

LITERASI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER DI SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN

Oleh:

**Sari Wahyuni Rozi Nasution^{1*}, Hanifah Nur Nasution², Unita Sukma Zuliani Nasution³,
Thofik Hidayat⁴, Ahmad Zainy⁵, Riswan Aditya⁶**

^{1, 2, 5, 6} Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

³STKIP AL Maksum Langkat

⁴ Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

*Email koresponden: sariwahyunirozinasion@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/adam.v4i2.3629>

Abstrak

PkM ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa di SMP Negeri 1 Angkola Selatan melalui pembelajaran pengenalan perangkat komputer. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat literasi siswa, khususnya dalam pemahaman teknologi informasi dan komunikasi, yang krusial di era digital saat ini. Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini meliputi penyampaian materi interaktif, demonstrasi langsung perangkat komputer, dan sesi praktik mandiri bagi siswa. Evaluasi program akan dilakukan melalui observasi partisipasi siswa, kuesioner pemahaman awal dan akhir, serta analisis hasil kegiatan praktik. Diharapkan program ini dapat secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa terkait perangkat komputer, sehingga berdampak positif pada kemampuan literasi digital mereka secara keseluruhan. Hasil akhir dari program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah lain dalam upaya meningkatkan kompetensi teknologi siswa.

Kata kunci: Literasi, Perangkat dan Komputer

Abstract

This Community Service program aims to improve student literacy at SMP Negeri 1 Angkola Selatan through learning the introduction of computer devices. The background of this research is the low level of student literacy, particularly in understanding information and communication technology, which is crucial in today's digital era. The methods used in this community service program include delivering interactive materials, direct demonstrations of computer devices, and independent practice sessions for students. Program evaluation will be conducted through observation of student participation, pre- and post-understanding questionnaires, and analysis of practical activity results. It is hoped that this program can significantly enhance students' knowledge and skills related to computer devices, thereby positively impacting their overall digital literacy abilities. The final outcome of this program is expected to serve as an effective learning model to be applied in other schools in an effort to increase competencies.

Key Word: Literacy, Devices and Computers

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Penguasaan teknologi komputer menjadi keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan, baik di lingkungan sekolah maupun di dunia kerja. Salah satu aspek penting dalam memahami teknologi komputer adalah mengenal komponen perangkat keras (hardware) secara

mendalam. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum memahami fungsi, jenis, dan cara kerja dari masing-masing komponen hardware komputer. Padahal, pengetahuan dasar ini sangat penting sebagai fondasi untuk belajar komputer lebih lanjut, seperti perakitan, pemeliharaan, hingga pemrograman. Kurangnya praktik langsung juga menjadi salah satu penyebab siswa sulit memahami konsep hardware secara menyeluruh. Melalui kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di sekolah ini, kami mengadakan program edukasi yang bertujuan memperkenalkan berbagai komponen hardware komputer kepada siswa dengan metode yang interaktif dan praktis. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi teknologi, membangun ketertarikan siswa terhadap dunia IT, serta menjadi bekal awal untuk pengembangan keterampilan digital yang lebih lanjut. Adapun Salah satu misi yang harus diemban oleh Lembaga pengabdian kepada masyarakat Institut Pendidikan Tapanuli Selatan adalah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh IPTS terkait dua hal yaitu:

- a. Sebagai perwujudan dan tanggungjawab lembaga perguruan tinggi dalam rangka ikut mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagai implemenngtasi dan desiminasi kepada masyarakat dari berbagai temuan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh perguruan tinggi.
- b. Di sisi lain, pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas dan fungsi utama yang harus dijalankan oleh para dosen, sebagai tenaga fungsional di perguruan tinggi. Berangkat dari dua fenomena tersebut, maka pengabdian kepada masyarakat harus ditempatkan pada posisi yang penting dan menjadi prioritas sebagaimana kegiatan pembelajaran dan penelitian.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan alat-alat sudah selesai dilakukan. Dalam kegiatan ini dilaksanakan di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN. Dalam pelaksanaannya, peserta akan diberikan materi tentang hardware. Dalam kegiatan ini terdiri dari dua tahapan , yaitu: pertama, pemaparan materi tentang Hardware, dan kedua, memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswi di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN tentang materi yang telah dipaparkan. Pendekatan yang dilakukan menggunakan metode partisipatif dengan melakukan pendekatan terhadap wakil kepala sekolah dan para guru di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN untuk mendapat perizinan dan dukungan dalam menggerakkan siswa dan siswi.

Solusi Permasalahan

Hardware merupakan bagian fisik dari komputer yang berfungsi untuk menjalankan instruksi dan memproses data. Seiring perkembangan teknologi, hardware mengalami evolusi besar dari generasi ke generasi. Sebelum komputer elektronik ditemukan, alat hitung mekanis seperti Abacus, Pascaline, dan mesin analitik Charles Babbage menjadi dasar konsep hardware. Mesin-mesin ini menggunakan roda gigi dan tuas sebagai perangkat keras untuk melakukan perhitungan. Manfaat dari Hardware meliputi: 1. Menjalankan Proses Komputasi: Hardware seperti CPU (Central Processing Unit) berfungsi untuk memproses data dan menjalankan instruksi program. Ini memungkinkan komputer melakukan perhitungan, pengolahan data, dan kontrol terhadap perangkat lainnya. 2. Mendukung Kegiatan Operasional: Hardware seperti keyboard, mouse, monitor, printer, dan scanner memudahkan pengguna untuk melakukan input, melihat hasil output, dan mencetak data. Hal ini sangat bermanfaat dalam kegiatan kerja, pendidikan, bisnis, dan lainnya.

3. Menyimpan Data: Perangkat keras seperti harddisk, SSD, flashdisk, dan RAM berfungsi menyimpan data sementara maupun permanen, sehingga pengguna dapat mengakses dan mengelola informasi kapan saja. 4. Menjalankan Aplikasi dan Sistem Operasi: Hardware memungkinkan sistem operasi dan berbagai aplikasi (seperti Microsoft Office, browser, software desain, dll.) berjalan dengan lancar. 5. Mendukung Multimedia: Komponen seperti sound card, graphic card, dan monitor resolusi tinggi memungkinkan pengguna menikmati video, musik, game, dan visual berkualitas tinggi.

Tempat Kegiatan

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN, alamat Napa, Kec. Angkola Selatan., Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatra Utara 22737.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pengenalan Komponen Hardware: • Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang komponen hardware yang ada di dalam komputer. • Siswa akan dikenalkan dengan berbagai jenis komponen hardware seperti mouse, monitor, Pc, Keyboard, dan Speaker. • Dapat juga dilakukan kegiatan demonstrasi komponen-komponen hardware dan fungsinya. Bahan dan alat yang digunakan seperti: ♦ Surat Pengabdian Kepada Masyarakat ♦ Laptop ♦ Infokus.

Evaluasi Hasil

evaluasi untuk mahasiswa pada pengabdian ini mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa-siswi. Dari hasil pengetahuan siswa-siswi SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN, penguasaan terhadap materi oleh mahasiswa pun sudah sangat baik. Mahasiswa mampu dalam menyampaikan materinya yang sudah sangat baik, kemampuan menggunakan metode yang tepat sesuai materi sudah sangat baik, dan kemampuan dalam menjawab pertanyaan peserta juga sudah sangat baik. Dengan menciptakan suasana yang kondusif dan nyaman, yang mendukung kegiatan penyampaian materi bagi para siswa-siswi selama program berlangsung. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pembelajaran Pengenalan Hardware di SMP Negeri 1 ANGKOLA SELATAN" telah berhasil dilaksanakan dengan mendapatkan umpan balik yang baik dan positif dari siswa-siswi di SMP Negeri 1 ANGKOLA SELATAN.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelatihan

Solusi

Untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN tentang pengenalan hardware. Dengan dilaksanakan kegiatan ini, kami berharap semoga siswa dan siswi dapat menyerap ilmu yang sudah kami paparkan dan yang sudah kami jelaskan serta yang sudah kami praktekkan dan dapat digunakan dengan baik. Dalam hal ini kami memberikan materi “ Hardware” di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN

Target

Adapun target yang diadakan adalah sebagai berikut: a. Untuk memudahkan peran dan pengenalan hardware dalam 4p aitu4an di SMP NEGERI 1 ANGKOLA SELATAN b. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dan siswi dalam penggunaan dan penerapan hardware dengan baik. Rencana target capaian dari kegiatan PKM tentang tema “Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pembelajaran Pengenalan Hardware”.

NO	Target Capaian	Indikator Capaian
1	Menyampaikan 4p aitu Hardware kepada siswa dan siswi	Sudah dijelaskan
2	Menyampaikan pengertian mouse yang baik	Sudah dijelaskan
3	Menyampaikan pengertian Pc(Personal Computer)	Sudah dijelaskan
4	Menyampaikan pengertian Keyboard dan Monitor	Sudah dijelaskan
5	Memberikan Tanya jawab kepada siswa dan siswi	Sudah dilaksanakan

Pengertian Perangkat Komputer

Perangkat komputer adalah semua komponen yang digunakan untuk menjalankan fungsi komputer, atau perangkat komputer adalah sekumpulan alat yang bekerja bersama untuk menerima input, memproses data, menyimpan informasi, dan menghasilkan output.

Pengertian Perangkat Keras Komputer (Hardware)

Perangkat keras komputer (hardware) adalah komponen fisik dari sistem komputer yang bisa disentuh secara langsung dan berfungsi untuk mendukung proses input, pemrosesan, penyimpanan, dan output data.

Mouse

Mouse adalah alat yang digunakan untuk menggerakkan kursor (panah kecil di layar) dan memberi perintah ke komputer dengan cara diklik. Dengan mouse, kamu bisa memilih, membuka, menyeret, dan menjalankan sesuatu di komputer — mirip seperti tangan di dunia nyata.

Pc (Personal Computer)

PC adalah singkatan dari Personal Computer atau komputer pribadi. Ini adalah alat elektronik yang bisa kamu gunakan untuk bekerja, belajar, bermain game, menonton video, dan berselancar di internet.

Keyboard

Keyboard adalah alat input yang digunakan untuk mengetik huruf, angka, dan simbol ke dalam komputer. Fungsinya seperti mesin ketik modern, tapi lebih canggih karena bisa digunakan untuk banyak hal, seperti mengetik dokumen, bermain game, dan menjalankan perintah.

Monitor

Monitor adalah perangkat keluaran (output device) yang digunakan untuk menampilkan gambar, teks, video, dan informasi lain dari komputer dalam bentuk visual. Monitor adalah alat penting untuk menampilkan data hasil kerja komputer. Tanpa monitor, pengguna tidak bisa melihat atau berinteraksi secara visual dengan sistem komputer.

Speaker

Speaker adalah alat yang digunakan untuk mengeluarkan suara dari komputer, seperti musik, suara video, suara notifikasi, dan lainnya. Speaker bekerja dengan mengubah sinyal listrik dari komputer menjadi suara yang bisa kamu dengar.

4. SIMPULAN

- Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Angkola Selatan dengan tema "Pengenalan dan Pemahaman Perangkat Komputer" telah berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari pihak sekolah maupun peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam memahami komponen perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) komputer, serta fungsinya masing masing dalam sistem komputer. Melalui penyampaian materi yang interaktif dan demonstrasi langsung, siswa dapat mengenali bagian-bagian utama komputer seperti CPU, RAM, hard disk, motherboard, serta memahami fungsi dasar dari sistem operasi dan aplikasi pendukung. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menambah wawasan mereka terhadap teknologi informasi, yang sangat penting di era digital saat ini. Secara umum, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam memperkuat pemahaman teknologi di kalangan siswa sekolah menengah pertama, serta mendorong mereka untuk lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A.F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)," Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- Hadad, S., Watted, A., & Blau, I. (2023). Cultural background in digital literacy of elementary and middle school students: Self-appraisal versus actual performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(5), 1591–1606.
- R. Yuli Endra and D. Resha Agustina, "Expert-Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY".



Yahfizham, DASAR-DASAR KOMPUTER, 1st ed., vol. 1. Medan: Perdana Publishing, 2019.
Accessed:20,2023.[Online].Available:chromeextension://efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/ht
tp://repository.uinsu.ac.id/8068/1/DASAR DASAR%20KOMPUTER.pdf