

COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Pengenalan Perangkat Keras Komputer TIK melalui Media Gambar pada Siswa SB Kamus Gombak Utara

Elsa Febriyanti ^{1*} | Hana Astria Nur ² | Oman Hadiana ³ | Tio Heriyana ⁴ | Casnan ⁵

^{1*} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

^{2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

^{4,5} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.
Email: febriantielsa505@gmail.com.

Funding information

Universitas Muhammadiyah Kuningan.

Abstract

Educational technology helps facilitate the learning process and improve student performance by utilizing the right technology. This is important to accelerate learning and assist teachers in time management. Educational technology includes the development of tools that can improve learning abilities and use test results as indicators of student achievement, interesting learning media can motivate students to be more active. On December 5, 2023, at the Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, I conducted a socialization about computer hardware for fifteen grade VI students. Before the activity, students had difficulty understanding technology, especially the basics of computer components. To overcome this, I used a media-based learning method, which helped students recognize hardware visually. The results were very satisfying, with an increase in the average student score from 38.75 to 88.75, this means an increase of 50 points (129%). The type of media used was labeled illustration images, which aimed to show the various components of computer hardware along with their names and descriptions. This labeling activity was added to increase interactivity, where students were invited to meet the names of the components with the corresponding images. This approach helps students better recognize and understand computer hardware. This activity also includes presentations and discussions on Information and Communication Technology (ICT). With interactive methods, students are expected to be better prepared to face future challenges and be able to utilize technology for better communication and access to information.

Keywords

Educational Technology; Learning Media; Computer Hardware; Image-Based Learning Methods; Information and Communication Technology (ICT).

Abstrak

Teknologi pendidikan membantu mempermudah proses belajar dan meningkatkan kinerja siswa dengan memanfaatkan teknologi yang tepat. Ini penting untuk mempercepat pembelajaran dan membantu guru dalam manajemen waktu. Teknologi pendidikan meliputi pengembangan alat yang dapat meningkatkan kemampuan belajar dan menggunakan hasil tes sebagai indikator pencapaian siswa, media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif. Pada 5 Desember 2023, di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, saya melaksanakan sosialisasi tentang perangkat keras komputer untuk 15 siswa kelas VI. Sebelum kegiatan, siswa mengalami kesulitan memahami teknologi, terutama dasar komponen komputer. Untuk mengatasi itu, saya menggunakan metode pembelajaran berbasis media gambar, yang membantu siswa mengenali perangkat keras secara visual. Hasilnya sangat memuaskan, dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 38,75 menjadi 88,75, ini berarti ada kenaikan sebesar 50 poin (129%). Jenis media yang digunakan adalah gambar ilustrasi berlabel, yang bertujuan untuk menunjukkan berbagai komponen perangkat keras komputer beserta nama dan deskripsinya. Aktivitas pelabelan ini ditambahkan untuk meningkatkan interaktivitas, di mana siswa diundang untuk mencocokkan nama-nama komponen dengan gambar yang sesuai. Pendekatan ini membantu siswa lebih mengenali dan memahami perangkat keras komputer dengan lebih baik. Kegiatan ini juga mencakup presentasi dan diskusi tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan metode interaktif, diharapkan siswa lebih siap menghadapi tantangan di masa depan dan dapat memanfaatkan teknologi untuk komunikasi dan akses informasi yang lebih baik.

Kata Kunci

Teknologi Pendidikan; Media Pembelajaran; Perangkat Keras Komputer; Metode Pembelajaran Berbasis Media Gambar; Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

1 | PENDAHULUAN

Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara merupakan pusat pendidikan non-formal yang melayani warga negara Indonesia yang tidak memiliki dokumen resmi atau izin tinggal. Sanggar ini terletak di Gombak Utara, Kuala Lumpur, sekretariat DPLNKamus, Kampung Sungai Chin Chin, 53100, Selangor, Malaysia. Rumah belajar ini dikelola oleh Atase Pensosbud, Dr. Farid Ma'ruf, dan Kepala Sekolah Kedutaan Indonesia di Kuala Lumpur, Dr. Encik Abdul Hajar. Kegiatan ini bagian dari Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Kuningan tahun 2023, yang dilaksanakan melalui kerjasama dengan ALPTK PTMA, PP Muhammadiyah, Atase Pendidikan dan Kebudayaan RI Kuala Lumpur, Malaysia, serta Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) di bawah koordinasi Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Pendidikan Kemitraan Internasional (KKN-DIK) bertujuan untuk mengidentifikasi dan menangani berbagai masalah yang dihadapi masyarakat di luar negeri, melalui pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat yang sedang berkembang. KKN-DIK KI menjadi salah satu inisiatif mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTMA) untuk memberdayakan masyarakat Indonesia di luar negeri. Daerah Gombak berbatasan dengan Hulu Selangor di utara, Kuala Selangor di barat, daerah Petaling dan Kuala Lumpur di selatan, serta Negeri Pahang Darul Makmur di timur dan daerah Hulu Langat di barat. Kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul merupakan hasil dari pendidikan yang diterapkan dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya membentuk pengetahuan, tetapi juga karakter dan keterampilan individu, yang memungkinkan mereka bersaing di pasar global. Selain pendidikan, berbagai faktor lain berperan dalam meningkatkan daya saing suatu bangsa (Sanga Dihe Laurensius & Wangdra Yvonne, 2023). Belajar adalah proses tanpa akhir, di mana manusia terus belajar dengan berbagai cara untuk memahami materi yang dipelajari. Berbagai metode digunakan dalam proses ini, seperti mendengarkan, membaca, melihat, mengamati, dan berkonsultasi. Untuk mendukung proses ini, berbagai perangkat diciptakan untuk memudahkan pembelajaran. Dalam hal ini, peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat penting, karena saat ini TIK merambah ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. TIK mempermudah akses informasi yang dibutuhkan (Hidayat, Primantara, & Subandi, 2022).

Sistem pendidikan di Malaysia juga terpengaruh oleh kemajuan TIK. Seiring dengan itu, metode pengajaran dan pembelajaran (PdPc) untuk berbagai mata pelajaran telah berkembang mengikuti perubahan teknologi yang ada (Zai Aemy, *et al.*, 2024). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Kehadiran serta peran TIK dalam sistem pendidikan telah membuka peluang baru bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Namun, kemajuan ini belum diimbangi dengan peningkatan SDM yang dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan pendidikan di Indonesia. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya kemampuan SDM dalam memanfaatkan teknologi informasi secara efektif dalam pendidikan (Ridwan, 2024). Teknologi pendidikan merujuk pada proses penggunaan dan pengelolaan teknologi yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran. Teknologi ini memiliki potensi untuk mempercepat proses pembelajaran dan memberi kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efisien. Penerapan teknologi pendidikan penting, karena memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka, serta mengatasi tantangan yang ada dalam pembelajaran, seperti pendekatan yang kaku. Teknologi pendidikan mencakup pengembangan, penerapan, dan evaluasi berbagai sistem, alat bantu, dan teknik untuk meningkatkan kapabilitas manusia dalam proses belajar (Hakim & Yulia, 2024). Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, dan siswa dapat memahami materi dengan baik. Siswa dapat menyerap informasi dengan optimal, sehingga hasil belajar mereka mencapai potensi maksimal. Hasil tes dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Penggunaan media pembelajaran juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka (Setiyawan, 2021).

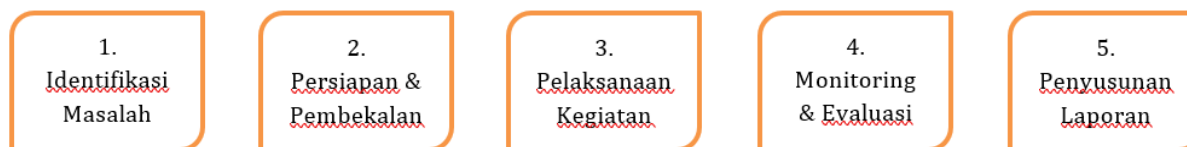
Komponen perangkat keras komputer dapat dilihat dan disentuh, berupa fisik yang ada wujudnya. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun mayoritas guru di Malaysia sudah memiliki kompetensi dasar dalam penggunaan teknologi, masih ada sejumlah guru yang memerlukan pelatihan tambahan untuk memanfaatkan ICT secara optimal di kelas (Wahyudi Diki *et al.*, 2025). Semua komponen dalam perangkat keras komputer membentuk suatu sistem yang melengkapi komputer untuk melaksanakan tugas-tugasnya. Perangkat keras komputer dibedakan menjadi empat bagian, yaitu:

- 1) Perangkat Masukan (Input Device): Alat yang digunakan untuk memasukkan perintah atau data ke dalam sistem, seperti mouse, papan ketik, scanner, webcam, dan perangkat lainnya.
- 2) Perangkat Keluaran (Output Device): Komponen yang menampilkan hasil pemrosesan data, seperti printer, proyektor, monitor, dan lainnya.
- 3) Perangkat Pemrosesan (Processing Device): Pusat pengolahan data pada komputer, dikenal dengan Central Processing Unit (CPU). Perangkat ini berkomunikasi dengan perangkat lain untuk melaksanakan perintah yang dimasukkan.
- 4) Perangkat Penyimpanan (Storage Device): Komponen yang menyimpan data dalam komputer (Haris *et al.*, 2024).

Seiring berjalannya waktu, berbagai aspek kehidupan—baik sosial, budaya, ekonomi, seni, maupun Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)—terus berkembang secara signifikan. Di era Revolusi Industri 4.0, penerapan media pembelajaran berbasis TIK semakin relevan untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik (Nirmala dkk., 2023). Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan pesat TIK telah mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Saat ini, hampir semua instansi telah memanfaatkan TIK untuk menyederhanakan urusan mereka. Penggunaan media TIK juga semakin meluas di instansi pendidikan sebagai respons terhadap perubahan global (Subando, 2025).

2 | METODE

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan pada 5 Desember 2023 di SB Kamus Gombak Utara bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perangkat keras komputer. Kegiatan ini dilakukan melalui penyajian materi tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan media gambar, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami komponen perangkat keras komputer. Kegiatan sosialisasi melibatkan 15 siswa kelas VI dan dilaksanakan dengan metode yang interaktif, termasuk presentasi, diskusi, dan aktivitas praktis yang mengundang partisipasi siswa. Penggunaan media gambar ilustrasi berlabel membantu siswa untuk mengenal berbagai komponen perangkat keras komputer dengan lebih jelas, serta menghubungkan nama komponen dengan fungsinya. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai perangkat keras komputer melalui pendekatan visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Proses pelaksanaan kegiatan dimulai dengan identifikasi masalah yang dilakukan melalui wawancara dengan siswa dan guru di SB Kamus Gombak Utara untuk memahami tantangan yang dihadapi. Setelah itu, dilakukan persiapan, termasuk memperoleh izin dari Kepala SB Kamus Gombak Utara, menyiapkan materi pelatihan menggambar, serta mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pembekalan singkat kepada guru dan siswa untuk memastikan mereka memahami materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, kegiatan pelatihan berlangsung dengan mengajarkan dasar-dasar pengetahuan komputer, termasuk komponen-komponen perangkat keras yang terkait. Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, dengan memberikan latihan terkait perangkat keras komputer menggunakan media gambar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi dengan baik dan menunjukkan minat untuk mengikuti pelatihan lanjutan mengenai penggunaan perangkat komputer. Pada tahap akhir, laporan kegiatan disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, serta untuk mendokumentasikan proses dan hasil yang dicapai. Melalui kegiatan ini, mahasiswa di SB Kamus Gombak Utara memperoleh pengenalan yang lebih baik tentang perangkat keras komputer. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta memperlihatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran TIK di sanggar bimbingan ini.



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Kamis, 31 November 2023, dengan fokus pada pengenalan perangkat keras komputer dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui media gambar kepada siswa-siswa SB Kamus Gombak Utara, Malaysia. Program edukatif yang dirancang bertujuan untuk menginspirasi semangat belajar dan kreativitas siswa. Kegiatan yang terstruktur dengan baik ini diharapkan memberikan pelajaran berharga kepada setiap siswa dan memperluas pengetahuan mereka. Kegiatan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Program ini difokuskan pada kelas eksperimen, dan semangat serta keceriaan yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti kegiatan ini memberikan optimisme bahwa program ini akan memberikan dampak positif dalam perkembangan mereka, membuka jalan menuju masa depan yang lebih cerah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar menggunakan media gambar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah seorang siswa menyatakan, "Gambar membantu saya mengenali bagian-bagian komputer dengan lebih jelas daripada hanya mendengar penjelasan dari guru." Guru juga mencatat bahwa siswa lebih cepat memahami

dasar-dasar perangkat keras komputer melalui ilustrasi. Hal ini tercermin dalam hasil pretest yang menunjukkan rata-rata nilai tes pengetahuan dasar perangkat keras sebesar 38,75. Selain itu, prestasi belajar siswa dalam keterampilan menggambar perangkat keras sebelum pelatihan masih kurang. Namun, setelah posttest, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,75, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Inovasi teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan yang sebelumnya sangat bergantung pada buku dan metode hafalan yang monoton. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi terasa membosankan bagi siswa yang umumnya melihat guru sebagai pusat pengajaran (Ambarwati *et al.*, 2022). Transformasi ini menuntut adaptasi dalam pendekatan pembelajaran untuk menjadikannya lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi yang ada.



Gambar 2. Pengenalan Materi Perangkat Keras Komputer, Melalui Video Edukasi

Tahap awal sebelum diadakan kegiatan ini adalah memberikan pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dengan penggunaan media adalah hal yang sangat penting, terutama mengingat semakin meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi di berbagai kalangan dan usia. Oleh karena itu, sangatlah tepat jika kita mengenalkan teknologi kepada anak-anak sejak dini, termasuk di dalamnya pemahaman mengenai perangkat keras komputer. Untuk memperkenalkan dasar-dasar hardware kepada anak-anak, kita perlu menggunakan metode yang sesuai, seperti media gambar, agar mereka dapat dengan mudah memahami konsep yang diajarkan tanpa merasa bosan. Media tersebut sebaiknya berbentuk teknologi, seperti video, proyektor LCD (infokus), dan berbagai alat lainnya, yang dapat membantu meningkatkan minat belajar anak-anak.



Gambar 3. Proses Kegiatan Menggambar Perangkat Keras Komputer

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada Kamis, 31 November 2023, dengan fokus pada pengenalan perangkat keras komputer melalui kegiatan menggambar. Proses menggambar perangkat keras komputer memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi landasan utama dalam memahami struktur dan fungsi setiap komponen teknologi yang digunakan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya melatih ketelitian dan kreativitas, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara kerja dan hubungan antar komponen yang membentuk sistem yang efektif. Menggambar memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati dengan seksama, mengenali detail penting, dan menuangkan ide-ide dalam bentuk visual yang memperkuat ingatan dan pemahaman mereka. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada proses desain dan inovasi dalam bidang teknologi. Memiliki pemahaman yang solid tentang perangkat keras merupakan kunci untuk menciptakan inovasi yang lebih canggih di masa depan. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan pengenalan materi perangkat keras komputer melalui video edukasi. Sebagai tahap awal, penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar sangat penting, terutama dengan meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi di berbagai kalangan dan usia. Oleh karena itu, mengenalkan teknologi kepada anak-anak sejak dini, termasuk pemahaman mengenai perangkat keras komputer, menjadi sangat relevan. Untuk memperkenalkan dasar-dasar perangkat keras, metode yang digunakan adalah media gambar, agar siswa

dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan tanpa merasa bosan. Media tersebut meliputi teknologi seperti video dan proyektor LCD, yang membantu meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, kegiatan menggambar perangkat keras komputer dilakukan dengan target eksperimen pada siswa kelas VI di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara. Kegembiraan yang terlihat pada siswa selama kegiatan ini memberikan semangat baru bagi saya sebagai pengajar. Raut wajah mereka penuh semangat, yang menunjukkan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan ini, memberikan saya motivasi untuk terus berupaya. Menggambar merupakan usaha untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide, perasaan, serta imajinasi dalam bentuk dua dimensi menggunakan garis dan warna. Kegiatan menggambar dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan masa keemasan ekspresi kreatif anak-anak, terutama di sekolah dasar. Dengan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, khususnya dalam menggambar imajinatif, guru dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berekspresi siswa secara maksimal (Anas *et al.*, 2022). Seni rupa di sekolah dasar dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan produktif. Mengingat karakter anak-anak yang cenderung menyukai permainan, pelajaran seni rupa dianggap sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan.



Gambar 4. Evaluasi & Hasil Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Selain dibersamai dengan media pembelajaran, media menggambar ini telah berhasil dilaksanakan oleh siswa kelas VI Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, program ini selain untuk pengabdian yakni salah satunya membangun kreativitas para siswa. Kreativitas kini menjadi tuntutan yang krusial dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Kehadiran kreativitas mampu melahirkan berbagai inovasi dan perkembangan baru yang esensial dalam kehidupan. Individu dan organisasi yang mengedepankan kreativitas akan selalu menjadi pusat perhatian di lingkungan mereka, sebab mereka memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan yang terus berubah dan mampu bertahan dalam persaingan global yang semakin dinamis dan ketat. Potensi kreatif yang sangat berharga ini sejatinya terdapat pada setiap peserta didik. Berdasarkan pengamatan para ahli, peserta didik sering kali menunjukkan ciri-ciri individu kreatif, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk bertanya, imajinasi yang kaya, keberanian dalam menghadapi risiko, serta ketertarikan pada hal-hal baru (Artati Negeri, 2021).

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada 31 November 2023 berhasil memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa-siswi SB Kamus Gombak Utara mengenai perangkat keras komputer. Salah satu metode yang digunakan, yaitu menggambar komponen perangkat keras, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Proses menggambar memungkinkan siswa untuk mengenal lebih jelas struktur dan fungsi setiap komponen teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan Anas *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa menggambar imajinatif dapat merangsang kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengkomunikasikan ide melalui ekspresi visual. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung perkembangan keterampilan motorik halus serta kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep teknis. Hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pengajaran TIK memberikan dampak positif. Siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang lebih verbal dan teori. Salah seorang siswa menyatakan, "Gambar membantu saya mengenali bagian-bagian komputer dengan lebih jelas daripada hanya mendengar penjelasan dari guru." Pendapat ini menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sebagaimana diungkapkan oleh Setiyawan (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual mampu memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest juga membuktikan efektivitas metode ini. Rata-rata nilai pretest yang hanya mencapai 38,75 menunjukkan pemahaman awal siswa yang terbatas, sedangkan rata-rata nilai posttest yang mencapai 88,75 menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah mengikuti kegiatan menggambar perangkat keras komputer. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan berbasis media gambar dapat mempercepat proses pembelajaran, sesuai dengan hasil penelitian Hakim dan Yulia (2024), yang mengungkapkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat mempercepat laju pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah pengaruh positif dari penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Pengenalan perangkat keras komputer melalui media gambar dan video edukasi sesuai dengan pendapat Nirmala *et al.* (2023) yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis TIK dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Penggunaan proyektor LCD dan video edukasi dalam pengajaran perangkat keras komputer tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami melalui teks semata. Namun, meskipun hasil yang dicapai cukup menggembirakan, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu yang menyebabkan siswa belum dapat sepenuhnya menguasai semua komponen perangkat keras komputer. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan lanjutan untuk lebih mendalami topik ini. Sejalan dengan hal ini, Artati Negeri (n.d.) mengemukakan bahwa dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat penting untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, yang pada gilirannya akan memperkaya pengalaman belajar mereka. Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap perangkat keras komputer dan memperkenalkan mereka pada konsep TIK dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan di era Revolusi Industri 4.0, yang terus berkembang dengan pesat. Sebagaimana dijelaskan oleh Ridwan (2024), peran teknologi informasi dalam pendidikan sangat krusial untuk menghadapi tantangan global dan memastikan keberhasilan pendidikan di masa depan.

4 | KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, pengabdian ini menganalisis efektivitas penggunaan media gambar untuk mengajarkan perangkat keras komputer kepada siswa-siswi SB Kamus Gombak Utara. Tujuannya adalah sebagai berikut :1. Meningkatkan pemahaman siswa, membantu siswa memahami berbagai jenis perangkat keras komputer dengan lebih jelas melalui penggunaan media gambar yang informatif dan interaktif. 2. Meningkatkan minat belajar *TIK*, membuat pembelajaran *TIK* menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan pendekatan visual. 3. Mendukung pembelajaran berbasis media, mengembangkan metode pembelajaran yang mengintegrasikan media visual sebagai alat bantu untuk mengenalkan perangkat keras komputer. 4. Meningkatkan partisipasi aktif siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan interaksi dengan media gambar yang digunakan. 5. Memberikan referensi bagi guru, menyediakan alternatif metode pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengajarkan materi perangkat keras komputer di tingkat sekolah dasar. 6. Menguji efektivitas media gambar, mengevaluasi sejauh mana penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perangkat keras komputer dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan pemahaman siswa tentang dasar komponen dan fungsi perangkat keras. Metode ini juga membuat belajar lebih menarik dan membantu siswa mengingat konsep. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel kecil dan lokasi yang terbatas, sehingga tidak bisa digeneralisasikan lebih dalam. Dengan cakupan yang lebih luas diperlukan untuk mengkonfirmasi temuan dan mengeksplorasi efektivitas media gambar dalam pembelajaran *TIK* di berbagai pendidikan dan lingkungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada semua yang terlibat pada kegiatan pengabdian ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Asosiasi LPTK PTMA yang telah bekerjasama dengan Atikud RI Malaysia sehingga terselenggaranya kegiatan KKN Dik internasional. Terima kasih banyak kepada Universitas Muhammadiyah Kuningan, terkhususnya kepada LPPM yang telah memimpin dan membimbing proses kegiatan KKN-DIK internasional. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara Malaysia yang telah mendukung dan memberikan izin terhadap kegiatan ini, serta kepada wali murid yang telah meluangkan waktunya untuk ikut memfasilitasi kegiatan pengabdian ini, tanpa kerjasama dan semangat gotong royong, pencapaian yang telah kita raih tidak akan menjadi mungkin.

REFERENSI

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Artati, R. (2023). Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat terhadap perkembangan kreativitas peserta didik. *EDU RESEARCH*, 4(2), 43-59.

- Farla, W., Nailis, W., & Siregar, L. D. (2021). Peningkatan kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) guru di Kota Palembang pada era adaptasi kebiasaan baru. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 137-142. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4241>.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Hanifa, Q. S., Rifandi, M., Putri, T. E., Khatami, K., Prasetyo, J. A., Fauzi, R., ... & Nugraha, S. R. (2022). Pengenalan Hardware dan Software Komputer pada Peserta Didik SDN Benda Baru 02 Tangerang Selatan. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39-44.
- Haris, A., Malik, A., Safitri, A. N., Rahma, A. S., & Yahfizham, Y. (2024). Dasar-Dasar Komputer Yang Harus Dimiliki Oleh Masyarakat Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi. *Scientifica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(1), 1-9.
- Hidayat, M., Primantara, R., & Subandi, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan--Edisi Khusus ISETA*, 16-27. <https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1699>.
- Ismail, S., Zain, A. E. M., Ibrahim, H., Ismail, N., Hassan, N. A. A., & Meral, F. F. D. Kepentingan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Anak Muda Era Industri 4.0: The Importance of Digital Applications in Young Children's Learning Industry Era 4.0. *Semarak International Journal of STEM Education*, 1, 28-38.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15-25.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182-187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>.
- Ridwan, R. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Pada Dunia Pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 14-20.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90). <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>.
- Saputra, Y., Umamah, U. A., Andra, A., Valen, B. P., Ashri, N. F. I., Elfaza, M. I., ... & Mohammad, I. F. (2025). Pengenalan Komputer Dasar dan Perangkat Keras kepada Siswa SDN Wanatirta 03 melalui Pelatihan Interaktif. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, 3(1), 14-19. <https://doi.org/10.38048/jckkn.v3i1.4481>.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal prakarsa paedagogia*, 3(2).
- Subando, J. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MA DARUL HIDAYAH SUKOHARHO. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 86-95.
- Wahyudi, D., & Fauziati, E. (2025). Peran ICT dalam Pembelajaran pada Program Digital Class: Studi Fungsi, Hambatan, dan Faktor Pendukung Implementasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 309-328.

How to cite this article: Febriyanti, E., Nur, H. A., Hadiana, O., Heriyana, T., & Casnan. (2025). Pengenalan Perangkat Keras Komputer TIK melalui Media Gambar pada Siswa SB Kamus Gombak Utara. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 211-217. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i1.505>.