dapat diterima secara lebih alami dan bermakna oleh peserta didik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang

1. Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pengenalan komputer, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan peserta dalam mengenali komponen dasar komputer, mengetik di komputer, aturan penting menggunakan komputer, pesan moral dari pelajaran cerita Dino
2. Penerapan metode bercerita (*storytelling*) terbukti efektif dalam menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta terhadap teknologi. Metode ini mampu mendorong partisipasi aktif peserta selama proses pembelajaran berlangsung sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dampaknya materi yang disampaikan mudah untuk diserap dan diingat dalam jangka panjang.

5. SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan dari kegiatan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu dipertimbangkan sebagai arah pengembangan program dimasa mendatang.

1. Kegiatan PkM yang telah dilaksanakan diharapkan dapat menjadi fondasi awal yang kuat bagi terjalinnya hubungan kerja sama yang berkelanjutan antara tim pengabdian dan pihak sekolah mitra. Diwujudkan melalui penyelenggaraan kegiatan lanjutan secara berkala, seperti pendampingan intensif mengenai materi pengoperasian perangkat komputer dan teknologi informasi dasar, guna meningkatkan kompetensi digital baik tenaga pendidik maupun siswa secara menyeluruh dan terstruktur.
2. Tim pengabdian disarankan untuk terus berinovasi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam dan bervariasi.

Tidak hanya bergantung pada media presentasi berbasis tayangan visual semata, melainkan juga diperkaya dengan penggunaan alat peraga konkret seperti boneka tangan, ilustrasi kartun interaktif, maupun media digital berbasis video animasi, sebagai sarana penunjang yang efektif dalam mendukung penerapan metode *storytelling* secara optimal di dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, G.F., Pradini, S., Sasmiati, Haenilah, E.Y. & Wijayanti, D.K. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling di TK Amartani Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*. 1(1), 15-25.
- Ervina, Nilasari, N.P., & Syafiq, M. (2025). Penerapan Metode Story Telling Islami Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Materi Sejarah Nabi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*. 5(2), 1-10.
- Herawati, N. (2023). Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*. 1(3), 37-47.
- Hermawan, A., Nataliani, Y., Purnomo, H. D., Christianto, E., Setyanti, A.A., Yulia H., Krismiyati, Gundo, A.J., Tien, Y., Tacoh, B., Wellem, T., Hendry & Chandra, D.W. (2025). Fun Learning with Computer Bagi Siswa Tk Kristen 1 Satya Wacana Salatiga. *Midang*. 3(3), 113-117.
- Mailoa, E., Purnomo, H. D., Wellem, T., Dewi, C., Pakereng, M. A. I., Saian, P. O. N., & Kristianto, B. (2022). Pendampingan Pengintegrasian Teknologi dalam Pembelajaran di SMAN Saengga, Kabupaten Teluk Bintuni, Papua Barat. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(2), 353–363.
- Mutia, P.A. & Ismet. S. (2019). Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Telkom Padang. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1-12.
- Primastuti, K.P., Zahراسيwi, R.F., Purwaningsih, D., Fazira, N.H., Wildani, A. & Komalassari, M.D. (2025). Upaya Meningkatkan Imajinasi Dan Kemampuan Mendeskripsikan Gambar Melalui Kegiatan Storytelling Pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*. 1(2), 104-109.
- Rini, S.A.S. & Mahabbati, A. (2025). Storytelling Based on Contextual Learning with Hand Puppets in Early Childhood Language Development: Metode Storytelling Berbasis Contextual Learning dengan Boneka Tangan pada Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Innovation Studies*. 26(4), 6-17.

