

PENGENALAN SOFTWARE DAN HARDWARE KOMPUTER GUNA MENINGKATKAN WAWASAN TEKNOLOGI KEPADA SISWA

**Raja Tama Andri Agus^{1*}, Mustika Fitri Larasati Sibuea^{1, 2}, Rina Julita³,
¹Andrew Ramadhani, Muhammad Ardiansyah Sembiring⁴**

¹Sistem Informasi, Universitas Royal

²Informatika, Universitas Dehasen

email: rajatama2588@gmail.com

Abstract: In the increasingly developing digital era, understanding technology is an important aspect in the world of education, especially for students who will face the challenges of the industrial era 4.0. Currently, there is still a gap in students' understanding of computer hardware and software, which has the potential to hinder their readiness to adopt and utilize technology optimally. Therefore, increasing technological insight from an early age is very necessary so that students do not only become passive users of technology, but also understand the working principles of computers and their potential in various fields. Introduction to computer hardware includes an understanding of the main components such as processors, memory (RAM), hard drives, motherboards, and input and output devices. Meanwhile, understanding of software includes operating systems, productivity applications, and learning support software. To improve the effectiveness of learning, interactive methods are needed such as live demonstrations, the use of digital learning media, and computer laboratory practices. With a combination of theory and practice, students can understand how computers work and how to use them effectively. The urgency of this community service lies in the need to improve students' technological insight so that they have adequate digital skills to face the increasingly rapid development of technology. Therefore, the results of this community service will be published in a SINTA 5 accredited journal and disseminated through mass media, such as technology-based journals. aims to expand the impact of community service, so that it can provide broader benefits to the world of education and society. Thus, this community service is expected to be a reference in the development of technology-based learning methods and help improve students' technological insight so that they are better prepared to face digital challenges in the future.

Keywords: Computer Hardware; Computer Software; Technology Insight; Students

Abstrak: Di era digital yang semakin berkembang, pemahaman teknologi menjadi aspek penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi siswa yang akan menghadapi tantangan era industri 4.0. Saat ini, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman siswa mengenai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) komputer, yang berpotensi menghambat kesiapan mereka dalam mengadopsi serta memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, peningkatan wawasan teknologi sejak dini sangat diperlukan agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif, tetapi juga memahami prinsip kerja komputer serta potensinya dalam berbagai bidang. Pengenalan hardware komputer mencakup pemahaman tentang komponen utama seperti prosesor, memori (RAM), hard drive, motherboard, serta perangkat input dan output. Sementara itu, pemahaman tentang software meliputi sistem operasi, aplikasi produktivitas, serta perangkat lunak pendukung pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, diperlukan metode interaktif seperti demonstrasi langsung, penggunaan media

pembelajaran digital, serta praktik laboratorium komputer. Dengan kombinasi teori dan praktik, siswa dapat memahami bagaimana komputer bekerja dan bagaimana menggunakannya secara efektif. Urgensi pengabdian ini terletak pada kebutuhan peningkatan wawasan teknologi bagi siswa agar mereka memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, hasil pengabdian ini akan dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi SINTA 5 serta disebarluaskan melalui media massa, seperti jurnal berbasis teknologi. bertujuan untuk memperluas dampak pengabdian, sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi dunia pendidikan dan masyarakat. Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi serta membantu meningkatkan wawasan teknologi siswa agar lebih siap menghadapi tantangan digital di masa depan.

Kata kunci: Hardware Komputer; Software Komputer; WawasanTeknologi; Siswa

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Komputer dan perangkat teknologi lainnya tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai sarana utama dalam berbagai aktivitas akademik, seperti riset, tugas, komunikasi, dan pengolahan data. Oleh karena itu, pemahaman mengenai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) komputer menjadi keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang memiliki wawasan terbatas mengenai komputer. Sebagian besar siswa hanya mengenal komputer sebatas penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari, tanpa memahami cara kerja perangkat keras dan perangkat lunaknya secara lebih mendalam. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat mereka dalam memanfaatkan teknologi secara

optimal, baik untuk pembelajaran maupun dalam persiapan menghadapi dunia kerja di masa depan. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap hardware dan software komputer antara lain: kurangnya integrasi materi teknologi dalam kurikulum, minimnya fasilitas laboratorium komputer di sekolah, serta keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang relevan., sehingga pembelajaran yang diberikan sering kali hanya bersifat teoritis tanpa adanya praktik langsung yang memadai.

Kurangnya pemahaman tentang hardware komputer membuat siswa tidak mengetahui fungsi serta cara kerja komponen utama seperti prosesor, memori (RAM), hard drive, motherboard, dan perangkat input-output. Sementara itu, pemahaman tentang software yang masih terbatas dapat mengakibatkan siswa hanya memahami penggunaan aplikasi tertentu tanpa mengetahui struktur dan fungsi sistem operasi atau perangkat lunak lainnya secara lebih luas. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi, maka siswa akan mengalami kesulitan

dalam mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan konsep dasar hardware dan software komputer kepada siswa. Pendekatan berbasis praktik, penggunaan media pembelajaran digital, serta pelatihan interaktif di laboratorium komputer dapat menjadi solusi dalam meningkatkan wawasan teknologi siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan digital yang lebih mendalam, seperti pemrograman, perbaikan perangkat keras, dan inovasi teknologi. Pengenalan hardware dan software komputer dalam lingkungan pendidikan dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa. Dengan demikian, mereka akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital serta memiliki keterampilan yang berguna dalam dunia akademik maupun profesional.

METODE

Pelatihan ini menggunakan berbagai metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini antara lain yakni : Metode Ekspositori yang dimana Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi melalui ceramah yang dilakukan oleh pemateri. Ceramah ini kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, di mana peserta dapat mengajukan

pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan, sehingga pemahaman mereka dapat semakin diperdalam. Lalu metode kedua untuk melaksanakan penelitian ini yaitu Metode Diskusi, yaitu metode yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk memberikan umpan balik, berbagi pengalaman, serta mendiskusikan berbagai permasalahan yang mereka temui. Diskusi ini bertujuan untuk mencari solusi bersama dan memperkuat pemahaman terhadap konsep teknologi yang sedang dipelajari. Tidak hanya itu, pelaksanaan ini juga menggunakan metode Praktik. Metode ini, peserta langsung mempraktikkan berbagai materi yang telah mereka pelajari. Mereka akan dikenalkan dengan berbagai komponen perangkat keras dan lunak komputer, serta diberikan kesempatan untuk melakukan perawatan dan perbaikan terhadap berbagai perangkat, seperti laptop, printer, monitor, mouse, keyboard, hard disk, RAM, motherboard, power supply, prosesor, CD/DVD drive, sound card, video card, BIOS, dan sistem operasi. Dan metode pelaksanaan yang terakhir adalah metode presentasi, yang dimana etelah melakukan praktik, peserta akan diminta untuk mempresentasikan hasil pelatihan yang telah mereka jalani. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan mereka dalam mengkomunikasikan hasil pembelajaran serta berbagi wawasan dengan peserta lainnya.

PEMBAHASAN

Software

Software, atau perangkat lunak, adalah sekumpulan instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas-tugas tertentu. Berbeda dengan perangkat keras (hardware) yang memiliki bentuk fisik, software tidak dapat disentuh atau dilihat secara fisik. Software bekerja sesuai dengan bahasa pemrograman dan data yang dimasukkan ke dalamnya, memungkinkan komputer untuk menjalankan berbagai fungsi dan aplikasi dengan efisien serta optimal. Perangkat lunak dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, seperti software sistem yang bertugas mengelola sumber daya komputer, software aplikasi yang membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu, serta software pemrograman yang digunakan oleh developer untuk membuat dan mengembangkan perangkat lunak lainnya. Perangkat lunak komputer (software) merupakan nyawa dari sebuah komputer. Tanpa perangkat lunak, komputer hanya sebuah perangkat keras yang tidak ada gunanya. Oleh karena itu, kamu harus melakukan instalasi perangkat lunak tersebut sehingga komputer dapat digunakan.

Perangkat lunak atau software dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu, perangkat lunak sistem operasi, sistem aplikasi dan bahasa program. Sistem operasi adalah pengelolaan seluruh sumber daya yang terdapat pada sistem komputer dan sebagai extended machine yang menyediakan layanan pada pengguna. Sistem aplikasi merupakan suatu instruksi atau pernyataan yang ada di suatu perangkat keras atau hardware baik itu komputer atau smartphone yang dirancang sedemikian rupa agar mengelola suatu masukan (input) menjadi keluaran (output).

Sistem operasi

Linux merupakan sistem operasi yang gratis (open source) yang bertipe Unix. Linux merupakan salah satu contoh

hasil pengembangan perangkat lunak bebas dan sumber terbuka utama. Kode sumber Linux dapat di modifikasi, digunakan dan didistribusikan kembali secara bebas oleh siapa saja. Nama linux berasal dari nama pembuatnya pada tahun 1991 oleh Linus Torvalds. Kelebihan Linux : lisensi gratis, linux bisa berinteraksi dengan sistem operasi lain dengan cara kompatibilitas file sistem, kompatibilitas network, dan emulasi sistem operasi



Gambar 1. Sosialisai Sistem Operasi Linux Gratis

Windows adalah sebutan untuk OS yang dikembangkan oleh pihak Microsoft. Windows versi pertama, Windows Graphic Environment 1.0 yang diperkenalkan pada 10 November 1983, tetapi baru keluar pada November 1985. Dan perusahaan milik Mr. Bill Gates



Gambar 2. Sosialisasi Mengenai Windows

DOS merupakan suatu sistem operasi yang mulai digunakan pada awal tahun 1980 oleh Microsoft Corporation. DOS dikenal dalam bentuk disket, untuk menjalankan sistem operasi ini harus menggunakan disket DOS ke dalam diskdrive. Saat ini sudah banyak sistem operasi DOS yang jarang digunakan



Gambar 3. Sosialisasi Mengenai DOS
 Mac OS singkatan dari Macintosh Operating System Mac OS adalah sistem operasi komputer yang dibuat oleh Apple Computer khusus untuk komputer Macintosh dan tidak kompatibel dengan PC berbasis IBM. Diperkenalkan pada tahun 1984



Gambar 4. Sosialisasi Tentang Mac

Sistem aplikasi

Sistem aplikasi adalah program yang ditunjukkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam aplikasi tertentu. Perangkat lunak aplikasi adalah suatu sukarela perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan tugas yang diinginkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolahan data, lembar kerja dan pemutar media. Aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas yakni Perangkat lunak perusahaan (enterprise) , Perangkat lunak informasi kerja, Perangkat lunak media dan hiburan, Perangkat lunak pendidikan , Perangkat lunak pengembangan media dan Perangkat lunak rekayasa produk

Learning Management System (LMS)

LMS adalah platform utama dalam pembelajaran daring maupun hibrida.

Fungsi:

- Mengelola materi pembelajaran
- Menyusun jadwal
- Menilai tugas dan ujian
- Komunikasi guru-siswa

Contoh:

- **Google Classroom** (mudah digunakan, terintegrasi dengan Google Workspace)
- **Moodle** (open source, fleksibel, cocok untuk sekolah dan universitas)
- **Canvas** (fitur lengkap, banyak digunakan di universitas internasional)
- **Schoology** (digunakan untuk pembelajaran K-12 dan perguruan tinggi)

Perangkat Lunak Produktivitas dan Kolaborasi

Diperlukan untuk membuat dokumen, spreadsheet, presentasi, dan kolaborasi antar siswa atau guru.

Contoh:

- **Google Workspace for Education** (Docs, Sheets, Slides, Gmail)
- **Microsoft 365 Education** (Word, Excel, PowerPoint, Teams)
- **Zoho Education Suite**

Aplikasi Kreativitas dan Media

Digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek atau keterampilan abad 21 (4C: critical thinking, creativity, collaboration, communication).

Contoh:

- **Canva for Education** (desain grafis, presentasi)
- **Scratch** atau **Tynker** (pemrograman untuk anak)
- **Audacity** (pengeditan audio)
- **Kdenlive** atau **Shotcut** (pengeditan video)



Gambar 5. Penjelasan Sistem Aplikasi

Hardware

Hardware, atau yang dikenal sebagai perangkat keras, merupakan bagian fisik dari sebuah sistem komputer yang memiliki bentuk nyata serta dapat dilihat dan disentuh secara langsung oleh pengguna. Perangkat ini terdiri dari berbagai komponen yang memiliki fungsi spesifik dalam mendukung kinerja komputer secara keseluruhan. Beberapa contoh perangkat keras utama dalam sebuah komputer antara lain adalah unit pemrosesan pusat (Central Processing Unit atau CPU), yang bertanggung jawab untuk menjalankan instruksi program dan melakukan perhitungan logis serta aritmatika. Selain itu, terdapat juga memori akses acak (Random Access Memory atau RAM), yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara bagi data dan instruksi yang sedang diproses agar dapat diakses dengan cepat oleh CPU. Perangkat keras bekerja secara sinergis dengan perangkat lunak (software) untuk memastikan sistem komputer dapat beroperasi dengan optimal. Perangkat lunak bertindak sebagai perantara yang memberikan instruksi kepada perangkat keras agar dapat menjalankan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tanpa perangkat keras, perangkat lunak tidak dapat dijalankan, dan sebaliknya, tanpa perangkat lunak, perangkat keras tidak akan memiliki fungsi yang spesifik. Oleh karena itu, hubungan antara hardware dan software sangat erat dan saling melengkapi dalam menjalankan berbagai operasi komputasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat keras (hardware) dibagi menjadi 2 macam yaitu input device dan output device. Perangkat keras yang berada di dalam casing (input devices) umumnya terdiri dari:

Motherboard/Mainboard (papan utama), merupakan komponen utama untuk membangun sebuah sistem komputer. Berbentuk papan persegi dengan slot-slot untuk memasukkan komponen-

komponen lain. Fungsinya untuk menghubungkan seluruh komponen PC. Perangkat keras komputer yang lainnya semuanya melekat langsung pada slot motherboard atau setidaknya terhubung menggunakan kabel

Central Processing Unit (CPU) ,biasa juga dikenal dengan sebutan processor atau otak komputer. Fungsi dari CPU adalah untuk memproses dan mengolah semua kalkulasi dan perintah-perintah yang membuat komputer dapat dioperasikan. Karena panas yang dihasilkannya, CPU selalu dilengkapi dengan kipas dan juga heat sink untuk mengurangi suhunya. Pada jenis-jenis CPU terbaru, sudah dilengkapi pula dengan Graphic Processing Unit (GPU) yang terintegrasi ke dalam CPU sebagai pengolah data-data grafis

Random Access Memory (RAM), berfungsi sebagai tempat transit data sementara untuk operasi-operasi yang tengah dijalankan oleh CPU. RAM bersifat volatile, artinya perangkat ini tidak menyimpan data secara permanen, hanya untuk operasi yang dibutuhkan saja. Kapasitas RAM pada PC yang sering kita temukan cukup beragam, mulai dari 256MB (Mega Byte) – 16GB (Giga Bytes)

Random Access Memory (RAM), berfungsi sebagai tempat transit data sementara untuk operasi-operasi yang tengah dijalankan oleh CPU. RAM bersifat volatile, artinya perangkat ini tidak menyimpan data secara permanen, hanya untuk operasi yang dibutuhkan saja. Kapasitas RAM pada PC yang sering kita temukan cukup beragam, mulai dari 256MB (Mega Byte) – 16GB (Giga Bytes) [12].

Video Graphic Adapter (VGA), berfungsi sebagai penghubung yang memungkinkan pengiriman data-data grafis antara PC dan perangkat display seperti monitor atau proyektor. Sebagian besar komputer memiliki VGA yang terpisah sebagai kartu ekspansi yang

dipasang pada slot motherboard. Namun ada juga komputer yang mempunyai VGA terintegrasi pada motherboard atau pada CPU-nya

Hard Disk, berfungsi sebagai tempat penyimpanan data utama dalam sebuah sistem komputer. Sistem operasi, aplikasi, dan dokumen-dokumen disimpan pada hard disk ini. Pada PC terbaru, ada juga perangkat keras baru yang bernama solid state drive (SSD). Fungsinya sama seperti hard disk, namun menawarkan kecepatan transfer data yang lebih cepat

Power Supply Unit (PSU), berfungsi sebagai pengkonversi dan penyalur energi listrik dari outlet sumber (misalnya listrik PLN) ke bentuk energi listrik yang dapat digunakan untuk menjalankan komponen-komponen komputer yang berada di dalam casing. Biasanya, PSU ini diletakkan di bagian belakang casing.

Power Supply Unit (PSU)nSelain dari perangkat keras komputer yang terdapat di dalam casing, ada juga komponen-komponen yang umum kita lihat diluar casing (output device)

Monitor, disebut juga screen atau display. Fungsi dari layar monitor adalah untuk menampilkan video dan informasi grafis yang dihasilkan dari komputer melalui alat yang disebut kartu grafis (VGA Card). Monitor ini bentuk fisiknya hampir sama dengan televisi, hanya saja televisi biasanya mampu menampilkan informasi grafis dengan ukuran resolusi yang lebih tinggi

Keyboard dan Mouse, berfungsi sebagai alat input untuk memasukkan perintah teks, karakter, atau menggerakkan objek pada antarmuka grafis untuk diproses oleh komputer. Ukuran dan bentuk dari kedua alat ini cukup beragam, namun fungsinya sama saja



Gambar 6. Kondisi Dalam Kelas



Gambar 7. Photo Bersama Guru dan Peserta

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam Menggali PENGENALAN SOFTWARE DAN HARDWARE KOMPUTER GUNA MENINGKATKAN WAWASAN TEKNOLOGI KEPADA SISWA Dalam media pembelajaran berbasis digital dan teknologi, kegiatan tersebut telah selesai dilaksanakan. Kegiatan PKM ini menumbuhkan ide-ide kreatif bagi peserta dalam menghasilkan cara bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam buat bahan ajar berbasis digital dan teknologi. Materi tentang tersebut diharapkan peserta akan mudah menemukan tips dan trik dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital memiliki jangkauan lebih luas dan berdampak meningkatnya pembelajaran. Oleh karena itu, kita perlu memberikan yang terbaik buat siswa/i kita dan pelayanan yang berkualitas agar kita bisa mendapatkan banyak ulasan yang baik. Dengan begitu. Tanggapan positif kita terhadap ulasan tersebut, akan supaya menambah kepercayaan dari.

DAFTAR PUSTAKA

- R. S. Razaqi, D. Yuliana, A. A. Suparto, and Z. Munawwir, "Pelatihan Hardware dan Software untuk Perawatan dan Perbaikan Komputer," *Dst*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2024, doi: 10.47709/dst.v4i1.3592.
- N. Trisna, Y. Elva, and A. I. Jamhur, "Sosialisasi Pengenalan Hardware dan Software Komputer pada Siswa SMP SAHARA Padang," *J. Pustaka Mitra (Pusat Akses Kaji. Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, vol. 2, no. 4, pp. 208–213, 2022, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v2i4.317.
- R. P. Saputri, M. Fransisca, and Y. Yunus, "Edukasi Pengenalan Dasar-Dasar Komputer pada Siswa SD IT Buah Hati Kota Padang," *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Bid. Ilmu Komput. (ABDIKOM)*, vol. 2, no. 1, pp. 2964–3759, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/abdikom>
- N. Santoso, D. Rahmat, L. Saepuloh, and M. Pembelajaran, "KOMPUTER MELALUI APLIKASI GAME," vol. 7, pp. 12533–12539, 2024.
- S. Village, "ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat Volume. 3, No. 1, Tahun 2025," no. 1, 2025.
- O. Haryadi, Y. P. Bunda, and E. Rouza, "Media Pembelajaran Pengenalan Hardware dan Software Berbasis Android pada SMK," *REMIK Ris. dan E-Jurnal ...*, vol. 8, pp. 130–138, 2024, [Online]. Available: <https://www.polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/view/132650Ahttps://www.polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/download/13265/2264>
- E. Purnamasari and D. A. Verano, "Edukasi Tentang Pengenalan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Pada Anak Usia Dini," vol. 7, no. 4, pp. 8–13, 2025.
- Rts Rista Maharani and Yupita Dwi Saputri, "Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan," *Morfologi. J. Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, vol. 2, no. 3, pp. 83–90, 2024, doi: 10.61132/morfologi.v2i3.614.
- Sunyianto and S. Riadi, "Analisis Pemanfaatan Software Di Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Pertanian Agrobisnis Perkebunan (Stipap) Medan," *J. Ilm. Al-Hadi*, vol. 5, no. 2, pp. 78–85, 2020, [Online]. Available: <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/alhadi/article/view/932>
- H. Setiawan, "Peran software, hardware dan brainware dalam sistem informasi manajemen sekolah," *J. Oase Nusant.*, vol. 1, no. 1, pp. 51–58, 2022.
- A. Lailan, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *SENTRI J. Ris. Ilm.*, vol. 3, no. 7, pp. 3257–3262, 2024, doi: 10.55681/sentri.v3i7.3115.
- Ester Rosa Komara, Muhammad Gilang Putra Tryana, Neila Zira Alfiyah, Ratu Azmi Muthmainna Shauban, and Maulia Depriya Kembara, "Menumbuhkan Cinta Tanah Air Melalui Teknologi Da-

lam Konteks Wawasan Kebang-
saan Pada Generasi Muda,” Akt.
J. Ilmu Pendidikan, Polit. dan

Sos. Indones., vol. 1, no. 3, pp.
46–55, 2024, doi:
10.62383/aktivisme.v1i3.297.