
Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara

I Gede Dody Okta Biantara¹, Dwi Novita Cahyaningtyas Permatasari²

^{1,2} Program Studi Bisnis Digital, Politeknik Internasional Bali

^{1,2} Jl. Pantai Nyanyi, Beraban, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali, telp. 0361 880099

Corresponding e-mail: dwinovita.permatasari@gmail.com

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi seluler telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital, kemahiran dalam menggunakan teknologi seluler bagi generasi muda sangatlah penting. Pendidikan berbasis teknologi seluler memberikan fasilitas akses terhadap informasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses teknologi ini. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di daerah tertentu, seperti SMK Marsudirini Negara, seringkali menghadapi keterbatasan fasilitas, pengetahuan, dan keterampilan. Program pengabdian kepada masyarakat "Menuju Generasi Digital: Pengenalan Teknologi Seluler Bagi Siswa SMK Marsudirini Negara" bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dan keterampilan mendasar dalam teknologi seluler. Program ini meningkatkan literasi digital, memberikan wawasan tentang pentingnya teknologi, dan membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja. Melalui inisiatif ini, siswa diharapkan lebih siap menghadapi era digital, memanfaatkan teknologi seluler untuk belajar, bekerja, berinovasi, dan bersaing secara global.

Kata kunci: generasi digital, mobile technology, SMK

Abstract

The rapid development of mobile technology has significantly impacted various aspects of life, including education. In the digital era, proficiency in using mobile technology for the young generation is essential. Mobile technology-based education facilitates access to information and enhances learning effectiveness. However, not all students have equal opportunities to access this technology. Vocational High School (SMK) students in certain areas, such as SMK Marsudirini Negara, often face limitations in facilities, knowledge, and skills. The community service program "Towards a Digital Generation: Introduction to Mobile Technology for SMK Marsudirini Negara Students" aims to provide students with a fundamental understanding and skills in mobile technology. This program enhances digital literacy, offers insights into the importance of technology, and equips students with practical skills applicable to everyday life and the workplace. Through this initiative, students are expected to be better prepared for the digital era, utilizing mobile technology for learning, working, innovating, and competing globally.

Keywords: digital generation, mobile technology, vocational high-school

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era digital menuntut keterampilan yang mumpuni dalam penggunaan teknologi, terutama teknologi *mobile*, yang

telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan berbasis teknologi *mobile* tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi ini dengan optimal. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di daerah-daerah tertentu, termasuk SMK Marsudirini Negara, sering kali menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi karena kurangnya fasilitas, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai. Hal ini dapat menghambat siswa dalam bersaing di dunia kerja yang semakin digital dan global.

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara" ini hadir sebagai upaya untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam teknologi *mobile* kepada siswa. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, memberikan siswa wawasan tentang pentingnya teknologi dalam berbagai bidang, serta membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Melalui program ini, diharapkan siswa SMK Marsudirini Negara dapat lebih siap menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi *mobile* tidak hanya sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar, bekerja, dan berinovasi. Dengan demikian, program ini akan berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang kompeten dan siap bersaing di dunia yang semakin digital.

Program pengabdian ini juga menjadi wadah bagi para pendidik dan tenaga ahli untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan kolaborasi yang baik antara sekolah, komunitas, dan berbagai pihak terkait, diharapkan program ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi siswa SMK Marsudirini Negara. Keterlibatan aktif berbagai pihak dalam program ini tidak hanya memberikan dukungan moral tetapi juga materi yang sangat diperlukan oleh para siswa. Seminar, lokakarya, dan sesi pelatihan yang diadakan selama program ini akan menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara langsung dari praktisi yang berpengalaman di bidang teknologi *mobile*. Peserta tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan teoretis tetapi juga pengalaman praktis yang berharga.

Lebih jauh, program ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem belajar yang kondusif dan berkelanjutan di SMK Marsudirini Negara, di mana para siswa didorong untuk terus mengeksplorasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar dan kehidupan sehari-hari. Dengan pemahaman yang kuat dan keterampilan yang terasah, para siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang terjadi, serta memiliki daya saing yang tinggi ketika siswa memasuki dunia kerja. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain, khususnya di daerah-daerah yang menghadapi tantangan serupa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan siswa dalam menghadapi era digital.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk Seminar mengenai pemaparan materi dan implementasi *teknologi mobile*, yang menjadi kesempatan berharga bagi para peserta untuk mendalami strategi dan teknik dalam mengoptimalkan konten di platform tersebut. Dalam acara ini, para peserta akan diajak untuk memahami secara mendalam bagaimana *teknologi mobile* berfungsi dan bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan kemampuan dasar terkait materi yang diajarkan. Materi yang dipresentasikan mencakup berbagai aspek, mulai dari pemahaman tentang cara kerja teknologi *mobile* hingga strategi praktis untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi *mobile*.

Dengan pengetahuan yang diperoleh dari seminar ini, diharapkan para peserta dapat mengoptimalkan kemampuannya dan mencapai hasil yang lebih baik dalam industri teknologi *mobile*. Selain metode ceramah, kegiatan ini juga memungkinkan adanya diskusi langsung antara peserta dan pemateri. Acara ini dapat diakhiri dengan proyek akhir, di mana peserta diberi tugas untuk membuat sebuah aplikasi sederhana sesuai dengan tema yang diberikan selama kegiatan. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang kuat tentang peluang teknologi *mobile* kepada generasi Z melalui pendekatan yang praktis, interaktif, dan mendalam. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang berguna dalam dunia teknologi yang terus berkembang.

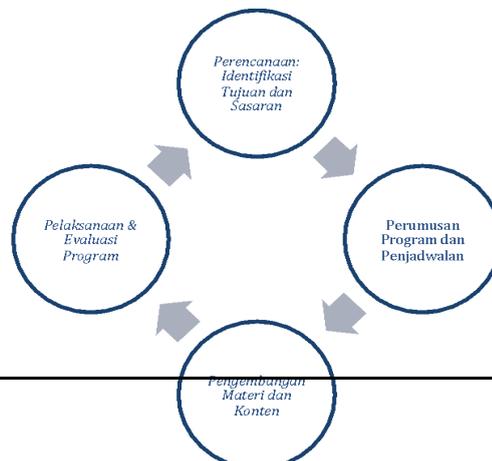
Kegiatan ini ditujukan kepada masyarakat sasaran utama, yaitu siswa dari SMK Marsudirini Negara, yang terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1997 hingga pertengahan 2010-an. Remaja di sekolah ini telah mencakup rentang usia Generasi Z yang akan menjadi fokus intervensi. Generasi Z, sebagai generasi yang tumbuh dalam era digital, memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara berinteraksi dengan teknologi dan informasi. Gen Z cenderung lebih terampil dalam menggunakan media sosial dan teknologi digital daripada generasi sebelumnya. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang bagaimana Generasi Z memanfaatkan dan berinteraksi dengan teknologi *mobile* serta peluang yang ditawarkan oleh teknologi *mobile* menjadi sangat penting. Ini akan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana dapat memanfaatkannya secara positif.

Berikut ini adalah rincian kegiatan program pengabdian kepada masyarakat Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara:

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Tanggal	Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
16 April 2024	10.30-13.20	Perjalanan Menuju Lokasi	I Gede Dody Okta Biantara
	13.00-13.20	Registrasi	Gabriella Isadora Limanto
	13.20-14.00	Materi Bisnis Digital	Dwi Novita Cahyaningtyas Permatasari
	14.00-14.10	<i>Ice Breaking</i>	Gabriella Isadora Limanto
	14.10-15.00	Materi <i>Mobile Tehnology</i>	I Gede Dody Okta Biantara
	15.00-15.30	<i>Feedback dan Closing</i>	I Gede Dody Okta Biantara Dwi Novita Cahyaningtyas Permatasari, S.IP., MBA
	15.30-16.00	Foto Bersama	Gabriella Isadora Limanto
	16.00-19.00	Perjalanan Kembali ke PIB	I Gede Dody Okta Biantara

Adapun tahapan-tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema "Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* Untuk Siswa SMK Marsudirini Negara", hasil luaran yang berhasil dicapai mencakup beberapa aspek yang signifikan. Pertama kegiatan ini berhasil membentuk pemahaman dasar mengenai teknologi *mobile* di kalangan siswa, yang didukung dengan diseminasi materi edukasi dan modul pelatihan yang dapat diakses secara luas oleh siswa. Dampak dari hal ini adalah peningkatan jumlah siswa yang mampu mengaplikasikan teknologi *mobile* secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga berhasil meningkatkan kemampuan dalam melakukan troubleshooting dasar pada perangkat *mobile* serta mengoperasikan berbagai aplikasi yang relevan baik untuk keperluan akademik maupun profesional, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan dalam mengelola dan merawat perangkat *mobile* secara mandiri.

Secara tujuan, kegiatan ini berhasil mencapai berbagai target yang telah ditetapkan. Salah satunya adalah meningkatkan literasi digital siswa dengan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai teknologi *mobile* serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja yang semakin digital. Selanjutnya, kegiatan ini juga berhasil mengembangkan keterampilan teknis siswa dalam memanfaatkan perangkat *mobile*, termasuk pemahaman mendalam mengenai aplikasi, sistem operasi, dan troubleshooting dasar. Tujuan lainnya adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif menggunakan teknologi *mobile*, dengan harapan dapat menjadi pencipta teknologi di masa depan, bukan sekadar pengguna.

Salah satu manfaat utama dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman mendalam kepada peserta mengenai perkembangan teknologi *mobile*, yang merupakan pengetahuan esensial bagi generasi Z yang hidup di era digital ini. Selain itu, melalui pembelajaran tentang teknologi *mobile*, generasi Z dapat lebih memahami berbagai peluang yang tersedia serta dampak signifikan dari adopsi teknologi *mobile* dalam berbagai aspek kehidupan. Terakhir, kegiatan ini memberikan landasan dasar yang kuat mengenai teknologi *mobile* kepada peserta, yang dapat menjadi modal berharga dalam mengembangkan karier di bidang bisnis digital, sebuah lapangan pekerjaan yang tengah berkembang pesat dan diminati di era saat ini.

Dengan fokus pada hasil luaran dan tujuan dari kegiatan ini, dapat dilihat bahwa pengenalan teknologi *mobile* kepada siswa SMK Marsudirini Negara tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis tetapi juga mempersiapkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital. Adapun manfaat lain dari kegiatan ini adalah memberikan kesempatan bagi generasi Z untuk tidak hanya mengkonsumsi teknologi, tetapi juga menjadi produsen dan inovator dalam penggunaannya. Dengan demikian, generasi Z diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan solusi-solusi baru dalam berbagai aspek kehidupan dan industri.

Selain itu, kegiatan ini juga mendukung visi pendidikan yang lebih inklusif dan berkelanjutan dengan memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal dalam era digital ini. Dengan memperluas akses terhadap pelatihan teknologi *mobile*, terutama di lingkungan pendidikan menengah kejuruan, ini juga berpotensi untuk mempersempit kesenjangan digital yang mungkin ada antara siswa dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Dengan

demikian, kegiatan ini bukan hanya sekadar pendidikan tetapi juga merupakan investasi dalam masa depan siswa dan komunitasnya secara keseluruhan.

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara" dari awal mengemban misi untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam teknologi *mobile* kepada siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan harapan dapat meningkatkan literasi digital siswa, memberikan wawasan tentang pentingnya teknologi dalam berbagai bidang, serta membekali dengan keterampilan praktis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.

Program ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis saja, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi *mobile*. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya sekadar memperkenalkan teknologi, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi bagian dari generasi yang mampu mengikuti dan berkontribusi dalam perkembangan teknologi di masa depan. Dengan pendekatan yang praktis dan interaktif, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi siswa SMK Marsudirini Negara serta menginspirasi untuk menjelajahi lebih jauh potensi yang ditawarkan oleh teknologi *mobile* dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, kegiatan ini juga membangun jaringan kolaborasi antara sekolah, industri teknologi, dan komunitas lokal, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta memperluas peluang karir bagi para siswa. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SMK Marsudirini Negara:



Gambar 2. Foto Kegiatan Pemaparan Materi

Kegiatan "Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara" juga telah berhasil mencapai hasil yang signifikan dalam berbagai aspek. Pertama, terjadi peningkatan literasi digital yang terlihat peserta yang menunjukkan pemahaman

lebih baik tentang teknologi *mobile* dan aplikasinya. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan aplikasi *mobile* yang relevan dengan kebutuhan akademik dan pribadinya.



Gambar 3. Foto Bersama Kegiatan PkM

Kedua, penguasaan keterampilan dasar juga meningkat, peserta berhasil mengembangkan aplikasi *mobile* sederhana, menunjukkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi *mobile* ke dalam proses belajar sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap bidang teknologi dan digitalisasi, dengan adanya peningkatan signifikan dalam minat untuk belajar lebih lanjut tentang pengembangan aplikasi dan teknologi digital lainnya. Ketiga, kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, serta melibatkan kolaborasi yang sukses dengan tenaga ahli dan praktisi teknologi, yang memperkaya materi pelatihan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aplikatif. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan variasi tingkat pemahaman siswa, keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta serta pihak terkait. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan ini telah berhasil meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi era digital serta memanfaatkan teknologi *mobile* untuk kemajuan diri dan masyarakat.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Menuju Generasi Digital: Pengantar *Mobile Technology* untuk Siswa SMK Marsudirini Negara" telah berhasil mencapai berbagai hasil yang signifikan. Selain meningkatkan literasi digital siswa dan memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam berbagai bidang, program ini juga berhasil mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa dalam menggunakan teknologi *mobile* secara praktis. Hasilnya terlihat dalam peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, mengintegrasikan, dan mengembangkan aplikasi *mobile* sederhana, serta dalam peningkatan minat terhadap bidang teknologi. Kolaborasi yang terjalin antara sekolah, industri teknologi, dan komunitas lokal juga telah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memperluas peluang karir bagi para siswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif secara langsung bagi siswa, tetapi juga memberi inspirasi untuk eksplorasi lebih lanjut terhadap potensi teknologi *mobile* dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan berbagai aktivitas seperti workshop, pelatihan, dan proyek kolaboratif, diharapkan siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kesiapan untuk menghadapi tantangan global dalam era digital saat ini.

Melalui pendekatan holistik ini, ke depannya diharapkan juga untuk dapat menciptakan efek berkelanjutan dalam mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan kemampuan teknologi di kalangan siswa SMK Marsudirini Negara.

Daftar Pustaka

- [1] Agustinus, A., & Junaidi, A. (2020). Pengaruh Sosial Media (Instagram) dalam Meningkatkan Brand Awareness Kopi Kenangan. *Prologia*, 4(2), 339–346.
- [2] Antasari, C., & Pratiwi, R. D. (2022). Pemanfaatan Fitur Instagram Sebagai Sarana Komunikasi Pemasaran Kedai Babakkeroyokan Di Kota Palu. *Kinesik*, 9(2), 176–182.
- [3] Armanda, S., Ahluwalia, L., & Sihono, S. A. C. (2023). Pengaruh Job Satisfaction dan Empowering Leadership Terhadap Performance Karyawan Generasi Z di Bandar Lampung. *Journal Strategy of Management and Accounting Through Research and Technology (SMART)*, 2(2), 23–34.
- [4] Aziz, A. Z. A. (2020). Optimasi Instagram Sebagai Media Penyampaian Pesan Dakwah. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(4), 216–226.
- [5] Damayanti, R. (2018). Diksi dan Gaya Bahasa dalam Media Sosial Instagram.
- [6] Hutchinson, A. (2018). Instagram Explains How Its Algorithm Works in New Briefing.
- [7] Martha, Z. (2021). Penggunaan fitur media sosial instagram stories sebagai media komunikasi. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 3(1), 26–32.
- [8] Saebah, N., & Asikin, M. Z. (2022). Efektivitas Pengembangan Digital Bisnis pada Gen-Z dengan Model Bisnis Canvas. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(11), 1534–1540.
- [9] Setiyanto, F. B., Setyawan, D., & Yulandari, A. (2021). Pengaruh Algoritma Instagram Terhadap Keterikatan yang Lebih Tinggi dalam Penggunaan Instagram. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ekonomi Untidar 2021* (Vol. 1).
- [10] Susanto, G., Leo, D., Evelyn, R., & Felicio, H. (2023). Pemanfaatan Algoritma Tiktok Dan Instagram Untuk Meningkatkan Brand Awareness. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 483–491.
- [11] Wijoyo, H. (2021). *Transformasi digital dari berbagai aspek*. Insan Cendekia Mandiri.