

Teknologi Masa Kini Menjadi Generasi Pintar Di Era Digital

**Achmad Sehan^{1*}, Mustofa², Bayu Supriyadi³, Gilang Pratama⁴, M. Satrio Setia Budi⁵,
Rahmat Dani⁶, Rian Byhaqi⁷, Riyansyah⁸, Vero Ferdinand Putra Suseno⁹, Zikri Marifatullah¹⁰**

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}Dosen02755@gmail.com, ²famustofaa24@gmail.com, ³nxly021@gmail.com,
⁴msatrio11111@gmail.com, ⁵rahmatdani450@gmail.com, ⁶rianbyhaqi080798@gmail.com,
⁷suratuntukriyans@gmail.com, ⁸ferdinandvero24@gmail.com, ⁹zikrimarifatullah024@gmail.com,
¹⁰pgilang401@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Literasi teknologi merupakan keterampilan esensial di era digital yang terus berkembang. Namun, anak-anak yatim dan dhuafa sering kali menghadapi keterbatasan akses terhadap teknologi, baik dari segi perangkat maupun pendidikan. Artikel ini membahas program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1 melalui pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan. Program ini dirancang untuk memberikan edukasi teknologi dasar, penanaman etika digital, dan pengembangan keterampilan praktis bagi anak-anak SD, SMP, dan SMA. Dengan dukungan berbagai pihak, kegiatan ini diharapkan mampu memberdayakan anak-anak untuk memanfaatkan teknologi secara produktif.

Kata Kunci: Literasi Teknologi, Anak Yatim Dhuafa, Pelatihan Digital, Etika Digital, Pendidikan

Abstract—*Technology literacy is an essential skill in the ever-evolving digital age. However, orphaned and underprivileged children often face limitations in accessing technology, both in terms of devices and education. This article discusses a community service program aimed at enhancing technology literacy at Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1 through systematic and continuous training. The program is designed to provide basic technology education, instill digital ethics, and develop practical skills for children in elementary, middle, and high school. With the support of various stakeholders, this initiative is expected to empower children to utilize technology productively.*

Keywords: *Technology Literacy, Orphaned and Underprivileged Children, Digital Training, Digital Ethics, Education*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, kemampuan untuk memahami dan menguasai teknologi menjadi sangat penting. Teknologi masa kini telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan belajar, serta membuka berbagai peluang bagi generasi muda untuk mengakses informasi, pendidikan, dan kesempatan kerja. Namun, tidak semua kalangan memiliki akses yang sama terhadap teknologi ini, terutama anak-anak yatim dan dhuafa yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Menurut Rahman (2021), motivasi adalah salah satu faktor yang mendorong anak untuk belajar. Dalam hal ini, keberadaan panti asuhan yatim piatu sangat penting bagi anak-anak yang telah ditinggalkan oleh orang tuanya, karena lembaga ini dapat menjadi wadah untuk memberikan pendidikan, dukungan emosional, dan akses terhadap teknologi yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka (Lidia Enjela & Atika, 2022).

Di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1, banyak anak yatim yang sedang menempuh pendidikan di tingkat SD, SMP, dan SMA menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi secara produktif, dan minimnya bimbingan dalam pengembangan keterampilan digital. Ayudhityasari (2021) mengungkapkan bahwa motivasi berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, sehingga penting untuk memberikan edukasi tentang teknologi yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan teknis tetapi juga membangun semangat belajar mereka.

Dengan pendekatan ini, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital dan memanfaatkan teknologi untuk mengakses peluang yang lebih baik di masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan ini berupa edukasi mengenai “Teknologi Masa Kini Menjadi Generasi Pintar di Era Digital”. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan anak-anak di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1 kepada pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran, serta bagaimana teknologi dapat mendukung mereka dalam mengembangkan potensi diri. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan kritis dan etika yang baik dalam menggunakan teknologi di era digital.

1. Tahapan Persiapan

a. Identifikasi Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi teknologi di kalangan anak-anak yatim dhuafa di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan digital dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan. Pada tahap perkembangan latency (6-12 tahun), anak-anak mulai mengeksplorasi pengalaman baru, sementara pada tahap adolescence (12-19 tahun), remaja sering menghadapi konflik identitas dan mencari jati diri mereka (Susilowati, 2020). Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan dasar-dasar teknologi yang sesuai dengan usia dan perkembangan mereka, membantu mereka mengatasi tantangan psikososial sambil mempersiapkan mereka untuk menjadi generasi yang cerdas dan siap menghadapi era digital.

b. Pembentukan Tim Pelaksana

Tim pelaksana terdiri dari dosen pendamping dan mahasiswa yang memiliki keahlian di bidang teknologi dan pengabdian masyarakat, dengan struktur sebagai berikut: Dosen Pendamping: Achmad Sehan S.kom., M.Kom. Ketua PKM: Mustofa, Anggota Tim: Bayu Supriyadi, Gilang Pratama, M. Satrio Setia Budi, Rahmat Dani, Rian Byhaqi, Riyansyah, Vero Ferdinand Putra Suseno, Zikri Marifatullah

c. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap kondisi anak-anak di asrama serta kebutuhan mereka terkait literasi teknologi. Hal ini untuk memastikan materi yang diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan mereka.

d. Perencanaan Program Berdasarkan Hasil Analisis Data yang Dikumpulkan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, tim merancang program yang akan mencakup pengenalan teknologi dasar, pemanfaatan internet secara bijak, serta pembelajaran keterampilan digital yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari anak-anak yatim.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dimulai dengan pembukaan yang memperkenalkan tujuan kegiatan dan mengajak peserta untuk lebih mengenal dunia digital. Selanjutnya, materi tentang teknologi masa kini disampaikan secara bertahap, dimulai dengan pengenalan dasar perangkat digital dan dilanjutkan dengan pelatihan praktis.

3. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah edukasi interaktif dan berbasis praktik, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya teknologi dan memberikan keterampilan dasar yang berguna. Aktivitas meliputi demonstrasi penggunaan teknologi dan diskusi tentang pemanfaatan internet secara bijak.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berlangsung selama kegiatan untuk menilai bagian-bagian tertentu dari materi, sementara evaluasi sumatif dilakukan di akhir untuk menilai capaian keseluruhan peserta. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta menguasai materi dan memberikan dasar perbaikan kegiatan di masa depan (Billings & Halstead, 2020).

4. Peserta

Peserta dari kegiatan ini adalah 10 anak yatim dhuafa yang tinggal di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1. Anak-anak ini berasal dari berbagai usia dan tingkat pendidikan, yang dipilih untuk mengikuti program edukasi ini dengan harapan mereka dapat memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam kehidupan mereka. Kegiatan ini tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan digital mereka tetapi juga untuk menumbuhkan karakter yang baik seperti disiplin, kejujuran, dan rasa tanggung jawab.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan anak-anak di asrama tidak hanya menjadi lebih pintar dalam menggunakan teknologi, tetapi juga siap untuk menghadapi tantangan dunia digital dengan kemampuan yang memadai, serta dapat menjadi agen perubahan yang positif dalam lingkungan mereka.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1 dengan tema "Peningkatan Literasi Teknologi bagi Anak-Anak Yatim Dhuafa":

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini memperoleh pemahaman lebih dalam tentang penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan. Selain itu, mereka juga belajar tentang pengelolaan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM), termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

2. Bagi Pihak Asrama

Kegiatan ini membantu membangun budaya digital di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1. Selain itu, munculnya inovasi baru dalam cara mengajarkan teknologi kepada anak-anak dan peningkatan kualitas pembelajaran. Anak-anak di asrama yang mengikuti program ini kini memiliki keterampilan digital yang lebih baik, yang memungkinkan mereka untuk menjadi agen perubahan di lingkungan mereka.

3. Bagi Anak-Anak di Asrama

Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi. Mereka belajar berpikir kritis, kreatif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dan kolaboratif. Selain itu, anak-anak juga memperoleh pengembangan keterampilan kepemimpinan dan manajemen hubungan interpersonal. Anak-anak diberikan latihan praktis membuat konten digital, yang memberikan pengalaman langsung dalam dunia teknologi.

Berikut adalah Dokumentasi Kegiatan PKM, selama kegiatan berlangsung, peserta aktif mengikuti setiap sesi dari awal hingga akhir. Setiap tahapan, mulai dari pengenalan teknologi hingga praktik pembuatan konten digital, berjalan dengan lancar dan memberi manfaat nyata bagi anak-anak di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat



Gambar 1. Pemberian Materi oleh anggota PKM



Gambar 2. Foto Bersama Tim Pelaksana PKM dan Anak Asrama Yatim Dhufa Ishlahul Hayat 1



Gambar 3. Tim Pelaksana PKM



Gambar 4. Penyerahan Plakat Kepada Pengurus Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1

4. KESIMPULAN

Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi teknologi bagi anak-anak yatim dhuafa di Asrama Yatim Dhuafa Ishlahul Hayat 1 melalui pelatihan bertahap. Fokusnya meliputi pengenalan perangkat teknologi, pemanfaatan internet secara bijak, dan pengembangan keterampilan digital. Berdasarkan penelitian Billings & Halstead (2020), evaluasi yang sistematis diperlukan untuk menilai keberhasilan pembelajaran, baik selama proses pelatihan berlangsung maupun setelah selesai.

Dengan dukungan dari berbagai pihak, kegiatan ini diharapkan dapat membantu anak-anak yatim dhuafa memanfaatkan teknologi secara produktif dan membuka peluang masa depan yang lebih cerah.

REFERENCES

- Ayudhityasari, R. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 1(1), 57–64. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.199>
- Billings, D. M., & Halstead, J. A. (2020). *Teaching in Nursing: A Guide for Faculty*. 7th Edition. Elsevier.
- Lidia Enjela, & Atika, T. (2022). Meningkatkan Kepercayaan Diri Serta Minat Belajar Anak Dengan Motivasi dan Apresiasi di Panti Asuhan Karya Betzy. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 283–286. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i2.578>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302
- Susilowati, E. (2020). *Praktik pekerjaan social dengan anak* (1st ed., Issue July). Bandung: Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.