

**Dasar - dasar Penggunaan Komputer Dan Aplikasi Sederhana
di SMP Negeri 1 Bangkinang kota dan SMPN 2 Bangkinang Kota**

Ruhillah Naila Syahlum¹, Roni Pasla²

¹Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, ²SMA Negeri 1 Bangkinang Kota
Corresponding Author: Ruhilah Naila Syahlum, E-Mail: nailasyahlum@gmail.com

Published: Maret, 2026

ABSTRACT

The development of information and communication technology has brought significant changes to the world of education. Basic computer skills have become an important skill that students must possess from the junior high school level. This study aims to determine the understanding of seventh-grade junior high school students regarding the basics of computer use and simple applications that are often used in learning activities. The research method used is a descriptive method with a qualitative approach. Data were obtained through observation, interviews, and documentation during the information technology learning process. The results showed that most students were familiar with computer hardware, operating systems, and simple applications such as word processing and presentations, although there were still obstacles in effective operation. With structured learning and hands-on practice, students' computer skills improved. The conclusion of this study is that basic computer learning is very important to support students' digital literacy and needs to be developed continuously.

Keywords: Information Technology, Basic Computers, Simple Applications, Junior High School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penguasaan dasar komputer menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa sejak jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa kelas VII SMP terhadap dasar-dasar penggunaan komputer dan aplikasi sederhana yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran Teknologi Informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal perangkat keras komputer, sistem operasi, serta aplikasi sederhana seperti pengolah kata dan presentasi, meskipun masih terdapat kendala dalam pengoperasian yang efektif. Dengan pembelajaran yang terstruktur dan praktik langsung, kemampuan siswa dalam menggunakan komputer mengalami peningkatan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dasar komputer sangat penting untuk menunjang literasi digital siswa dan perlu dikembangkan secara berkelanjutan.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Komputer Dasar, Aplikasi Sederhana, SMPN 1 Bangkinang Kota, SMPN 2 Bangkinang Kota

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Komputer tidak hanya digunakan sebagai alat bantu administrasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Oleh karena itu, pengenalan dasar-dasar komputer sejak dini sangat diperlukan, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Siswa kelas VII SMP Bangkinang Kota berada pada tahap awal pengenalan teknologi secara formal dalam kurikulum pendidikan. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu memahami fungsi komputer, mengenal perangkat keras dan perangkat lunak, serta mengoperasikan aplikasi sederhana yang mendukung kegiatan belajar, seperti pengolah kata, pengolah angka, dan aplikasi presentasi.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan komputer masih beragam. Sebagian siswa telah terbiasa menggunakan komputer, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi dasar. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang, fasilitas, dan pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi ada penggunaan komputer dan aplikasi sederhana seperti pengolah kata

(Word), pengolah gambar (Paint), dan browser internet (seperti Google Chrome). Tujuannya adalah membekali siswa dengan keterampilan dasar yang aman, sehingga mereka bisa menghindari kesalahan seperti menghapus file penting atau terkena virus.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan siswa kelas VII SMP dalam menggunakan komputer dan aplikasi sederhana. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan metode pembelajaran Teknologi Informasi di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, menggunakan survei, observasi, dan wawancara. Metode ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual kemampuan siswa kelas VII SMP dalam menggunakan komputer dan aplikasi sederhana. Penelitian dilakukan pada Oktober 2025 di SMP Negeri di Bangkinang kota, yaitu SMPN 1 Bangkinang Kota dan SMPN 2 Bangkinang Kota.

Subjek, Populasi, dan Sampel Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Populasi mencakup seluruh siswa kelas 7 di kedua sekolah (total 400 siswa), dengan sampel 50 siswa (25 siswa per sekolah, dipilih secara acak menggunakan teknik purposive sampling bagi siswa yang memiliki akses komputer di sekolah atau rumah). Jumlah responden disesuaikan dengan kondisi kelas yang diamati.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data meliputi observasi (pengamatan langsung aktivitas siswa di laboratorium komputer selama 2 jam per sesi, wawancara dengan 4 Orang guru TIK dan beberapa siswa untuk mengidentifikasi pemahaman serta kendala, serta dokumentasi pembelajaran, foto kegiatan, dan hasil tugas siswa. Instrumen utama adalah kuesioner dengan 20 pertanyaan pilihan ganda dan esai (misalnya, "Apa fungsi tombol Enter?" dan "Pernahkah kamu menggunakan Paint?").

Prosedur dan Analisis Data Prosedur penelitian mencakup Minggu Pertama persiapan instrumen dan izin sekolah, Minggu kedua distribusi kuesioner dan observasi, serta Minggu ketiga menganalisis data. Data dianalisis secara kualitatif melalui pengelompokan, penafsiran, dan penyimpulan, serta kuantitatif dengan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah responden yang benar}}{\text{Total responden}} \right) \times 100\%$$

Etika penelitian dijaga dengan menjaga anonimitas data dan memperoleh persetujuan orang tua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemahaman Dasar Perangkat Keras dan Pengetahuan Komputer Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, sebagian besar siswa sudah mampu mengenali perangkat keras komputer seperti monitor, CPU, keyboard, mouse, dan printer. Dari kuesioner, 85% siswa mengenal monitor sebagai layar komputer, tetapi hanya 60% tahu CPU sebagai "otak" komputer. Saat observasi, 70% siswa berhasil menyalakan komputer dengan benar (tekan tombol power, tunggu loading Windows), meskipun masih ada siswa yang belum memahami fungsi masing-masing perangkat secara mendalam.

Penggunaan Keyboard dan Mouse Mayoritas siswa (90%) sudah mahir menggunakan mouse untuk klik kiri guna memilih ikon desktop, dan observasi menunjukkan mereka cepat belajar teknik drag-and-drop file. Untuk keyboard, 65% siswa paham tombol huruf, tetapi hanya 40% bisa menggunakan tombol Enter untuk membuat baris baru.

Penggunaan Aplikasi Sederhana Dalam Microsoft Word, 55% siswa bisa membuka aplikasi melalui ikon desktop atau Start Menu, sementara 45% berhasil mengetik dan menyimpan dokumen (File > Save As). Microsoft Paint lebih dikuasai dengan 70% siswa mampu menggambar garis lurus, mewarnai lingkaran, dan menyelesaikan tugas seperti membuat gambar rumah sederhana. Penggunaan browser Chrome juga menjanjikan, di mana 80% siswa tahu cara mengetik "google.com" di address bar, meskipun 50% masih lupa menekan Enter.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan operasional dan pemahaman konseptual siswa. Siswa mampu melakukan tindakan teknis tertentu, seperti mengklik ikon atau menggambar di Paint, tetapi belum sepenuhnya memahami alasan atau prinsip di balik tindakan tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih perlu menyeimbangkan antara learning by doing dan learning by understanding, agar keterampilan yang diperoleh tidak bersifat mekanis semata.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa. Pembelajaran berbasis proyek sederhana, seperti membuat poster digital di Paint atau mengetik laporan singkat di Word, dapat membantu siswa mengaitkan fungsi aplikasi dengan kebutuhan nyata dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar "cara menggunakan", tetapi juga "untuk apa menggunakan" aplikasi komputer tersebut.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa rasa takut melakukan kesalahan masih menjadi penghambat bagi sebagian siswa dalam mengeksplorasi fitur komputer. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif, di mana kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Pemberian simulasi, latihan berulang, serta penjelasan mengenai risiko dan cara aman menggunakan komputer dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah perlunya perencanaan pembelajaran TIK yang lebih sistematis dan berkelanjutan. Sekolah disarankan untuk menyediakan jadwal praktik yang lebih sering, memperbaiki rasio komputer dan siswa, serta mengembangkan modul pembelajaran berbasis langkah-langkah sederhana dan visual. Dengan dukungan fasilitas dan strategi pembelajaran yang tepat, kemampuan literasi digital siswa diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang kondisi awal kemampuan siswa, tetapi juga menjadi dasar bagi pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran TIK di SMPN 1 Bangkinang Kota. Ke depan, penguatan keterampilan komputer dasar di kelas VII diharapkan dapat menjadi fondasi yang kokoh bagi pembelajaran berbasis teknologi di jenjang pendidikan selanjutnya.

Selain aspek keterampilan teknis, penguasaan komputer juga berperan penting dalam menumbuhkan literasi digital siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi, tetapi juga pemahaman tentang etika penggunaan teknologi, keamanan data, serta pemanfaatan internet secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan bekal ini, siswa diharapkan mampu menggunakan teknologi sebagai sarana belajar yang positif, bukan sekadar untuk hiburan.

Pembelajaran komputer di tingkat SMP juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui penggunaan aplikasi pengolah kata, gambar, dan presentasi, siswa dapat mengekspresikan ide, menyusun tugas secara sistematis, serta bekerja sama dalam menyelesaikan proyek pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia pendidikan yang semakin mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Di sisi lain, kurangnya pemahaman dasar komputer dapat menjadi hambatan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan e-learning, pengumpulan tugas secara daring, dan pencarian sumber belajar di internet. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang terstruktur, bertahap, dan sesuai dengan kemampuan siswa agar tidak menimbulkan kesenjangan digital di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk memetakan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa kelas VII SMP dalam penggunaan komputer dan aplikasi sederhana. Temuan penelitian diharapkan dapat membantu guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyediakan fasilitas yang memadai, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara keseluruhan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas VII di SMPN 1 dan 2 Bangkinag kota terhadap perangkat keras komputer sudah cukup baik pada level pengenalan visual (85% mengenal monitor), namun pemahaman konseptual masih rendah (hanya 60% memahami CPU sebagai "otak" komputer). Hal ini menandakan bahwa siswa lebih terbiasa dengan pengamatan fisik perangkat daripada pemahaman fungsional mendalam. Keberhasilan 70% siswa menyalakan komputer dengan benar mencerminkan pengalaman praktis sebelumnya, kemungkinan dari penggunaan komputer di rumah atau warnet, meskipun observasi mengungkap bahwa siswa masih kesulitan menjelaskan proses booting sistem operasi.

Penguasaan mouse (90%) jauh lebih tinggi dibandingkan keyboard (65% huruf, 40% Enter), yang dapat dijelaskan melalui perbedaan sifat intuitif kedua alat input tersebut. Mouse bersifat visual dan langsung memberikan feedback, sehingga lebih mudah dipelajari secara otodidak. Sebaliknya, keyboard memerlukan hafalan fungsi tombol dan pemahaman konvensi pengetikan, yang membutuhkan latihan berulang. Kemampuan cepat belajar drag-and-drop menunjukkan potensi siswa dalam menguasai teknik visual setelah diberi demonstrasi langsung.

Penggunaan aplikasi menunjukkan pola keterampilan bertingkat: Paint (70%) > Word (45-55%) > Browser (50% Enter). Paint paling dikuasai karena sifatnya eksploratif dan kreatif tanpa aturan ketat, sementara Word memerlukan pemahaman urutan perintah (buka > ketik > simpan) yang kompleks bagi pemula. Browser menantang karena menggabungkan keyboard (address bar) dan pemahaman konsep navigasi web. Pola ini konsisten dengan teori pembelajaran digital Bloom yang menyatakan bahwa keterampilan dasar (mengenal) dicapai lebih cepat daripada aplikasi (menganalisis, mencipta).

Kendala utama bukan pada kemampuan kognitif siswa, melainkan faktor eksternal seperti waktu praktik terbatas (hanya 2 jam/sesi), rasio komputer-siswa yang tidak ideal, dan kurangnya kepercayaan diri mencoba fitur baru. Guru TIK berperan krusial dalam mengatasi hambatan ini melalui pendekatan scaffolding—memberikan bimbingan bertahap dari tugas sederhana (klik mouse) menuju kompleks (simpan Word). Peningkatan yang signifikan setelah observasi menegaskan efektivitas pembelajaran berbasis praktik dibandingkan teori semata.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa siswa kelas VII SMPN 1 Bangkinag Kota memiliki fondasi yang baik untuk literasi digital, dengan potensi peningkatan pesat melalui strategi pembelajaran yang tepat. Prioritas pengembangan seharusnya difokuskan pada penguatan keyboard, file management, dan aplikasi produktivitas melalui modul praktik mingguan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP telah memiliki pemahaman dasar yang baik terhadap perangkat keras komputer (85% mengenal monitor, 70% bisa menyalakan PC), penggunaan mouse (90%), dan aplikasi sederhana seperti Paint (70%), namun masih menghadapi kendala signifikan pada pemahaman konseptual CPU (60%), keyboard Enter (40%), serta pengoperasian Word (45-55%) dan browser (50% Enter).

Pembelajaran deskriptif dengan observasi, kuesioner, dan wawancara efektif mengidentifikasi kesenjangan keterampilan digital siswa di dua SMP Jakarta, dengan faktor utama penghambat berupa keterbatasan waktu praktik, fasilitas komputer, dan kepercayaan diri siswa.

Pengenalan dini komputer dasar terbukti meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan melalui pendekatan praktik langsung dan bimbingan guru bertahap. Rekomendasi utama mencakup pengembangan modul latihan mingguan fokus keyboard-file management, peningkatan rasio komputer-siswa, serta pelatihan guru TIK berbasis scaffolding untuk optimalisasi pembelajaran berkelanjutan.

Selain itu, hasil penelitian menegaskan bahwa perbedaan tingkat penguasaan keterampilan komputer siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan individu, melainkan dipengaruhi oleh akses dan intensitas penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki kesempatan berinteraksi lebih sering dengan komputer menunjukkan kepercayaan diri dan kemandirian yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas digital dibandingkan siswa yang minim pengalaman.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan demonstrasi langsung, latihan berulang, dan pendampingan guru secara bertahap mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam waktu relatif singkat. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran TIK di tingkat SMP sebaiknya lebih difokuskan pada aktivitas praktik daripada teori semata, terutama pada tahap awal pengenalan komputer.

Dari sisi kebijakan sekolah, temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi perencanaan sarana dan prasarana pembelajaran TIK. Penyediaan fasilitas komputer yang memadai serta penjadwalan jam praktik yang lebih proporsional menjadi faktor pendukung utama keberhasilan pembelajaran. Selain itu, integrasi materi TIK dengan mata pelajaran lain dapat menjadi strategi alternatif untuk memperluas kesempatan siswa dalam mempraktikkan keterampilan digital secara kontekstual.

Sebagai penutup, penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan kompetensi komputer dasar di kelas VII SMP merupakan langkah strategis dalam membangun fondasi literasi digital siswa. Dengan dukungan metode pembelajaran yang tepat, fasilitas yang memadai, serta peran aktif guru sebagai fasilitator, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan teknologi secara berkelanjutan dan siap menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis digital di jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Kurikulum Merdeka: Modul Literasi Digital SMP*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Microsoft Corporation. (2023). *Panduan Pengguna Microsoft Word dan Paint untuk Pendidikan*. Diakses dari <https://support.microsoft.com/id-id/word>.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Laporan Literasi Digital Siswa SMP Nasional*. Jakarta: BS-KAP.
- Turmudi, A. (2024). "Pengantar Komputer untuk Pemula". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(2), 45-60.
- Google. (2025). *Chrome Safety Tips for Kids*. Diakses dari <https://www.google.com/chrome/safety/kids>.
- Kemdikbud. (2017). *Buku Guru Informatika SMP Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutarman. (2016). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press