
Pelatihan Dasar Komputer dan Internet Sehat bagi Siswa Sekolah SMA Swasta Al-Masdar Batang Kuis

Kamson Sirait¹, Sartika Dewi Purba², Leliana Harahap³, Jonas Franky R Panggabean⁴

^{1,2,3,4} Akademi Informatika dan Komputer Medicom, Medan, Indonesia

E-mail: leliharahap05@gmail.com

Riwayat Artikel:

Dikirim : 25 Jan 2026

Direvisi : 10 Feb 2026

Diterima : 11 Feb 2026

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan komputer dan internet sebagai komponen esensial dalam pembelajaran di tingkat sekolah menengah, namun masih terdapat kesenjangan literasi digital siswa, terutama pada penguasaan keterampilan dasar komputer serta pemahaman penggunaan internet yang sehat dan aman. Rendahnya kesadaran terhadap etika digital dan keamanan data pribadi berpotensi menimbulkan berbagai risiko, seperti paparan hoaks, cyberbullying, dan perilaku digital yang tidak bertanggung jawab. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SMA Swasta Al-Masdar Batang Kuis melalui pelatihan dasar komputer dan edukasi internet sehat. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif yang meliputi ceramah, praktik langsung, diskusi interaktif, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pengoperasian dasar komputer, pemanfaatan aplikasi pendukung pembelajaran, serta peningkatan kesadaran terhadap etika digital dan keamanan berinternet. Selain itu, siswa menunjukkan sikap yang lebih kritis dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan terstruktur dan berbasis praktik dapat menjadi model intervensi edukatif yang efektif dalam memperkuat literasi digital siswa sekolah menengah, serta berpotensi direplikasi untuk mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi informasi yang beretika dan berkelanjutan.

Kata Kunci:

Literasi Digital, Pelatihan Komputer Dasar, Internet Sehat, Siswa SMA, Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemanfaatan komputer dan internet tidak lagi bersifat tambahan, melainkan telah menjadi kebutuhan esensial dalam mendukung

proses pembelajaran, pengolahan informasi, serta pengembangan kompetensi siswa agar mampu bersaing di era digital. Melalui teknologi, siswa memiliki akses luas terhadap sumber belajar, komunikasi global, serta peluang pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan keterampilan dasar komputer di kalangan siswa sekolah menengah. Banyak siswa yang belum memahami penggunaan perangkat komputer secara optimal, baik dalam pengoperasian dasar, pengolahan dokumen, maupun pemanfaatan teknologi untuk kegiatan akademik. Selain itu, penggunaan internet oleh siswa cenderung masih didominasi untuk keperluan hiburan dan media sosial tanpa dibarengi pemahaman yang memadai terkait etika digital, keamanan data pribadi, serta dampak negatif dari penggunaan internet yang tidak bertanggung jawab. Fenomena seperti penyebaran informasi palsu (hoaks), cyberbullying, pelanggaran privasi, hingga kecanduan internet menjadi tantangan nyata yang dapat berdampak buruk terhadap perkembangan akademik dan psikososial siswa. Kondisi tersebut menunjukkan urgensi adanya upaya edukatif yang terstruktur dan berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital siswa sejak dini. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dalam bentuk pelatihan dasar komputer dan edukasi internet sehat bagi siswa SMA sebagai langkah strategis untuk membekali mereka dengan keterampilan teknis, pemahaman etis, serta kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara sehat, aman, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi empiris yang telah diuraikan pada latar belakang, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan utama yang menjadi fokus dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Permasalahan pertama berkaitan dengan tingkat pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam menggunakan komputer sebagai sarana pendukung pembelajaran. Meskipun komputer telah menjadi bagian dari lingkungan pendidikan modern, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak dasar, seperti pengolahan kata, pengelolaan file, maupun pemanfaatan aplikasi penunjang pembelajaran. Permasalahan kedua berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap penggunaan internet yang sehat dan aman. Banyak siswa belum memiliki kesadaran yang cukup mengenai risiko penggunaan internet, seperti pencurian data pribadi, paparan konten negatif, penipuan daring, serta interaksi sosial yang tidak sehat di ruang digital. Minimnya literasi digital menyebabkan siswa rentan terhadap berbagai ancaman siber dan perilaku digital yang tidak bertanggung jawab. Permasalahan ketiga adalah sejauh mana pelatihan dasar komputer dan edukasi internet sehat yang diberikan dapat meningkatkan literasi digital siswa secara nyata. Hal ini mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi secara produktif, etis, dan aman. Dengan demikian, rumusan masalah dalam kegiatan ini berfokus pada analisis tingkat pemahaman awal siswa, identifikasi kesenjangan kompetensi digital yang dimiliki, serta evaluasi efektivitas program pelatihan dalam meningkatkan literasi digital siswa SMA Swasta Al-Masdar Batang Kuis. Rumusan masalah tersebut menjadi dasar dalam perancangan materi, metode pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan PKM agar dapat memberikan dampak yang optimal dan berkelanjutan bagi peserta.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah menengah melalui pelatihan dasar komputer dan edukasi internet sehat. Secara khusus, tujuan pertama dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam menggunakan komputer sebagai alat

pendukung pembelajaran dan aktivitas akademik. Melalui pelatihan yang diberikan, siswa diharapkan mampu mengoperasikan komputer secara mandiri, memahami fungsi dasar perangkat lunak, serta memanfaatkan teknologi secara efektif untuk menunjang proses belajar. Tujuan kedua adalah memberikan edukasi yang komprehensif mengenai penggunaan internet yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Edukasi ini mencakup pemahaman tentang etika digital, keamanan data pribadi, serta cara menghindari berbagai risiko negatif di dunia maya, seperti hoaks, cyberbullying, dan penipuan daring. Dengan pemahaman tersebut, siswa diharapkan mampu menjadi pengguna internet yang cerdas dan kritis. Tujuan ketiga adalah meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya etika digital dalam berinteraksi di ruang siber. Kesadaran ini meliputi sikap saling menghormati, bertanggung jawab atas konten yang dibagikan, serta kemampuan mengelola jejak digital secara bijak. Secara keseluruhan, tujuan kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap digital yang positif. Dengan tercapainya tujuan tersebut, diharapkan siswa memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan era digital serta mampu memanfaatkan teknologi informasi secara optimal untuk pengembangan diri dan masa depan mereka.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat. Bagi siswa, kegiatan ini memberikan manfaat berupa peningkatan keterampilan dasar komputer yang dapat mendukung proses pembelajaran dan aktivitas akademik sehari-hari. Selain itu, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan internet secara bijak, aman, dan bertanggung jawab, sehingga mampu menghindari berbagai dampak negatif penggunaan teknologi digital. Peningkatan literasi digital ini juga diharapkan dapat membentuk sikap kritis, etis, dan produktif dalam memanfaatkan teknologi informasi. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di lingkungan sekolah. Dengan meningkatnya kompetensi digital siswa, sekolah memiliki fondasi yang lebih kuat dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan menyesuaikan diri dengan tuntutan pendidikan di era digital. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi model kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Bagi tim pelaksana PKM, kegiatan ini memberikan manfaat sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki kepada masyarakat secara nyata. Melalui kegiatan ini, tim pelaksana dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, pengabdian, dan empati sosial, sekaligus memperoleh pengalaman praktis dalam merancang dan melaksanakan program edukatif. Secara lebih luas, kegiatan ini berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi, yang pada akhirnya mendukung pembangunan pendidikan dan masyarakat yang lebih cerdas, berdaya saing, dan beretika di era digital..

Metode

3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang menjadi mitra kegiatan. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap peningkatan keterampilan dasar komputer dan literasi internet sehat bagi siswa. Waktu pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar reguler. Secara umum, kegiatan dilaksanakan

dalam rentang empat hari berturut-turut dengan durasi waktu yang telah disepakati bersama pihak sekolah.

Sebelum pelaksanaan kegiatan inti, tim PKM melakukan koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru pendamping. Hal ini bertujuan untuk memastikan kesiapan sarana dan prasarana, seperti ruang laboratorium komputer, perangkat komputer, serta koneksi internet yang memadai.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4
1	Persiapan & Perizinan	✓			
2	Penyusunan Modul	✓	✓		
3	Pre-test Peserta		✓		
4	Pelatihan Dasar Komputer		✓	✓	
5	Edukasi Internet Sehat			✓	
6	Post-test & Evaluasi			✓	
7	Penyusunan Laporan				✓
8	Publikasi & Dokumentasi				✓

3.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan PKM ini adalah siswa SMA Swasta Al-Masdar Batang Kuis yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan keterampilan dasar komputer serta pemahaman mengenai penggunaan internet yang sehat dan aman. Peserta kegiatan diprioritaskan bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat komputer secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat menunjang aktivitas akademik mereka, sekaligus membentuk sikap bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi informasi dan internet.

3.3 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dirancang secara interaktif dan aplikatif agar mudah dipahami oleh siswa. Metode yang digunakan meliputi:

1. Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan konsep dasar mengenai komputer, internet, serta pentingnya penggunaan internet yang sehat dan aman. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif dengan bahasa yang sederhana dan disertai contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2. Praktik Langsung

Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan komputer, mulai dari pengenalan perangkat, pengoperasian sistem operasi, hingga penggunaan aplikasi perkantoran seperti pengolah kata dan aplikasi presentasi. Metode

ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa melalui pengalaman langsung.

3. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi dilakukan untuk memberikan ruang bagi siswa dalam menyampaikan pertanyaan, pendapat, maupun permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan komputer dan internet. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

4. Evaluasi (Pre-test dan Post-test)

Evaluasi dilakukan melalui pre-test sebelum kegiatan pelatihan dan post-test setelah kegiatan selesai. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa serta efektivitas pelaksanaan kegiatan PKM.

Hasil

4.1. Materi Kegiatan

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini disusun secara sistematis dan bertahap, meliputi:

1. Pengenalan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) komputer.
2. Penggunaan aplikasi pengolah kata dan aplikasi presentasi untuk mendukung kegiatan belajar.
3. Pengenalan internet, mesin pencari, dan pemanfaatannya sebagai sumber belajar.
4. Etika dan keamanan dalam berinternet, termasuk perlindungan data pribadi.
5. Pengenalan bahaya hoaks, cyberbullying, serta dampak negatif kecanduan internet, dan cara pencegahannya.

4.2. Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer secara dasar serta meningkatnya kesadaran siswa terhadap pentingnya penggunaan internet yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

4.3 Luaran Kegiatan

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan PKM ini meliputi:

1. Modul pelatihan dasar komputer dan internet sehat yang dapat digunakan sebagai bahan ajar berkelanjutan.
2. Sertifikat bagi peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dalam kegiatan.
3. Dokumentasi kegiatan dalam bentuk laporan tertulis dan publikasi.
4. Terwujudnya peningkatan literasi digital siswa sekolah menengah sebagai dampak langsung dari kegiatan PKM.



Gambar 1. Foto pelaksanaan PkM

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan dasar komputer dan edukasi internet sehat bagi siswa SMA Swasta Al-Masdar Batang Kuis terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun kesadaran etika digital. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dalam pengoperasian komputer, pemanfaatan aplikasi pendukung pembelajaran, serta sikap yang lebih bijak dan bertanggung jawab dalam menggunakan internet. Edukasi mengenai keamanan data pribadi, etika berinternet, dan mitigasi risiko digital seperti hoaks, cyberbullying, serta kecanduan internet memperkuat kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan lingkungan digital secara kritis dan aman. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai transfer keterampilan teknis, tetapi juga sebagai intervensi edukatif yang strategis dalam membentuk perilaku digital positif dan mendukung penguatan kualitas sumber daya manusia di jenjang pendidikan menengah, sehingga relevan untuk direplikasi dan dikembangkan sebagai model penguatan literasi digital berbasis kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah.

Daftar Referensi

- Inayah, A., Husnaini Matondang, A., Ritonga, D. P., Widia, F., & Nasution, N. S. (2024). Meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Kurniadi, B. B. (2023). Kompetensi literasi digital siswa dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama Islam. *AOEJ*, 14(1), 1377–1387. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1377>
- Nisfah, N. L., & Nurroh, E. Z. (2020). Digital literacy in Indonesian language learning in elementary schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 12, 581. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v12i.581>

-
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan: Transformasi pembelajaran di era digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554–561. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>
- Puspitasari, V. D., Karwanto, K., Sumbawati, M. S., Hariyanti, N., & Roesminingsih, E. (2024). Pengaruh penggunaan internet, pemanfaatan laboratorium komputer, dan literasi digital terhadap hasil belajar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2687–2693. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1066>
- Rajif, L. R., Al Khaira, A. N., Sahazika, A. N., Purnama, G. Y., & Khabib, F. R. (2026). Peningkatan literasi digital melalui edukasi dan pendampingan teknis jaringan internet bagi ibu-ibu PKK Watumas. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 111–120. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i1.726>
- Susilawati, D., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Development of digital literacy educational game for elementary school students to be wise in using the Internet. *Journal of Education Research*, 5(1), 525–536. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.896>
- Widiatry, W., Pranatawijaya, V. H., Adidyana Anugrah Putra, P. B., Kamala Sari, N. N., Christian, E., Priskila, R., et al. (2024). Penyuluhan literasi digital internet sehat bagi pelajar SMA Negeri 1 Kahayan Tengah. *Diteksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 15369. <https://doi.org/10.36873/diteksi.v2i2.15369>
- Pujilestari, Y., Aminudin, D., Purnawati, E., Nadhira, H., & Muaropah, F. (2024). Internet sehat untuk generasi muda: Penerapan filterisasi konten bagi siswa SMP dalam meningkatkan literasi digital dan keamanan online. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 4(3), 45096. <https://doi.org/10.32493/kmm.v4i3.45096>
- Mulyantini, S., Bayu, B., Irawatie, A., Hendrayani, Y., & Uljanatunnisa. (2024). Peningkatan literasi digital melalui sosialisasi dan edukasi internet sehat di SMKN 1 Cikeding Indramayu. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer*, 3(1), 9200. <https://doi.org/10.52958/abdikom.v3i1.9200>
- Ekawati, D., Widya Sari, N., Santini, I., Indrasaputra, B. A., & Purnama, S. (2024). Membangun literasi digital yang aman dan sehat bagi peserta didik melalui sosialisasi tentang cyber ethics di SMA Bakti Mulya 400 Jakarta. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 46995. <https://doi.org/10.32493/abdilaksana.v6i1.46995>
- Pratama, R. E. C., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: Pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723. <https://doi.org/10.37471/jpm.v10i1.1053>
- Putri, S. A., & Dewi, R. M. (2022). Pengaruh literasi ekonomi dan literasi digital terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 3 Sidoarjo di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 139–147. <https://doi.org/10.26740/jupe.v10n2.p139-147>
- 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. <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p25-31>