

MEWUJUDKAN PELAJAR BERKUALITAS DAN BERDAYA SAING DALAM ERA DIGITAL PADA SMA 1926 TANGERANG SELATAN

Hamdi Supriadi^{1*}, Jeni Andriani², Aulia Darmawan³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen01021@unpam.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan daya saing pelajar SMA 1926 Tangerang Selatan dalam menghadapi tantangan era digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, sehingga siswa dituntut untuk memiliki literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta karakter yang kuat. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah, diskusi interaktif, studi kasus, dan simulasi pemanfaatan teknologi digital secara bijak dan produktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi digital, etika penggunaan teknologi, serta kesiapan dalam mengembangkan kompetensi diri agar mampu bersaing secara positif di era digital. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membentuk pelajar yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing tinggi.

Kata kunci: Era Digital, Daya Saing Pelajar, Literasi Digital, Pendidikan Karakter, Pengabdian Kepada Masyarakat

ABSTRACT

This Community Service Activity (PKM) aims to improve the quality and competitiveness of students at SMA 1926 South Tangerang in facing the challenges of the digital era. The development of information and communication technology has brought significant changes to the education sector, requiring students to have digital literacy, critical thinking skills, creativity, and strong character. The methods used in the activities include lectures, interactive discussions, case studies, and simulations on the wise and productive use of digital technology. The results of the activities indicate an increase in students' understanding of the importance of digital literacy, the ethics of technology use, and preparedness to develop personal competencies to compete positively in the digital era. This PKM activity is expected to contribute to forming intelligent, characterful, and highly competitive students.

Keywords: Digital Era, Student Competitiveness, Digital Literacy, Character Education, community service.

PENDAHULUAN

Era digital ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi ini membawa pergeseran paradigma di mana informasi dapat diakses secara instan, namun di sisi lain, memunculkan tantangan baru berupa banjir informasi (information overload) dan risiko siber. Pelajar saat ini dituntut tidak hanya memiliki kemampuan akademik konvensional, tetapi juga harus menguasai

keterampilan abad ke-21 yang meliputi literasi digital, kemampuan berpikir kritis (critical thinking), kreativitas, serta karakter yang kuat agar mampu bersaing secara global.

SMA sebagai lembaga pendidikan menengah memiliki peran strategis dalam menjembatani transisi siswa menuju dunia pendidikan tinggi maupun dunia kerja. Di lingkungan SMA 1926 Tangerang Selatan, ditemukan bahwa meskipun akses terhadap perangkat teknologi (seperti smartphone dan laptop) sangat tinggi, pemanfaatannya masih didominasi untuk hiburan dan media sosial. Masih terdapat tantangan signifikan berupa rendahnya literasi digital yang produktif, kurangnya pemahaman mengenai etika berinternet (netiquette), dan risiko terpapar konten negatif atau hoaks.

Kurang optimalnya pemanfaatan teknologi secara produktif di kalangan siswa dapat menghambat daya saing mereka di masa depan. Jika tidak dibekali dengan pemahaman yang benar, teknologi yang seharusnya menjadi akselerator kualitas diri justru bisa menjadi penghambat. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk memberikan edukasi sistematis dan penguatan kompetensi siswa SMA 1926 Tangerang Selatan dalam menghadapi dinamika era digital.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan secara tatap muka di SMA 1926 Tangerang Selatan pada tanggal 5 – 7 November 2025. Khalayak sasaran adalah siswa kelas X dan XI dengan total peserta sebanyak 120 orang.

1. Metode Kegiatan

Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini bersifat partisipatif dan interaktif melalui:

- Ceramah dan Penyampaian Materi: Memaparkan konsep dasar literasi digital, tren teknologi masa depan, dan pentingnya *personal branding* digital.
- Diskusi dan Tanya Jawab: Memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi isu-isu digital yang mereka hadapi sehari-hari.
- Studi Kasus: Analisis bersama terhadap fenomena digital seperti penyebaran hoaks, dampak *cyberbullying*, dan pemanfaatan AI dalam pembelajaran.
- Simulasi dan Praktik Sederhana: Pelatihan pembuatan konten edukatif dan penggunaan alat digital produktif untuk manajemen tugas sekolah.

2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan ini disusun dalam tiga tahap utama:

- Persiapan: Meliputi observasi awal di sekolah, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru BK, serta penyusunan modul materi.
- Pelaksanaan: Implementasi materi selama tiga hari dengan tema harian yang berbeda (Etika Digital, Produktivitas Digital, dan Keamanan Digital).

- Evaluasi: Pengisian kuesioner *pre-test* dan *post-test* oleh siswa untuk mengukur efektivitas kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon yang sangat positif. Kehadiran peserta mencapai 98% dari target yang ditetapkan, menunjukkan minat yang besar terhadap topik yang diangkat.

Hasil Kegiatan

Berdasarkan data yang dihimpun melalui kuesioner evaluasi, terdapat peningkatan signifikan pada aspek-aspek berikut:

Indikator Capaian	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Peningkatan
Pemahaman Literasi Digital	45%	88%	43%
Kesadaran Etika Berinternet	52%	91%	39%
Kemampuan Identifikasi Hoaks	38%	85%	47%
Motivasi Belajar Berbasis Teknologi	60%	94%	34%

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat sesi simulasi penggunaan *tools* kecerdasan buatan (AI) secara etis untuk membantu riset tugas sekolah.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi literasi digital tidak boleh hanya berhenti pada pengenalan perangkat keras, tetapi harus menyentuh aspek kognitif dan etis.

A. Penguatan Literasi Digital

Literasi digital bukan sekadar mampu mengoperasikan gawai, melainkan kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi secara jelas. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk menjadi produser konten, bukan sekadar konsumen pasif. Peningkatan 47% dalam identifikasi hoaks membuktikan bahwa dengan pendampingan yang tepat, siswa dapat menjadi lebih skeptis secara sehat terhadap informasi yang belum

- terverifikasi.
- B. Pembentukan Karakter di Dunia Maya
- Daya saing pelajar tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual, tetapi juga oleh rekam jejak digital (*digital footprint*). Materi mengenai etika menekankan bahwa apa yang diunggah hari ini akan menjadi identitas mereka di masa depan. Diskusi mengenai *cyberbullying* membuka wawasan siswa tentang pentingnya empati digital sebagai bagian dari karakter pelajar Pancasila.
- C. Produktivitas dan Daya Saing
- Penggunaan teknologi yang diarahkan pada hal produktif (seperti aplikasi manajemen waktu dan platform belajar daring) terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan penguasaan teknologi yang baik, siswa SMA 1926 Tangerang Selatan memiliki modalitas yang kuat untuk bersaing dalam seleksi masuk perguruan tinggi maupun kompetisi tingkat nasional.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

KESIMPULAN

Kegiatan PKM dengan judul “Mewujudkan Pelajar Berkualitas dan Berdaya Saing dalam Era Digital pada SMA 1926 Tangerang Selatan” telah dilaksanakan dengan sukses. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara komprehensif terkait literasi digital, etika, dan keamanan siber.

Kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan era digital kini berada pada level yang lebih baik, ditandai dengan kemampuan membedakan informasi valid dan kesadaran untuk membangun personal branding yang positif. Disarankan agar

pihak sekolah terus mengintegrasikan materi literasi digital ini ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler secara berkelanjutan agar budaya digital sehat tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2020). *Panduan Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Nasrullah, R. (2018). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2018). *Digital Literacy Global Framework*. Paris: UNESCO.