

EVOLUSI SISTEM PENDIDIKAN DENGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DAERAH CILODONG, DEPOK

Amanda Nikita Kesya¹, Alfin Fadhillah², Muhamad Syaifulloh Ramadhan³

Universitas Pamulang

Email : kesyaamanda56@gmail.com¹, alfinfadillah0@gmail.com²,

syaifullah.ramadhann@gmail.com³

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah kurangnya pemahaman dan kemampuan remaja dari organisasi masyarakat Pusat Informasi Konseling Remaja (PIK-R) Cut Meutia di Kelurahan Cilodong, Depok dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan operasional dan edukasi. Kegiatan layanan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mengenai evolusi sistem pendidikan berbasis teknologi digital, yang meliputi pengenalan software dan platform pendidikan, serta pemanfaatan teknologi modern seperti Artificial Intelligence (AI), Augmented Reality (AR), dan Virtual Reality (VR) sebagai alat bantu belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, diskusi interaktif, simulasi, dan praktek langsung (learning by doing), dengan pendekatan pendampingan secara intensif. Peserta kegiatan adalah remaja yang tergabung dalam PIK-R Cut Meutia, berjumlah 30 orang. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan berbagai platform digital sebagai media pembelajaran, di mana 85% peserta mampu memahami konsep teknologi digital pendidikan dan mengidentifikasi manfaat AI, AR, dan VR dalam pembelajaran. Selain itu, 80% peserta mampu mengaplikasikan teknologi digital tersebut dalam membuat materi edukasi interaktif dan menarik untuk mendukung kegiatan konseling remaja. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong remaja PIK-R Cut Meutia untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai solusi inovatif dalam pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan operasional organisasi mereka.

Kata Kunci: Pendidikan, Teknologi, PIK-R Cut Meutia

ABSTRACT

The issue faced by the partner organization is the lack of understanding and skills among the youth of the community organization, Pusat Informasi Konseling Remaja (PIK-R) Cut Meutia in Cilodong, Depok, in

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI :

10.9765/Krepa.V218.3784

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Krepa.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) 4.0

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

utilizing digital technology to support operational and educational activities. This community service activity aimed to provide training on the evolution of education systems using digital technology, which included the introduction of educational software and platforms, as well as the utilization of modern technologies such as Artificial Intelligence (AI), Augmented Reality (AR), and Virtual Reality (VR) as teaching and learning tools. The methods employed in this training included lectures, interactive discussions, simulations, and hands-on practice (learning by doing) with an intensive mentoring approach. The participants of this activity were 30 youth members of PIK-R Cut Meutia.

The results of this activity showed an improvement in participants' knowledge and skills in using various digital platforms as educational media. About 85% of the participants were able to understand the concept of digital education technologies and identify the benefits of AI, AR, and VR in learning. Furthermore, 80% of the participants were capable of applying these digital technologies to create interactive and engaging educational materials to support youth counseling activities. This activity is expected to encourage the youth of PIK-R Cut Meutia to leverage digital technology as an innovative solution for managing and implementing the operational activities of their organization.

Keywords : Education, Technology, PIK-R Cut Meutia

LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan kegiatan organisasi masyarakat. Teknologi digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang baru untuk menciptakan cara belajar dan bekerja yang lebih efisien. Sayangnya, belum semua kelompok masyarakat, terutama remaja yang tergabung dalam organisasi seperti Pusat Informasi Konseling Remaja (PIK-R), memiliki pemahaman yang cukup untuk memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

PIK-R Cut Meutia, yang berlokasi di Kelurahan Cilodong, Depok, merupakan salah satu organisasi remaja yang memiliki peran penting dalam memberikan edukasi, konseling, dan layanan informasi kepada sesama remaja. Namun, berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar anggota organisasi ini masih menghadapi kendala dalam menggunakan teknologi digital, baik untuk keperluan operasional organisasi maupun untuk membuat materi edukasi yang menarik. Hal ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi agar kegiatan organisasi dapat berjalan lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pelatihan diberikan untuk mengenalkan remaja PIK-R Cut Meutia pada evolusi sistem pendidikan berbasis teknologi digital. Pelatihan ini tidak hanya mencakup pengenalan aplikasi pendidikan digital, tetapi juga pemanfaatan teknologi modern seperti Artificial Intelligence (AI), Augmented Reality (AR), dan

Virtual Reality (VR) sebagai alat bantu belajar dan bekerja. Dengan pendekatan learning by doing, peserta diharapkan dapat memahami dan menerapkan teknologi ini dalam mendukung berbagai kegiatan organisasi.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan teknologi digital dalam berbagai kegiatan, sehingga diharapkan mereka dapat lebih percaya diri, kreatif, dan efisien dalam menjalankan tugas-tugas organisasi. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peserta untuk lebih proaktif dalam memanfaatkan teknologi digital guna mendukung operasional organisasi mereka.

Manfaat dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain:

1. Peningkatan keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi digital bagi remaja PIK-R Cut Meutia, khususnya dalam menyusun laporan kegiatan, presentasi, dan materi edukasi yang lebih menarik dan interaktif.
2. Memberikan pengetahuan praktis tentang pembuatan konten edukasi berbasis digital, seperti modul pembelajaran dan materi konseling yang didukung teknologi untuk memperkaya metode penyampaian informasi.
3. Mendorong peserta agar mampu memanfaatkan teknologi digital secara mandiri untuk mendukung semua aktivitas mereka, termasuk membuat proposal kegiatan, menyusun anggaran, serta mengelola administrasi organisasi. Selain itu, diharapkan peserta juga dapat menjadi agen perubahan dengan berbagi ilmu kepada teman-teman di lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka pada hari Minggu, 3 November 2024 telah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berlokasi di aula Masjid Al - Ikhlas, Kelurahan Cilodong, Kota Depok, Jawa Barat.

Kegiatan ini dilaksanakan pada mulai pukul 09.00 hingga pukul 12.00 yang dihadiri kurang lebih 30 orang (pemuda organisasi PIK-R Cut Meutia), Pemberian materi mengenai teknologi untuk pemanfaatan didunia pendidikan disampaikan oleh mahasiswa dari Universitas Pamulang sebagai pemateri sebanyak 2 (orang) orang, dengan menggunakan metode ceramah, diskusi interaktif, simulasi, dan praktek langsung (learning by doing), sehingga peserta dapat dengan mudah menyerap materi yang diberikan oleh tim. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat di mulai dari survei lapangan sampai pada evaluasi hasil pelatihan. Berdasarkan permasalahan yang menjadi prioritas maka terdapat beberapa kegiatan untuk menangani permasalahan tersebut:

1. Sosialisasi mengenai teknologi digital,
2. Pemaparan materi
3. Pelatihan pengenalan fitur teknologi AI
4. Tanya jawab seputar materi
6. Quiz
7. Monitoring
8. Evaluasi kegiatan

Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan adalah metode ceramah, diskusi interaktif, simulasi, dan praktek langsung (*learning by doing*) yang dapat membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap para pemuda dalam kegiatannya sehari-hari. acara ini menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop, LCD, alat peraga, *post-test* dan *pre-test*.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka pelaksanaan pelatihan komputer ini menggunakan 3 (tiga) metode, yaitu :

1. Tutorial, instruktur menjelaskan tentang kemajuan teknologi dengan menggunakan alat bantu LCD, sehingga peserta dapat memahami teori.
2. Monitoring, beberapa peserta melakukan praktek berupa proses menjalankan komputer, dan mencoba menggunakan teknologi AI untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan lain sebagainya.
3. Evaluasi, peserta dapat langsung bertanya kepada Tim Pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung

Metode pengolahan data yang digunakan pada pengabdian masyarakat untuk mengetahui hasil kepuasan peserta menggunakan penelitian deskriptif , yaitu suatu suatu masalah atau keadaan yang mengungkapkan fakta-fakta yang ada dan diberikan interpretasi atau analisis. Penelitian deskriptif sangat bermanfaat dalam mengadakan suatu spesifikasi mengenai gejala-gejala fisik ataupun sosial yang di persoalkan. Penelitian ini dapat merumuskan apa saja yang ingin diteliti dan teknik penelitian apa yang dipakai untuk menganalisisnya. Hasil penelitiannya dapat memberikan gambaran keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti. Dalam hal ini pengolahan data menggunakan google form.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pusat Informasi Konseling Remaja (PIK-R) Cut Meutia yang berlokasi di Kelurahan Cilodong, Depok, Jawa Barat, merupakan organisasi remaja yang memiliki peran strategis dalam memberikan edukasi dan layanan informasi kepada sesama remaja. Jumlah peserta dalam kegiatan ini terdiri dari 30 remaja anggota PIK-R. Saat ini, pemahaman dan kemampuan anggota organisasi dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kegiatan operasional dan edukasi masih tergolong rendah. Mayoritas peserta merupakan remaja dengan tingkat pendidikan SMP hingga SMA, yang menjadi tantangan tersendiri dalam penguasaan teknologi digital.

Pelaksanaan Program Pelatihan Teknologi Digital

Program pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode *learning by doing*, yang melibatkan pendekatan ceramah, diskusi interaktif, simulasi, dan praktek langsung. Kegiatan ini dibagi ke dalam beberapa sesi pelatihan untuk memastikan peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan.

1. Sosialisasi Awal

Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya teknologi digital dalam mendukung kegiatan pendidikan dan operasional organisasi remaja. Materi ini mencakup manfaat teknologi seperti Artificial Intelligence

(AI), Augmented Reality (AR), dan Virtual Reality (VR) sebagai alat bantu pembelajaran interaktif.

2. Pelatihan

Materi dasar diberikan, meliputi:

- a) Pengenalan platform digital dan software pendidikan.
- b) Penggunaan alat bantu seperti laptop dan perangkat pendukung lainnya.
- c) Pemanfaatan teknologi AI untuk membuat materi edukasi sederhana.
- d) Latihan dasar membuat dokumen dan presentasi menggunakan perangkat digital.
- e) Membuat konten edukasi berbasis AI dan AR untuk materi pembelajaran.
- f) Menyisipkan elemen visual (gambar, video, atau simulasi) dalam presentasi.
- g) Mengembangkan konten digital sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan konseling remaja.
- h) Latihan individu untuk menghasilkan produk berupa modul pembelajaran atau materi konseling interaktif.



Monitoring dan Evaluasi

Setelah sesi pelatihan selesai, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktekkan materi yang telah dipelajari. Monitoring dilakukan dengan mengamati kemampuan peserta dalam:

1. Menyusun dokumen atau konten berbasis teknologi digital.
2. Menggunakan fitur AI untuk menciptakan materi edukasi interaktif.
3. Mengembangkan modul digital sederhana yang dapat diterapkan dalam kegiatan konseling atau edukasi.

Untuk mengevaluasi pemahaman peserta, dilakukan sesi tanya jawab, kuis, serta pengumpulan hasil latihan yang telah dibuat. Hasil evaluasi menunjukkan:

1. 85% peserta mampu memahami konsep dasar teknologi digital dan manfaatnya.
2. 90% peserta berhasil membuat materi edukasi berbasis digital sederhana dengan memanfaatkan fitur yang telah diajarkan.

Proses evaluasi ini menggunakan instrumen seperti **pre-test** dan **post-test** melalui Google Form untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan peserta. Dengan adanya evaluasi ini, tim pengabdian dapat melihat peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai solusi inovatif untuk kegiatan mereka.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan beberapa pertanyaan quiz yang telah dilakukan. quiz dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang wajib dijawab oleh peserta. Terdapat 20 macam soal yang wajib dikerjakan oleh peserta seperti (berikan contoh software dari sistem manajemen pembelajaran, apa peran AI dalam Pendidikan, apa yang dimaksud e-learning).

Proses evaluasi dilakukan pada saat peserta mengerjakan soal yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat sebanyak 30 orang yang mengikuti pelatihan ini. Penilaian dilakukan berdasarkan keberhasilan peserta dalam menerima materi yang diberikan. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilakukan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi berkisar 85%-90%. Konteks tingkat efektivitas yang tinggi adalah didasarkan pada keberhasilan peserta pelatihan mampu menyelesaikan setiap soal yang diberikan pada setiap pelatihan.

Pada saat evaluasi, tim pengabdian kepada masyarakat menyebarkan kuesioner dan wawancara untuk mengetahui apakah kegiatan pengabdian masyarakat ini bermanfaat atau diinginkan oleh para remaja. Kuesioner diberikan secara random dengan jumlah 14 responden dengan 25 (dua puluh lima) pertanyaan. Adapun nilai dari jawaban responden disajikan pada tabel 1.

Pertanyaan	Skor Pertanyaan					Skor Total
	1	2	3	4	5	
1	0	0	0	8	6	14
2	0	0	0	10	4	14
3	0	0	0	9	5	14
4	0	0	0	9	5	14
5	0	0	0	8	6	14
6	0	0	1	7	6	14

7	0	0	1	8	5	14
8	0	0	2	5	5	12
9	0	0	1	8	5	14
10	0	0	0	9	5	14
11	0	0	0	9	5	14
12	0	0	1	8	5	14
13	0	0	0	8	4	12
14	0	0	1	7	4	12
15	0	0	3	5	6	14
16	0	0	0	8	6	14
17	0	0	0	9	5	14
18	0	0	0	8	6	14
19	0	0	0	10	4	14
20	0	0	0	9	5	14
21	0	0	0	9	5	14
22	0	0	1	7	6	14
23	0	0	0	8	6	14
24	0	0	0	8	6	14
25	0	0	0	8	6	14
Jumlah	0	0	11	202	131	344

Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan sangat berguna untuk memberikan informasi pada penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan bagi para Remaja, dan telah diujicoba pada 14 remaja secara random dengan hasil analisis didapat nilai korelasi antara skor item dengan skor total. Nilai ini dibandingkan dengan r pada total skor 1496 dengan skor tertinggi 1750 dan jumlah data responden (n) = 14, maka didapat r table sebesar 85,48%.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dengan adanya pelatihan penggunaan teknologi digital yang melibatkan konsep Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan pemanfaatan aplikasi pendidikan digital, para peserta, yang terdiri dari Remaja RW 08 Kelurahan Cilodong, mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan edukasi, produktivitas, dan kreativitas. Pelatihan ini membantu peserta dalam menyusun materi edukasi, laporan kegiatan, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi digital.

Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar peserta menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka. Peserta merasa bahwa teknologi seperti AR dan VR dapat membantu meningkatkan proses belajar dan kreativitas. Selain itu, para peserta juga menunjukkan motivasi tinggi untuk terus belajar tentang teknologi digital dan ingin mengikuti pelatihan lanjutan di masa depan.

Rekomendasi :

1. Peningkatan Model Pembelajaran : Dalam menerapkan model "learning by doing", diperlukan persiapan yang matang agar peserta lebih aktif, termotivasi, dan tidak mudah bosan selama proses pelatihan.
2. Durasi Pelatihan yang Lebih Panjang : Disarankan untuk membentuk workshop kecil dengan durasi waktu yang lebih lama agar peserta dapat mempraktikkan materi secara lebih mendalam.
3. Penambahan Contoh Praktis : Materi pelatihan dapat ditambahkan dengan lebih banyak studi kasus atau contoh praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta.
4. Evaluasi Berkelanjutan : Dilakukan evaluasi rutin terhadap kemampuan peserta setelah pelatihan untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan pemahaman.

Dengan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, ilmu pengetahuan yang ada di kampus dapat dibagikan kepada masyarakat agar lebih bermanfaat dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan dan pemahaman teknologi digital di kalangan Remaja RW.08.

DAFTAR PUSTAKA

- Rania Zulfi Fajriyah, Andi Prastowo. (2022) Implementasi Pembelajaran TIK Dengan Penggunaan Microsoft Word Untuk Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu
- Nabila Sahda Brahmasta (2024) Pelatihan Pengoperasian Microsoft Word Sebagai Bentuk Implementasi Adaptasi Teknologi di SD Kusuma Putra
- Desty Endrawati Subroto, Supriandi Supriandi, Rio wirawan, Arief Yanto Rukmana (2023) Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia
- Hafidz Pudyastawa Aji, Nur Rochmach DPA (2020) Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS