



Membangun Generasi *Good Citizen* dengan Pemanfaatan Teknologi Digital di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Meitania Affandi^{1✉}, Ardhana Januar Mahardhani², Ikhwan Fauzi Nasution³

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia,

³Fakultas Islamic Revealed Knowledge and Heritage, Universitas Islam Internasional Malaysia, Malaysia,

✉Korespondensi Penulis
Meitania Affandi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

Email: meitania200215@gmail.com

doi: 10.56972/jikm.v3i1.76

Submit: 3 Februari 2023 | Revisi: 13 April 2023 | Diterima: 15 April 2023

Dipublikasikan: 18 April 2023 | Periode Terbit: April 2023

Abstrak

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diperlukan dalam dunia Pendidikan. Keterampilan abad 21 dan karakteristik yang dimiliki oleh warga negara abad 21 adalah kemampuan untuk melihat masyarakat global. Tujuan pelaksanaan program ini adalah sebagai sarana upaya siswa untuk memanfaatkan teknologi dengan benar agar menjadi generasi *good citizen*. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, penyelidikan dan penelitian oleh siswa serta memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi pengetahuan antara guru dan atau siswa di dalam kelas. Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan membimbing peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dengan benar. Cara yang dilakukan dalam metode pengabdian ini dengan sosialisasi dan lapangan. Dari kegiatan yang dilakukan menjadikan para siswa lebih kreatif dalam menggunakan teknologi. Siswa semakin terbiasa dan mampu menggunakan TIK dengan baik.

Kata Kunci: *good citizen*, pembelajaran TIK, teknologi digital

1. Pendahuluan

Keberhasilan belajar merupakan tujuan utama dari proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pedagogis tersebut, dapat mencoba merancang proses pembe-

lajaran yang terarah yang memengaruhi peningkatan keterampilan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan sebuah dasar yang dibutuhkan oleh manusia di mana sama dengan

kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Zaman sekarang pendidikan menjadi salah satu tolok ukur dalam melihat keberhasilan perorangan bahkan negara (Anjarwati, et al., 2021). Perkembangan pendidikan di Indonesia pada tahun 2020 tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini bukanlah hal baru (Muliastri, 2019).

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inkuiri dan penelitian pada siswa, dan memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi informasi antara guru dan/atau siswa di kelas. Perlunya pengembangan dan mengelola teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi (Ariyani, et al., 2020). Teknologi digital, yang mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti internet, dunia *game online*, kecerdasan buatan, robotika, dan pencetakan 3D, membutuhkan keterampilan membaca yang baru (Hidayat & Khotimah, 2019).

Untuk membentuk kemauan warga negara menghadapi globalisasi dan pada abad ke-21, bangsa Indonesia harus bisa menyerap perubahan yang begitu cepat. Oleh karena itu, pendidikan harus memperoleh perhatian khusus dari pemerintah (Jayanti, et al., 2022). Tantangan perubahan zaman dan kemudian perubahan perilaku manusia untuk memenuhi tuntutan zaman itu. Keterampilan abad 21 dan karakteristik yang dimiliki oleh warga negara abad 21 adalah kemampuan untuk melihat masyarakat global, kemampuan untuk

bekerja sama dengan orang lain dan bertanggung jawab atas peran atau tanggung jawab seseorang dalam masyarakat (Hariyadi & Saleh, 2022).

Dengan teknologi yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi tidak hanya dapat diimplementasikan di ranah pembelajaran formal, namun pendidikan secara keseluruhan (Fuadi, et al., 2021). Pembelajaran abad 21 juga dapat dilihat sebagai cara untuk mempersiapkan diri menghadapi abad 21. Misalnya, siswa memiliki kesempatan dan harus mampu mengembangkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, siswa mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memperoleh keterampilan kreatif dan inovatif sebagai salah satu wujud sastra baru (Umayah & Riwanto, 2020).

Era global membawa berbagai macam tantangan, sehingga informasi memegang peranan sentral dalam kehidupan berdemokrasi, kebutuhan akan informasi sangatlah penting (Husaini, 2017). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 Republik Indonesia tentang Keterbukaan Informasi Publik menyatakan bahwa: "*Informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan, dan tandatanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun nonelektronik*" (Undang-Undang No. 14, 2008).

Layanan pembelajaran dalam sekolah merupakan unsur penting dalam

mendukung pembelajaran siswa (Jayanti, et al., 2022). Pemberian dukungan layanan di sekolah merupakan salah satu cara untuk mengimplementasikan pendidikan kewarganegaraan digital atau sering disebut dengan akses digital. Dalam pengertian ini, hampir semua orang menggunakan media digital saat ini, namun tidak semua orang memiliki akses ke teknologi ini. Sekolah dan guru harus memahami bahwa kesenjangan digital ini muncul, sehingga sekolah harus menyediakan fasilitas atau solusi alternatif yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa (Putri & Setyowati, 2021)

Pemberian layanan dukungan di sekolah merupakan salah satu cara untuk mengimplementasikan pendidikan kewarganegaraan digital yang sering disebut dengan pendekatan digital. Dalam pengertian ini, hampir semua orang menggunakan media digital saat ini, namun tidak semua orang memiliki akses ke teknologi ini. Sekolah dan guru harus memahami bahwa kesenjangan digital ini muncul, sehingga sekolah harus menyediakan fasilitas atau solusi alternatif yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa (Hariyadi & Saleh, 2022).

Dilihat dari pengamatan di Sanggar Bimbingan (SB) Kepong penggunaan teknologi masih kurang di terapkan dengan baik, masih banyak siswa-siswi yang menggunakan teknologi dengan kegunaan yang kurang bermanfaat, seperti bermain game, menonton video di aplikasi TikTok, dan masih banyak lainnya. Selain itu, para guru di SB Kepong juga tidak menggunakan teknologi dengan

baik. Masih banyak yang belum mengetahui atau belum menggunakan sumber belajar dengan teknologi.

Dalam program pengabdian ini tim pengabdian akan mengadakan kegiatan belajar menggunakan powerpoint, menghafal lagu mars Muhammadiyah menggunakan video, dan sosialisasi tentang penggunaan *gadget* dengan baik.

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini merupakan pelatihan terkait dengan pemanfaatan teknologi dengan benar sebagai generasi *good citizen* yang dilaksanakan pada November hingga Desember 2022 di SB Kepong Malaysia yang beralamatkan di Pelangi Magma Blok A, 1-13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur, Malaysia. Kegiatan ini diberika untuk siswa siswi SB Kepong dan wali murid siswa-siswi SB Kepong.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan belajar mengajar di SB Kepong lalu siswa-siswi belajar menggunakan media pembelajaran berupa powerpoint, setelah itu siswa-siswi di arahkan untuk belajar menyanyikan lagu mars Muhammadiyah menggunakan musik video, dan yang terakhir merupakan sosialisasi tentang penggunaan *gadget* dengan baik dan benar.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk mengembangkan kewarganegaraan digital, warga negara harus memiliki keterampilan; interpretasi digital, pemikiran kritis, kreativitas, inovasi; kemungkinan kerjasama jaringan;

komunikasi antarbahasa dan antarbudaya; kemampuan untuk menggunakan perangkat digital secara efektif, efisien, dan beretika; dan filter pengaruh budaya dan ideologis yang kuat meminimalkan budaya kemalasan (Hariyadi & Saleh, 2022).

Pendidikan kewarganegaraan berarti memberikan pendidikan karakter bangsa bagi generasi milenial yang dapat menjaga persatuan bangsa. Kemunduran mutu pendidikan merupakan prasyarat bagi pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk warga negara yang berwatak "*smart, young, and good citizen*" (Anggriani, 2020). Dengan ini diharapkan untuk membangun warga negara yang baik adalah menggunakan alat teknologi dengan baik serta mengerti apa penggunaan dan pemanfaatan sebuah teknologi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dan literatur dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap (termasuk keterampilan, strategi, nilai dan persepsi) yang diperlukan saat menggunakan TI dan media digital untuk menyelesaikan tugas; menyelesaikan masalah; angkutan; manajemen data; untuk bekerja sama; membuat dan berbagi konten; dan untuk membangun pengetahuan secara efisien, efektif, akurat, kritis, kreatif, mandiri, fleksibel, etis, reflektif untuk bekerja, rekreasi, keterlibatan, pembelajaran, sosialisasi, konsumsi, dan pemberdayaan (Hidayat & Khotimah, 2019)

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan

pesan pembelajaran digunakan alat-alat bantu untuk meningkatkan pelaksanaan proses belajar mengajar di mana sebagai penerima pesan (siswa) mampu untuk menerjemahkan pesan yang akan sesuai dengan tujuannya yang dapat dipahami materi yang ada (Sutama & Fajriani, 2019). Media memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru/tenaga pendidik harus dapat mendesain kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman (Kusumaningtyas, et al., 2020). Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat bantu untuk menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan atau kemampuan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran (Ekayani, 2017). Penggunaan media ini diperlukan suatu keterampilan dan kreativitas yang dituntut pada seorang guru sehingga siswa terasa berminat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran (Prihatini & Sugiarti, 2021)

Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk memberi materi dan siswa lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran. Maka dari itu, pengabdian di Sb Kepong menggunakan teknologi berupa laptop dan LCD untuk memberi materi melewati media pembelajaran powerpoint.

Adanya media pembelajaran ini, siswa-siswi SB Kepong mampu mengetahui kegunaannya teknologi berupa laptop dan LCD, tidak hanya untuk menonton

video atau bermain game tetapi juga dapat digunakan untuk belajar. Setelah diberi materi berupa powerpoint siswa-siswi di SB Kepong diberi tugas sesuai materi yang sudah dijelaskan.

Dalam kegiatan ini diharapkan guru di SB Kepong mampu menggunakan media pembelajaran ini agar siswa punya rasa ingin tahu. Pengajar yang memakai media pada pembelajaran bisa menaikkan pemahaman anak didik terhadap mata pelajaran & mencapai *output* belajar yg memuaskan. Apabila *output* belajar memuaskan, maka tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

2. Menghafal Lagu Mars Muhammadiyah berbasis Musik Video

Sebagaimana yang diketahui lagu Mars Muhammadiyah ini merupakan lagu yang diciptakan oleh Djarnawi Hadikoesoemo. Adapun Djarnawi Hadikoesoemo merupakan putra Ki Bagus Hadikusumo, Ketua Pimpinan Pusat Muhammadiyah Tahun 1942-1953. Makna dari lagu Mars Muhammadiyah ini adalah dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan sebagai "Sang Surya" dalam lirik paling awal dan judul lagu adalah organisasi Muhammadiyah itu sendiri.

SB Kepong sendiri berada di bawah naungan Muhammadiyah, oleh karena itu pengabdian mengajak para siswa untuk menghafal lagu Mars Muhammadiyah dengan musik video. Dengan adanya video yang ditampilkan tersebut mampu menarik perhatian siswa untuk menghafal

lagu Mars Muhammadiyah. Kegiatan ini dilakukan setiap pagi hari.

3. Sosialisasi Pemanfaatan *Gadget*

Era globalisasi saat ini menuntut semua orang memiliki kemampuan serta kegemaran untuk membaca dan menulis, karena melalui kegiatan tersebut akan menambah wawasan serta keterampilan bagi seseorang (Kurniawan, et al., 2019). Saat ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat, teknologi telah digunakan di berbagai bidang kehidupan untuk hiburan, pendidikan bahkan kegiatan ekonomi. Teknologi adalah proses nilai tambah yang menggunakan atau menghasilkan suatu produk yang tidak dapat dibedakan dengan produk lain karena telah menjadi bagian integral dari sistem (Anggraeni, et al., 2021).

Sosialisasi yang bertema "Pengawasan Orang Tua dalam Mengakses Penggunaan *Gadget* terhadap Anak" bertujuan untuk para orang tua mampu mengarahkan dan lebih mengawasi anak dengan penggunaan *gadget*. Masih banyak siswa-siswi di SB Kepong yang menggunakan *gadget*, hal itu menyebabkan turunnya prestasi anak dan kurangnya perkembangan pada anak. Oleh karena itu, para pengabdian menyelenggarakan sosialisasi dengan mengharapkan orang tua lebih mengawasi anak dan mendidik anak agar menggunakan *gadget* dengan baik.

Dalam sosialisasi ini, dapat memberikan informasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan gawai. Perkembangan teknologi semakin maju pesat,

salah satunya dengan adanya perangkat yang semakin kompleks. Contoh perangkat adalah laptop, netbook, ponsel pintar, tablet dan banyak lainnya. *Gadget* sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja dan sekolah. Namun, perangkat juga memiliki efek negatif dan buruk. Penggunaan gawai oleh anak sekolah dasar dapat menghambat perkembangan sosialnya, antara lain lupa dengan lingkungan sekitar dan tidak bermain dengan teman. Oleh karena itu, orang tua memegang peranan penting dalam hal ini, karena sudah sepantasnya orang tua mendidik dan membimbing anaknya dalam hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak, serta memperhatikan faktor-faktor yang berpengaruh negatif terhadap lingkungan sosial, dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak (Ariston & Frahasini, 2018). Selain itu, dampak positif dari penggunaan *gadget* peserta didik mampu mencari informasi dan belajar menggunakan buku *online*, internet, atau Youtube untuk belajar.

Dari hasil saat pengabdian di SB Kepong, meskipun peserta didik menggunakan *gadget* tetapi masih banyak peserta didik yang berprestasi dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, guru dari SB Kepong belum menggunakan alat teknologi untuk menjadi bahan ajar atau media pembelajaran. Maka saat pengabdian di SB Kepong ini menjelaskan sedikit tentang pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Simpulan

Era global membawa berbagai macam tantangan, sehingga informasi memegang peranan sentral dalam kehidupan berdemokrasi, dan kebutuhan akan informasi sangat besar. Perkembangan teknologi semakin maju, salah satunya dengan hadirnya perangkat yang semakin kompleks. Contoh perangkat adalah laptop, netbook, ponsel pintar, tablet dan banyak lainnya. *Gadget* sangat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari seperti bekerja dan sekolah. Namun, perangkat juga memiliki efek negatif dan buruk. Penggunaan gawai pada anak sekolah dasar dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya, antara lain lupa dengan lingkungan sekitarnya dan tidak dapat bermain dengan teman.

Dari hasil saat pengabdian di SB Kepong, meskipun peserta didik menggunakan gadget tetapi masih banyak peserta didik yang berprestasi dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, guru dari SB Kepong belum menggunakan alat teknologi untuk menjadi bahan ajar atau media pembelajaran. Maka saat pengabdian di SB Kepong ini menjelaskan sedikit tentang pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

5. Daftar Pustaka

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2).
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Ariyani, I. E., & Sari, D. A. (2020). Implementasi *Online Learning Model* (OLM) sebagai Peningkatan Mutu Pembelajaran di Era *New Normal*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 17-28
- Fuadi, D., Anif, S., Muliasari, K. C., Rahmawati, T., Lestari, D., & Hastuti, W. (2021). Pemberdayaan Potensi Ekonomi dan Kesehatan Masyarakat melalui *Community Based Learning* bagi Masyarakat Usia Produktif. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 54-62.
- Jayanti, D., Fitriya Agustin, D. N., Johansyah, M. F., & Widayaruli, A. (2022). Media dan Respons Siswa dalam Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Jayanti, I. T., Cahyo, A. N., Setyaningsih, E., Purnomo, E., Winarti, A., & Mawardi, M. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Religius di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Nurul Yaqin Desa Jagoan. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 69-79.
- Kurniawan, K. R. A., Latif, N., Suparno, R. R., Oktaviani, A., Zharifa, A. F., & Ariyanti, S. Z. (2019). Revitalisasi Rumah Pintar Laskar Pelangi di Gantung melalui Budaya Literasi Humanitas. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 10-17.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M. A., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54-62.
- Prihatini, A., & Sugiarti, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Multiliterasi berbasis *Engaged Learning* dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Warta LPM*, 24(3), 507-520.
- Sutama, S., & Fajriani, I. N. (2021). Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis WEB di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Varidika*, 33(2), 129-140.
- Putri, E. M., & Setyowati, R. N. (2021). Implementasi Pendidikan Digital *Citizenship* dalam Membentuk *Good Digital Citizen* pada Siswa SMA Labschool Unesa. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 9(3), 580-594.
- Muliasari, N. K. E. (2019). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, dan SDM/Humanisme) pada Guru-Guru Sekolah Dasar dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2-1), 88-102.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Hariyadi & Saleh. (2022). Muhamad Membangun Kecakapan Literasi *Digital Citizenship* melalui Model *Information Communication Technology (ICT) Learning*. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 7(2), 07-14.
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi Sekolah Dasar Abad 21

- New *Digital Literacy* untuk Membangun Karakter Siswa di Era Global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 4(1).
- Husaini, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (*E-Education*). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan *Gadget* dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 10(2), 138-147.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.