

---

**DAMPAK INTERNET TERHADAP PRODUKTIVITAS DAN KREATIVITAS  
PELAJAR DI ERA DIGITAL  
DI SMA NEGERI 6 TANGERANG SELATAN**

**Abdullah Muhajir, S.Kom., M.Kom.<sup>1</sup>, Pratama, Fito Wahyu<sup>2</sup>, Nuno, Muhamad<sup>3</sup>, Vembra,  
Aliano<sup>4</sup>, Dharmawan, Aldo Lega<sup>5</sup>, Fajri, Haris Al<sup>6</sup>, Faqih, Muhamad Nurul<sup>7</sup>, Sanjaya,  
Kennanda Ariel<sup>8</sup>, Zaldi, Muhamad<sup>9</sup>, Alhafidz Dzikri<sup>10</sup>, Manap, Nur Hanafi<sup>11</sup>**

Fakultas Ilmu Komputer (Universitas Pamulang)

E-mail: [fitowahyupratama6@gmail.com](mailto:fitowahyupratama6@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pelajar di era digital, memberikan dampak signifikan baik positif maupun negatif terhadap produktivitas dan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan internet pada pelajar, termasuk manfaat seperti akses informasi dan pengembangan kreativitas, serta tantangan seperti gangguan konsentrasi dan potensi kecanduan. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan observasi dan diskusi interaktif di SMAN 6 Tangerang Selatan. Hasil menunjukkan bahwa internet mampu meningkatkan kemampuan belajar dan kreativitas siswa jika digunakan secara bijak, namun juga berisiko menurunkan produktivitas jika penggunaannya tidak terkontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pentingnya literasi digital, manajemen waktu, dan peran aktif sekolah serta orang tua dalam mendukung penggunaan internet yang positif dan produktif.

**Kata kunci:** produktivitas pelajar; kreativitas; literasi digital; dampak internet

### **ABSTRACT**

*The internet has become an integral part of students' lives in the digital era, significantly impacting productivity and creativity both positively and negatively. This study aims to identify the effects of internet use on students, including benefits such as access to information and creativity development, as well as challenges like distraction and potential addiction. A descriptive approach involving observation and interactive discussions was employed at SMAN 6 Tangerang Selatan. The findings reveal that the internet can enhance students' learning and creativity if used wisely but may reduce productivity if usage is unchecked. The study concludes that digital literacy, time management, and active roles from schools and parents are crucial in promoting positive and productive internet use.*

**Keywords:** student productivity; creativity; digital literacy; internet impact

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi pelajar di era digital. Internet menjadi salah satu sumber daya utama yang digunakan pelajar untuk menunjang kegiatan belajar, kreativitas, dan interaksi sosial. Akses internet yang semakin mudah telah memberikan peluang besar bagi pelajar untuk memperoleh informasi secara cepat, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan kreatif. Namun, di sisi lain, penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, serta menurunnya produktivitas dan interaksi sosial yang sehat (Henderson et al., 2017).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pelajar sering menghadapi tantangan dalam mengelola waktu dan membedakan penggunaan internet untuk tujuan produktif atau sekadar hiburan (Anderson & Jiang, 2018). Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan efek jangka panjang terhadap kemampuan

---

akademik dan kesejahteraan emosional mereka. Selain itu, rendahnya literasi digital pada sebagian pelajar juga menjadi hambatan dalam memanfaatkan internet secara optimal dan bertanggung jawab (Livingstone & Helsper, 2007).

Urgensi permasalahan ini mendorong perlunya pemahaman lebih mendalam mengenai dampak internet terhadap produktivitas dan kreativitas pelajar, khususnya di lingkungan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan internet pada pelajar, serta mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk mendukung penggunaan internet yang lebih efektif dan produktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan lingkungan digital yang mendukung perkembangan pelajar..

## **METODE**

Metode pengabdian ini akan dilaksanakan di SMAN 6 Tangerang Selatan dengan melibatkan 40 siswa kelas XI per kelas sebagai sampel. Kegiatan meliputi pemberian materi melalui presentasi visual, diskusi interaktif, serta pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif menggunakan statistik dasar, dengan rumus rata-rata untuk data kuantitatif dan analisis tematik untuk data kualitatif. Hasilnya akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi. Alat yang digunakan meliputi laptop, proyektor, dan akses internet, sedangkan bahan mencakup banner, plakat, sertifikat, dan kuesioner.

## **HASIL**

Hasil pengabdian ini mengungkapkan bahwa siswa kelas XI SMAN 6 Tangerang Selatan memiliki karakteristik yang beragam dalam hal pemahaman mengenai dampak internet terhadap produktivitas dan kreativitas mereka. Berdasarkan observasi dan diskusi selama kegiatan, mayoritas siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan internet sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Sebagian besar siswa merasa bahwa internet memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar mereka. Namun, banyak siswa yang juga mengungkapkan bahwa mereka sering merasa terganggu dengan gangguan media sosial yang mengalihkan perhatian mereka dari tugas sekolah. Selain itu, terdapat kesadaran yang tinggi di kalangan siswa mengenai pentingnya penggunaan internet secara bijak, meskipun sebagian besar belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memverifikasi informasi secara kritis. Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan lebih lanjut dalam hal literasi digital untuk memaksimalkan manfaat internet dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas mereka.



**Gambar 1: Mahasiswa Menjelaskan Materi di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan**

## **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa SMAN 6 Tangerang Selatan kepada tiga materi utama yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas mereka di era digital, yaitu penggunaan VPN, algoritma judul dalam konteks judi online, dan kreativitas dengan menggunakan teknologi AI. Masing-masing materi ini memiliki manfaat yang signifikan dalam menunjang kemampuan siswa dalam mengakses informasi secara aman, menyelesaikan masalah secara efisien, dan mengembangkan kreativitas dalam dunia digital.

### **Pentingnya VPN (Virtual Private Network) dalam Keamanan dan Produktivitas**

Virtual Private Network (VPN) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses internet dengan aman dan melindungi data pribadi mereka dari potensi ancaman. Pemahaman tentang VPN sangat penting, terutama bagi siswa yang aktif dalam mengakses berbagai sumber belajar online atau berkomunikasi melalui media sosial. Dalam konteks ini, VPN berperan untuk memastikan privasi siswa tetap terjaga saat menggunakan internet, yang seringkali rawan dengan ancaman peretasan dan pemantauan dari pihak ketiga.

Dalam pengabdian ini, siswa diajarkan mengenai cara kerja VPN, bagaimana VPN dapat menyembunyikan lokasi dan alamat IP pengguna, serta manfaat lainnya, seperti mengakses konten yang diblokir di wilayah tertentu. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang VPN, siswa dapat merasa lebih aman saat mengakses informasi dari berbagai sumber di internet, sehingga meningkatkan produktivitas mereka dalam mengerjakan tugas atau mencari bahan referensi untuk belajar. Selain itu, pengetahuan tentang VPN juga membuka wawasan siswa mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi dalam kehidupan digital mereka.

### **Algoritma Judol (Judi Online) dalam Mempengaruhi Para Pemain**

Algoritma dalam judi online mengacu pada penggunaan algoritma yang telah dirancang khusus oleh platform perjudian untuk menipu pemainnya. Tujuan dari algoritma ini adalah untuk membuat pemain merasa ketagihan dan terus bermain, meskipun mereka mengalami kekalahan. Pada dasarnya, algoritma ini dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman bermain yang tampaknya menguntungkan di awal permainan, sehingga pemain merasa bahwa mereka memiliki peluang besar untuk menang, meskipun pada kenyataannya sistem ini telah diatur untuk menghasilkan kerugian bagi pemain dalam jangka panjang.

Dalam pengabdian ini, siswa diajarkan untuk memahami bagaimana algoritma ini berfungsi dan dampaknya terhadap psikologi pemain. Pengetahuan tentang algoritma judi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya perjudian online dan cara-cara mereka bisa terjebak dalam perangkap kecanduan. Dengan pengetahuan ini, siswa dapat lebih waspada terhadap situs-situs perjudian online yang mungkin tampak menarik namun sebenarnya berpotensi merugikan. Selain itu, pemahaman tentang cara kerja algoritma judi online dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis situasi dan mengenali pola-pola manipulatif dalam kehidupan digital mereka.

#### **Meningkatkan Kreativitas dengan Menggunakan Kecerdasan Buatan (AI)**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Di era digital ini, teknologi kecerdasan buatan (AI) memainkan peran besar dalam mendukung kreativitas. AI dapat digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari pembuatan konten, desain grafis, hingga musik dan seni. Dengan menggunakan alat berbasis AI, siswa dapat menghasilkan karya-karya kreatif dengan cara yang lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan dengan metode tradisional.

Pada sesi pengabdian ini, siswa diajarkan bagaimana AI dapat membantu mereka dalam meningkatkan kreativitas, terutama dalam pembuatan konten digital, seperti video, gambar, dan teks. Alat AI yang sederhana namun powerful, seperti pembuat gambar otomatis, asisten penulis, dan editor musik berbasis AI, diperkenalkan kepada siswa. Dengan memanfaatkan alat-alat ini, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih bebas dan tanpa batasan keterampilan teknis yang rumit. Penggunaan AI untuk mendukung kreativitas juga membuka peluang bagi siswa untuk lebih berinovasi dalam bidang desain, media sosial, dan berbagai industri kreatif lainnya.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMAN 6 Tangerang Selatan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan tiga materi utama VPN, algoritma judi, dan kreativitas dengan menggunakan teknologi AI berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa. Materi mengenai VPN memberikan siswa pengetahuan tentang cara menjaga keamanan dan privasi saat mengakses internet, yang berpotensi meningkatkan produktivitas mereka dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas. Algoritma judi, meskipun

---

berasal dari konteks negatif yaitu judi online, berhasil digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa, dengan meningkatkan kewaspadaan terhadap potensi manipulasi dalam dunia digital. Terakhir, pengenalan kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung kreativitas siswa memberikan mereka kemampuan untuk menghasilkan karya digital dengan lebih efisien dan inovatif.

Dari hasil yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, perlu ada pelatihan lanjutan mengenai penggunaan VPN secara praktis dan menyeluruh, terutama terkait penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa lebih terampil dan konsisten dalam menjaga keamanan data pribadi mereka. Kedua, meskipun siswa sudah memiliki pemahaman dasar mengenai algoritma judol, disarankan agar materi ini dikembangkan lebih dalam dengan studi kasus yang relevan, guna meningkatkan kesadaran dan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital. Ketiga, untuk mendukung pengembangan kreativitas, disarankan untuk mengadakan sesi lanjutan mengenai penggunaan alat AI yang lebih canggih, agar siswa dapat lebih maksimal dalam memanfaatkan teknologi ini dalam bidang yang mereka minati. Terakhir, kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya bisa lebih fokus pada penerapan langsung teknologi tersebut dalam proyek nyata, yang dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. Pew Research Center. Retrieved from <https://www.pewresearch.org>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Chamot, A.U.2004.Issues in Language Learning Strategy Research and Teaching. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 1,14-26 ( <http://e-flt.nus.edu.sg/> )
- Dörnyei, Zoltán. (2001). Motivational Strategies in the Language Classroom. University of Nottingham: Cambridge University Press.*
- Ferereira, J Brantes. (2015). Increasing Student Engagement and Retention Using Mobile Applications: Smartphones, Skype, and Texting, Technologies. Kainan University. Vol. 6D