

# Edukasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Secara Positif untuk Mendukung Prestasi Akademik Siswa/i MAN 4 Desa Cisalada

Bobby Arvian James<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

\*bobby.james@uta45jakarta.ac.id

## ABSTRAK

Transformasi digital yang masif di bidang pendidikan belum sepenuhnya diimbangi dengan literasi digital yang memadai di tingkat masyarakat akar rumput. Di Desa Cisalada, rendahnya pemahaman mengenai pemanfaatan gawai memicu penggunaan teknologi yang sebatas untuk hiburan, sehingga berdampak pada penurunan konsentrasi belajar dan berisiko menimbulkan masalah sosial seperti tawuran antar-remaja. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) secara positif guna mendukung peningkatan prestasi akademik siswa di MAN 4 Desa Cisalada. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode pendekatan edukasi interaktif kualitatif yang terbagi ke dalam tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan (ceramah interaktif, diskusi, dan demonstrasi), serta evaluasi observasional. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kesadaran kritis siswa terhadap ancaman adiksi teknologi. Melalui dekonstruksi kebiasaan lama, siswa berhasil diperkenalkan pada praktik baik pemanfaatan platform edukasi daring dan sarana kolaborasi virtual untuk menunjang kemandirian belajar. Kegiatan ini ditutup dengan kesepakatan bersama antara siswa dan pihak sekolah untuk mereduksi distraksi digital. Kesimpulannya, intervensi edukasi ini dinilai berhasil mengubah paradigma siswa terkait penggunaan gawai dari instrumen hiburan murni menjadi alat produktivitas akademik, dengan didukung oleh peran guru sebagai fasilitator dalam pengawasan literasi digital secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Literasi Digital; Teknologi Informasi; Prestasi Akademik; Edukasi Interaktif; MAN 4 Desa Cisalada.

## ABSTRACT

*The massive digital transformation in education has not been fully balanced by adequate digital literacy at the grassroots level. In Cisalada Village, a lack of understanding regarding the use of gadgets triggers the use of technology merely for entertainment, resulting in decreased study concentration and risking social problems such as brawls among youth. This Community Service program aims to provide education on the positive utilization of Information Technology (IT) to support the enhancement of students' academic achievement at MAN 4 Cisalada Village. The implementation of this activity used a qualitative interactive education approach divided into three stages: preparation, implementation (interactive lectures, discussions, and demonstrations), and observational evaluation. The results of the activity indicate an increase in students' critical awareness of the threats of technology addiction. Through the deconstruction of old habits, students were successfully introduced to best practices in utilizing online educational platforms and virtual collaboration tools to support independent learning. The activity concluded with a mutual agreement between the students and the school to reduce digital distractions. In conclusion, this educational intervention successfully transformed the students' paradigm regarding the use of gadgets from purely entertainment instruments to academic productivity tools, supported by the role of teachers as facilitators in sustainable digital literacy supervision.*

**Keywords:** Digital Literacy; Information Technology; Academic Achievement; Interactive Education; MAN 4 Cisalada Village.

## PENDAHULUAN

Era digital saat ini membawa transformasi mendalam bagi sektor pendidikan. Teknologi Informasi (TI) kini memegang peran esensial dalam memadukan sistem komunikasi dan komputasi guna mendistribusikan informasi secara optimal (Herlina et al., 2025). Adanya Revolusi Industri 4.0 menuntut peningkatan daya saing sumber daya manusia di tingkat global, khususnya dalam penguasaan teknologi. Oleh karena itu,

edukasi literasi digital menjadi krusial agar generasi muda memiliki kecakapan dan tanggung jawab dalam menyaring serta memanfaatkan teknologi tersebut (Dewi, 2021). Sistem pendidikan masa kini diwajibkan untuk bersikap adaptif terhadap evolusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dinamis seiring dengan kemajuan peradaban (Ashari et al., 2023). Berbagai instrumen digital, mulai dari gawai pintar hingga situs web, saat ini sudah seharusnya disematkan ke dalam metode pengajaran yang inovatif (Silitonga & Zaharah, 2023). Integrasi teknologi ini bukan sekadar alat bantu, melainkan elemen kunci yang terbukti mampu meningkatkan mutu edukasi sekaligus menstimulasi motivasi belajar peserta didik (Ratnawulan et al., 2024). Lebih jauh lagi, literasi digital melampaui batas kemahiran teknis semata. Konsep ini mencakup kemampuan kognitif dan etis dalam menelusuri, mengevaluasi, menganalisis, hingga mendayagunakan informasi dengan penuh tanggung jawab (Solih & Julianto, 2025).

Walaupun pergeseran ini telah berhasil mengubah paradigma belajar konvensional yang kaku menjadi sistem yang jauh lebih fleksibel dan interaktif, sayangnya kemajuan tersebut kerap tidak sejalan dengan kesiapan literasi digital di tingkat masyarakat akar rumput. Ketimpangan ini tergambar jelas di Desa Cisalada, di mana muncul tantangan sosial berupa maraknya aksi tawuran antar-remaja. Fenomena tersebut mengindikasikan minimnya ruang aktualisasi diri dan kekosongan aktivitas produktif bagi para pemuda setempat. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya pemahaman mengenai potensi teknologi; perangkat digital umumnya hanya diakses untuk hiburan tanpa batas, yang justru memicu risiko adiksi dan menurunnya konsentrasi belajar.

Melihat urgensi tersebut, peningkatan literasi digital menjadi sangat penting untuk segera digiatkan. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini mengusung tema "**Edukasi Pemanfaatan Teknologi Informasi secara Positif untuk Mendukung Prestasi Akademik Siswa/i MAN 4 Desa Cisalada**". Program ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman komprehensif mengenai penggunaan TI yang konstruktif sekaligus memperkuat fondasi literasi digital para siswa. Tanpa literasi yang mumpuni, teknologi berpotensi berubah dari instrumen kemajuan menjadi distraksi yang merusak tatanan sosial remaja. Melalui aksi nyata berupa edukasi pemanfaatan TI yang terstruktur, kegiatan ini diharapkan mampu mentransformasi energi negatif para pemuda menjadi capaian prestasi akademik, guna mewujudkan ekosistem sekolah yang efektif, produktif, dan unggul secara kualitas.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan edukasi interaktif dan pendampingan kualitatif. Khalayak sasaran dalam program ini adalah siswa dan siswi di MAN 4 Desa Cisalada, yang dipilih berdasarkan urgensi penanganan masalah sosial dan kebutuhan peningkatan literasi digital di lingkungan tersebut. Prosedur pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

### **1. Tahap Persiapan**

Fase ini merupakan langkah awal untuk memetakan kondisi mitra, membangun komunikasi, dan menyiapkan kebutuhan teknis kegiatan. Langkah-langkah pada tahap ini meliputi:

- **Observasi dan Koordinasi:** Tim pengabdian melakukan survei lapangan dan berdiskusi secara intensif dengan pihak sekolah (kepala sekolah dan guru bimbingan konseling) untuk menyepakati waktu pelaksanaan, format acara,

serta mengidentifikasi permasalahan spesifik terkait penggunaan gawai pada siswa.

- **Penyusunan Materi:** Berdasarkan temuan observasi, tim menyusun materi yang berfokus pada etika digital, bahaya adiksi teknologi, serta strategi mengalihkan penggunaan gawai dari sarana hiburan murni menjadi instrumen penunjang prestasi akademik.
- **Penyiapan Instrumen Pendukung:** Menyusun pedoman observasi dan lembar umpan balik (kuesioner evaluasi kegiatan) untuk mengukur respon peserta terhadap pelaksanaan program.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dari intervensi program yang diselenggarakan secara tatap muka di lokasi mitra. Metode penyampaian dirancang secara dialogis agar peserta terlibat aktif, dengan rincian sebagai berikut:

- **Pemaparan Materi (Ceramah Interaktif):** Tim pengabdian memberikan edukasi mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) secara positif. Materi disampaikan menggunakan pendekatan bahasa yang relevan dengan dunia remaja agar lebih mudah diterima dan dipahami.
- **Diskusi dan Tanya Jawab:** Membuka ruang dialog dua arah untuk menggali pengalaman, kendala, atau kebiasaan siswa dalam bermedia sosial. Sesi ini juga berfungsi sebagai ruang *problem-solving* terkait tantangan distraksi belajar.
- **Simulasi dan Praktik Baik (Best Practice):** Menunjukkan contoh konkret pemanfaatan teknologi yang produktif, seperti pengenalan platform edukasi daring, cara membedakan informasi valid dan hoaks, serta manajemen waktu dalam menggunakan perangkat digital.

## 3. Tahap Evaluasi

**Evaluasi** pada kegiatan ini difokuskan pada penilaian proses dan respons partisipan secara kualitatif untuk mengukur efektivitas penyampaian materi. Langkah evaluasi yang dilakukan meliputi:

- **Observasi Keterlibatan (Engagement):** Tim mengamati tingkat antusiasme, fokus, dan keaktifan siswa selama sesi pemaparan materi dan diskusi berlangsung. Indikator keberhasilan dilihat dari seberapa responsif partisipan dalam mengemukakan pendapat atau pertanyaan.
- **Umpan Balik (Feedback) Kualitatif:** Mengumpulkan tanggapan dari siswa dan pihak guru (baik secara lisan maupun melalui lembar refleksi singkat) mengenai kebermanfaatan kegiatan, relevansi materi, dan komitmen siswa untuk menerapkan pengetahuan yang didapat.
- **Rekomendasi Tindak Lanjut:** Mendiskusikan hasil pengamatan bersama pihak sekolah untuk merumuskan langkah pengawasan atau program lanjutan guna memastikan keberlanjutan kebiasaan digital yang positif di kalangan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Profil Pelaksanaan dan Partisipasi Mitra

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah dilaksanakan pada tanggal **22 Agustus 2025** di MAN 4 Bogor Desa Cisalada. Kegiatan ini dihadiri oleh **40** siswa perwakilan dari kelas XI dan XII, serta didampingi oleh jajaran guru dan kepala sekolah. Tingkat partisipasi yang tinggi ini merepresentasikan adanya kesadaran kolektif dari pihak sekolah mengenai urgensi literasi digital. Evaluasi keberhasilan program ini diukur secara kualitatif melalui observasi tingkat keterlibatan (*engagement*) partisipan selama sesi diskusi, serta umpan balik langsung dari pihak mitra.

## 2. Dekonstruksi Paradigma Digital dan Pemetaan Tantangan

Tahap awal edukasi difokuskan pada penyamaan persepsi mengenai esensi Teknologi Informasi (TI). Tim pengabdian memaparkan bahwa TI pada dasarnya merupakan kunci pendidikan masa kini yang mengintegrasikan perangkat komputer dan sistem komunikasi untuk mengolah serta mendistribusikan informasi secara efektif. Pergeseran menuju era digital ini menuntut transformasi metode belajar dari yang bersifat konvensional (tatap muka kaku) menjadi sistem yang jauh lebih interaktif dan fleksibel.



Gambar 1. Paparan materi oleh tim pengabdian



Gambar 2. Peserta menyimak paparan materi

Namun, tim pengabdian juga memvalidasi realitas di lapangan dengan membedah berbagai tantangan pemanfaatan teknologi di kalangan pelajar. Berdasarkan materi yang disampaikan, terdapat dua isu utama, yakni kesenjangan akses infrastruktur antar-siswa serta tingginya risiko kecanduan gawai. Dalam sesi diskusi, terungkap bahwa banyak siswa di Desa Cisalada yang mengalami penurunan konsentrasi belajar akibat penggunaan perangkat digital yang tidak

terkontrol. Edukasi ini berperan penting untuk menyadarkan mereka bahwa gawai yang selama ini hanya digunakan untuk hiburan murni berpotensi menjadi distraksi yang merugikan jika tidak dikelola dengan bijak.

### 3. Strategi Optimalisasi TI untuk Peningkatan Prestasi Akademik

Sebagai bentuk *problem-solving*, tim pengabdian mengarahkan materi pada pengenalan praktik baik (*best practice*) pemanfaatan teknologi. Untuk memperluas akses dan menciptakan pembelajaran yang interaktif, siswa diperkenalkan pada instrumen digital spesifik yang mendukung pencapaian akademik. Tim mendemonstrasikan penggunaan platform belajar daring seperti Ruangguru dan Khan Academy yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa terikat batasan ruang dan waktu. Selain itu, diperkenalkan pula sarana kolaborasi virtual seperti Google Classroom dan Zoom untuk memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa di luar jam efektif sekolah. Intervensi edukasi ini terbukti memantik antusiasme peserta.

Berdasarkan observasi kualitatif, siswa menunjukkan respons positif terhadap konsep bahwa pemanfaatan media digital secara tepat dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Lebih dari itu, pemanfaatan instrumen tersebut mendorong terbentuknya karakter kemandirian, di mana siswa dilatih untuk mampu mengatur ritme dan waktu belajar sesuai dengan kapasitas masing-masing.



Gambar 3. Sesi tanya jawab dengan siswa

### 4. Peran Sinergis Ekosistem Sekolah dan Kesimpulan Aksi Nyata

Penciptaan lingkungan digital yang sehat tidak dapat dibebankan pada siswa semata. Oleh karena itu, pengabdian ini juga menyoroti elemen tenaga pendidik. Tim menggarisbawahi urgensi peran guru yang harus bertransformasi menjadi fasilitator dalam ekosistem digital. Melalui penguatan literasi, guru didorong untuk melakukan pengawasan konstruktif guna memastikan penggunaan TI oleh siswa tetap berada pada jalur yang positif dan efektif. Sebagai hasil akhir dari kegiatan ini, terbentuk sebuah komitmen bersama antara siswa dan pihak sekolah. Siswa bersepakat untuk mereduksi penggunaan gawai yang memicu distraksi sosial, sementara pihak sekolah menyadari pentingnya pengawasan penggunaan

teknologi sebagai strategi mengatasi tantangan digitalisasi. Pada akhirnya, edukasi ini mengukuhkan simpulan bahwa integrasi teknologi yang positif, didukung dengan literasi yang memadai, mampu menciptakan sekolah berbasis TI yang jauh lebih efektif dan produktif. Hal ini merupakan langkah krusial untuk mencetak generasi pelajar MAN 4 Desa Cisalada yang memiliki prestasi akademik unggul dan siap menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan.

## SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MAN 4 Desa Cisalada telah berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan edukasi dan penguatan literasi digital bagi para siswa. Melalui pendekatan dialogis dan pemaparan materi yang komprehensif, program ini mampu mereorientasi paradigma siswa mengenai penggunaan teknologi informasi; dari yang semula didominasi oleh aktivitas hiburan menjadi penggunaan yang lebih produktif dan berbasis akademik. Pengenalan terhadap berbagai platform belajar daring dan alat kolaborasi virtual terbukti efektif dalam menstimulasi motivasi serta kemandirian belajar siswa.

Secara kualitatif, kegiatan ini telah menanamkan kesadaran kritis bagi peserta mengenai risiko penyalahgunaan teknologi yang dapat berdampak pada penurunan prestasi dan gangguan tatanan sosial. Sinergi yang kuat antara tim pengabdian, siswa, dan pihak sekolah sebagai fasilitator menjadi kunci utama keberhasilan program ini. Sebagai saran tindak lanjut, pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan program literasi digital ini ke dalam agenda pembinaan kesiswaan secara rutin. Pengawasan yang berkelanjutan dari tenaga pendidik sangat diperlukan untuk memastikan bahwa transformasi digital di lingkungan sekolah tetap memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan dan karakter siswa di masa depan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Dewi, C. (2021). Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1602. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i10.15067>
- Herlina, Sulistianingsih, Putri, A., Arifannisa, & Masrum, M. (2025). Strategi Penguatan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kesiapan dan Daya Saing Lulusan Sekolah Menengah dalam Ekosistem Kerja Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 2570–2585. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2993>
- Ratnawulan, T., Yoseptry, R., Kusmiati, I., Widiawati, L., & Kusmawati, N. N. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(2), 781–796. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1167>
- Silitonga, M., & Zaharah, Z. (2023). Pentingnya Teknologi pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan di masa Bencana Kabut Asap Akibat Kebakaran Hutan dan Lahan di Kota Jambi. *BIODIK*, 9(3), 162–168. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.28660>
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(1), 35–39. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.17>