



APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat  
Volume 3, No. 4, Desember Tahun 2025  
ISSN 3025-0889 (media online)  
Hal 452-458

## Pembuatan Media Interaktif Internet Cerdas untuk Edukasi Penggunaan Media Sosial secara Produktif di MTs Mathlaul Anwar Pamulang

Fadilah<sup>1</sup>, Deni Setiawan<sup>2</sup>, Faisal Afriansyah<sup>3</sup>, Farhan Fauzi Nursani<sup>4</sup>, Fery Husnil Furtadho<sup>5</sup>, Irvan Abdul A'zis<sup>6</sup>, Marta Ina Kaka<sup>7</sup>, Prayoga Rizky Triputra<sup>8</sup>, Rayhan Tama Dewangga<sup>9</sup>, Agung Siswopranoto<sup>10</sup>

<sup>12345678910</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[fadilah111115@gmail.com](mailto:fadilah111115@gmail.com), <sup>10</sup>[dosen02690@unpam.ac.id](mailto:dosen02690@unpam.ac.id)

**Abstrak**—Perkembangan teknologi informasi dan meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan pelajar menuntut adanya upaya edukatif yang mampu mengarahkan pemanfaatan internet secara bijak dan produktif. Namun, pada praktiknya, penggunaan media sosial oleh siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah masih didominasi aktivitas konsumtif dan hiburan, sehingga potensi internet sebagai sarana pengembangan kreativitas belum dimanfaatkan secara optimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis platform *no-code AppSheet* sebagai sarana edukasi penggunaan media sosial secara produktif bagi siswa MTs Mathlaul Anwar Pamulang. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi penyuluhan, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan aplikasi sederhana berupa katalog digital atau portofolio karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan internet secara positif serta menumbuhkan keterampilan dasar dalam pembuatan media digital tanpa pemrograman. Selain itu, kegiatan ini memberikan variasi pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, media interaktif “Internet Cerdas” dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendorong penggunaan media sosial secara produktif serta pengembangan keterampilan digital siswa di lingkungan sekolah.

**Kata kunci:** Internet Cerdas; Media Interaktif; *AppSheet*; Literasi Digital; Media Sosial Produktif

**Abstract**—The rapid development of information technology and the increasing use of social media among students require educational efforts that can guide internet usage toward positive and productive purposes. In practice, however, social media use among Madrasah Tsanawiyah students is still predominantly consumptive and entertainment-oriented, limiting the potential of the internet as a medium for creativity development. This community service activity aims to develop and implement an interactive media called “Internet Cerdas” based on the *no-code AppSheet* platform as an educational tool to promote productive use of social media among students at MTs Mathlaul Anwar Pamulang. The implementation method includes counseling sessions, demonstrations, and hands-on practice in developing simple applications such as digital catalogs or student portfolios. The results indicate that this practice-based training improves students’ understanding of positive internet use and enhances basic digital skills in creating interactive media without programming. Furthermore, the activity provides a more engaging learning variation and increases students’ enthusiasm for technology-based learning. Therefore, the “Internet Cerdas” interactive media can serve as an effective alternative learning approach to encourage productive social media use and support the development of students’ digital competencies in the school environment.

**Keywords:** Internet Cerdas; Interactive Media; *AppSheet*; Digital Literacy; Productive Social Media

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan terhadap pola interaksi, komunikasi, dan proses belajar peserta didik. Internet dan media sosial kini menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa, termasuk pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Laporan We Are Social dan Hootsuite (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar usia 12–17 tahun di Indonesia aktif menggunakan media sosial sebagai aktivitas digital utama. Kondisi ini menandakan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk perilaku dan kebiasaan digital siswa.

Meskipun tingkat penggunaan internet di kalangan pelajar tergolong tinggi, pemanfaatannya masih cenderung bersifat konsumtif. Aktivitas seperti menonton konten hiburan, menggulir media sosial tanpa tujuan edukatif, serta penggunaan internet yang belum terarah masih mendominasi

keseharian siswa. Padahal, menurut Purwanto (2019), media sosial dapat dimanfaatkan secara produktif sebagai portofolio digital yang mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa karena memberikan ruang untuk menampilkan karya serta memperoleh apresiasi.

Literasi digital menjadi aspek penting dalam menghadapi perkembangan teknologi tersebut. UNESCO (2019) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses dan memahami informasi, tetapi juga kemampuan untuk mencipta, berkolaborasi, serta menghasilkan konten digital yang positif dan bermanfaat. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa agar tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kreatif dan bertanggung jawab.

Salah satu pendekatan yang relevan dalam penguatan keterampilan digital siswa adalah pemanfaatan platform *no-code*. Platform ini memungkinkan pengguna untuk mengembangkan aplikasi atau media digital tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Menurut Utami dan Hernawati (2020), penggunaan platform *no-code* terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dasar siswa karena memberikan pengalaman langsung dalam proses pembuatan aplikasi secara mandiri. Pendekatan berbasis praktik semacam ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknologi sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri dalam menggunakannya.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Mathlaul Anwar Pamulang, ditemukan bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap teknologi digital, namun belum mendapatkan wadah pembelajaran yang mendukung pemanfaatan internet secara produktif. Pembelajaran teknologi yang berlangsung masih bersifat teoritis dan belum memberikan pengalaman praktik yang memadai. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang terdorong untuk mengembangkan keterampilan digital secara optimal.

Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada pengembangan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis *AppSheet* sebagai sarana edukasi penggunaan media sosial secara produktif. Melalui pendekatan berbasis praktik, siswa diarahkan untuk memahami konsep penggunaan internet secara bijak, mengembangkan keterampilan digital dasar, serta memanfaatkan media sosial sebagai ruang berkarya dan berkreasi. Diharapkan kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan era digital.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada artikel ini disusun untuk menggambarkan secara sistematis pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berfokus pada pengembangan dan penerapan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis *AppSheet*. Metode yang digunakan diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar berbasis praktik kepada siswa sehingga mereka mampu memahami dan memanfaatkan internet serta media sosial secara produktif.

### **2.1 Desain Kegiatan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pelaksanaan berupa penyuluhan dan pelatihan berbasis praktik. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara komprehensif proses pelaksanaan kegiatan, interaksi peserta selama pelatihan, serta hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembuatan media interaktif. Fokus utama kegiatan diarahkan pada peningkatan pemahaman dan keterampilan digital siswa dalam memanfaatkan internet dan media sosial secara produktif.

Pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang digunakan dalam kegiatan ini sejalan dengan konsep literasi digital yang dikemukakan oleh UNESCO (2019), yang menekankan bahwa penguasaan teknologi tidak hanya berfokus pada kemampuan mengakses informasi, tetapi juga pada kemampuan mencipta dan memanfaatkan teknologi secara produktif. Oleh karena itu, metode pelatihan yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dinilai relevan dalam upaya penguatan keterampilan digital.

Penggunaan platform *no-code AppSheet* sebagai media pelatihan juga didukung oleh temuan Utami dan Hernawati (2020) yang menyatakan bahwa platform *no-code* efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dasar karena mudah digunakan dan tidak memerlukan

kemampuan pemrograman. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada pengembangan ide dan kreativitas dibandingkan aspek teknis pemrograman.

Selain itu, pembelajaran berbasis praktik melalui pembuatan media digital sederhana sejalan dengan pandangan Purwanto (2019) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam menghasilkan karya digital dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Dengan demikian, desain kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini dinilai sesuai untuk mencapai tujuan peningkatan literasi digital dan pemanfaatan internet secara produktif.

## 2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan dilaksanakan di MTs Mathlaul Anwar Pamulang yang beralamat di Jl. H. Rean No. 111, Kelurahan Benda Baru, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari Kamis, 13 November 2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap penguatan literasi digital serta ketersediaan sarana pendukung berupa laboratorium komputer.

## 2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa MTs Mathlaul Anwar Pamulang yang menjadi peserta pelatihan. Siswa dipilih sebagai subjek utama karena mereka merupakan pengguna aktif internet dan media sosial, namun belum sepenuhnya memahami pemanfaatannya secara produktif. Selain siswa, guru dan pihak sekolah juga terlibat sebagai pendukung kegiatan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan serta keberlanjutan program.

## 2.4 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan disusun untuk memastikan proses pelatihan berjalan secara sistematis dan terarah dalam mencapai tujuan pengabdian. Pendekatan yang digunakan menekankan pada pembelajaran berbasis praktik, sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai penggunaan internet secara cerdas, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui pembuatan media interaktif berbasis AppSheet. Tahapan pelaksanaan kegiatan dirancang secara bertahap, mulai dari persiapan hingga evaluasi, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahapan Metode Pelaksanaan Kegiatan

| Tahap       | Uraian Kegiatan  |
|-------------|--|
| Persiapan   | Koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan lokasi dan waktu kegiatan, serta penyusunan materi pelatihan mengenai penggunaan internet secara cerdas dan pengenalan platform <i>AppSheet</i> . |
| Pelaksanaan | Penyuluhan konsep Internet Cerdas, demonstrasi penggunaan <i>AppSheet</i> , serta praktik langsung pembuatan media interaktif berupa katalog digital atau portofolio karya siswa.            |
| Evaluasi    | Penilaian hasil praktik siswa melalui tugas pembuatan aplikasi sederhana berdasarkan kelengkapan data, tampilan aplikasi, dan pemahaman langkah pembuatan.                                   |

Tabel 1. menggambarkan tahapan metode pelaksanaan kegiatan yang dirancang secara terstruktur untuk mendukung ketercapaian tujuan pengabdian. Tahap persiapan berfungsi untuk memastikan kesiapan teknis dan materi, tahap pelaksanaan difokuskan pada pembelajaran berbasis praktik, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk menilai tingkat pemahaman dan keterampilan digital siswa. Penyusunan tahapan ini memungkinkan kegiatan pelatihan berlangsung secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi peserta.

## 2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi, dokumentasi, dan penugasan praktik. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengamati keterlibatan dan antusiasme siswa. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses kegiatan melalui foto dan catatan pelaksanaan. Penugasan praktik digunakan untuk menilai hasil pembelajaran siswa dalam membuat media interaktif berbasis *AppSheet*.

## 2.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menguraikan hasil observasi, dokumentasi, dan penugasan praktik siswa. Analisis difokuskan pada perubahan pemahaman siswa mengenai penggunaan internet secara produktif serta peningkatan keterampilan digital dalam pembuatan media interaktif. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan capaian kegiatan secara menyeluruh.

# 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil pelaksanaan kegiatan serta pembahasan mengenai dampak penerapan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis *AppSheet* terhadap pemahaman dan keterampilan digital siswa MTs Mathlul Anwar Pamulang. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan mengacu pada hasil observasi, dokumentasi kegiatan, dan penugasan praktik yang diberikan kepada peserta.

## 3.1 Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan tatap muka yang berfokus pada edukasi penggunaan internet secara cerdas dan produktif. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep Internet Cerdas yang menekankan pentingnya penggunaan internet dan media sosial secara bijak, aman, serta bermanfaat. Materi disampaikan secara interaktif di laboratorium komputer dengan melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan komunikatif. Pelaksanaan penyampaian materi kepada siswa ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pemberian materi mengenai konsep Internet Cerdas kepada siswa MTs Mathlul Anwar Pamulang



Selama proses penyampaian materi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan mengajukan pertanyaan serta mengikuti arahan pemateri secara aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis interaksi langsung mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

### 3.2 Hasil Praktik Pembuatan Media Interaktif

Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan platform *AppSheet* sebagai media pembuatan aplikasi tanpa pemrograman. Pada sesi ini, siswa dibimbing secara langsung untuk memahami alur pembuatan media interaktif, mulai dari proses penginputan data, pengaturan tampilan aplikasi, hingga menjalankan aplikasi yang telah dibuat. Proses demonstrasi dan pendampingan praktik penggunaan *AppSheet* ditunjukkan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan AppSheet dalam pembuatan media interaktif

Kegiatan praktik dilakukan secara bertahap dengan pendampingan fasilitator, sehingga setiap siswa dapat mengikuti proses pembuatan aplikasi dengan baik. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat media interaktif sederhana berupa katalog digital atau portofolio karya. Pendekatan berbasis praktik ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan media digital.

### 3.3 Hasil Kegiatan

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis *AppSheet* serta dampaknya terhadap pemahaman dan keterampilan digital siswa. Analisis dilakukan berdasarkan observasi, dokumentasi kegiatan, dan penugasan praktik peserta.

**Tabel 2.** Hasil Pelaksanaan Kegiatan dan Dampaknya

| Aspek yang Diamati     | Kondisi Sebelum Kegiatan                         | Kondisi Setelah Kegiatan  |
|------------------------|--|---|
| Pemanfaatan internet   | Penggunaan internet cenderung bersifat konsumtif | Siswa mulai memahami penggunaan internet secara produktif         |
| Pemahaman media sosial | Media sosial digunakan tanpa tujuan edukatif     | Media sosial dipahami sebagai sarana publikasi karya              |
| Keterampilan digital   | Belum memiliki pengalaman membuat media digital  | Mampu membuat media interaktif sederhana berbasis <i>AppSheet</i> |
| Antusiasme belajar     | Mudah jenuh pada pembelajaran konvensional       | Lebih aktif dalam pembelajaran berbasis praktik                   |

Tabel 2. menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan digital siswa setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Perubahan tersebut mencerminkan efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *AppSheet* dalam mengarahkan pemanfaatan internet ke arah yang lebih produktif dan kreatif.

### 3.4 Pembahasan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan konsep literasi digital yang dikemukakan oleh *UNESCO* (2019), yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses informasi, tetapi juga kemampuan mencipta dan memanfaatkan teknologi secara produktif. Melalui praktik pembuatan media interaktif berbasis *AppSheet*, siswa tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai pencipta konten digital.

Temuan ini juga mendukung Purwanto (2019) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai portofolio digital dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Pengalaman langsung dalam membuat katalog digital dan portofolio karya memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas serta memahami fungsi media sosial secara lebih konstruktif.

Selain itu, penggunaan platform *no-code* pada kegiatan ini sejalan dengan temuan Utami dan Hernawati (2020) yang menyatakan bahwa platform *no-code* efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dasar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang praktis dan mudah dipahami tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Dengan demikian, penerapan media interaktif “Internet Cerdas” tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membantu membentuk pola pikir yang lebih kreatif dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif “Internet Cerdas” berbasis *AppSheet* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan digital siswa MTs Mathlul Anwar Pamulang. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pemanfaatan internet dan media sosial secara produktif, serta mampu membuat media interaktif sederhana tanpa memerlukan kemampuan pemrograman.

Pendekatan pembelajaran berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga dapat mendukung upaya sekolah dalam memperkuat literasi digital siswa. Secara keseluruhan, media interaktif “Internet



**APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat**  
**Volume 3, No. 4, Desember Tahun 2025**  
**ISSN 3025-0889 (media online)**  
**Hal 452-458**

Cerdas” berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif untuk mendorong penggunaan internet secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab di lingkungan pendidikan.

## **REFERENCES**

- Purwanto, A. (2019). Pemanfaatan media sosial sebagai portofolio digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 101–112.
- UNESCO. (2019). *Digital literacy for sustainable development*. Paris: UNESCO Publishing.
- Utami, E., & Hernawati, D. (2020). Penggunaan platform no-code untuk meningkatkan kompetensi digital siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 45–53.
- W. A. Social dan Hootsuite, “Digital 2020: Indonesia,” We Are Social Ltd., 2020.