



Sosialisasi Informatika untuk Membuka Wawasan Teknologi bagi Siswa MAN 4 Bojonegoro

Nidaul Khasanah¹, Salsabila Putri Dwi Nuraini²,

Moch. Supriyanto³, Rizqi Mubarrok⁴, Moch. Azril Bachtiar A.F.⁵

Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

*Email koresponden: nidaul350@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received:

23/05/2025

Accepted:

03/06/2025

Published:

05/08/2025

Kata kunci:

sosialisasi, teknik informatika, pendidikan, siswa MAN

Keywords:

Socialization, Informatics engineering, education, MAN students

ABSTRAK

Minat dan pemahaman siswa kelas X-3 MAN 4 Bojonegoro terhadap Teknik Informatika masih rendah akibat kurangnya pengetahuan mengenai peluang dan konsep dasar bidang tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan minat siswa terhadap Teknik Informatika melalui metode pelaksanaan yaitu persiapan, sosialisasi, evaluasi dan tindak lanjut. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada saat mata pelajaran informatika. Tim pelaksana terdiri dari mahasiswa Teknik Informatika sebagai narasumber dan fasilitator. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor pretest dan posttest serta antusiasme siswa dalam diskusi, menandakan peningkatan pemahaman dan minat terhadap bidang tersebut. Sebagai tindak lanjut, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam bidang teknologi informasi.

ABSTRACT

The interest and understanding of class X-3 students of MAN 4 Bojonegoro towards Informatics Engineering is still low due to lack of knowledge about opportunities and basic concepts of the field. This activity aims to improve understanding and foster students' interest in Informatics Engineering through implementation methods, namely preparation, socialization, evaluation and follow-up. The socialization activity was carried out during informatics subjects. The implementing team consisted of Informatics Engineering students as resource persons and facilitators. The results of the activity showed an increase in pretest and posttest scores as well as student enthusiasm in the discussion, indicating an increase in understanding and interest in the field. As a follow-up, this activity is expected to be the first step for students to explore more deeply the field of information technology.





A. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang pesat, peran teknologi informasi menjadi semakin sentral dalam berbagai aspek kehidupan. Dari dunia pendidikan hingga industri, teknologi telah mentransformasi cara manusia beraktivitas, belajar, dan berinteraksi. Istilah “Masa Depan di Ujung Jari” bukan sekadar metafora, tetapi merupakan kenyataan bahwa informasi, layanan, dan inovasi kini dapat diakses hanya melalui perangkat kecil seperti ponsel pintar dan komputer.

Teknologi informasi (TI) sudah menjadi sumber ilmu pengetahuan. Teknologi tersebut menghubungkan sumber dan pakar ilmu pengetahuan melalui sebuah jejaring informasi yang difasilitasi oleh internet. TI di lembaga pendidikan sebagai alat bantu atau sarana penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar maupun aktivitas pembelajaran. Hal ini terkait dengan semakin banyaknya guru dan dosen menggunakan berbagai peralatan TI untuk membantu mereka beraktivitas memberikan penjelasan materi ajar yang ada dalam berbagai ilustrasi visual atau multimedia yang menarik (Mayeni, 2017).

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia dalam memahami komponen teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer; sistem jaringan dan sistem telekomunikasi yang akan digunakan untuk mentransfer data. Kebutuhan akan tenaga yang berbasis teknologi informasi masih terus meningkat; hal ini dapat terlihat dengan banyaknya jenis pekerjaan yang memerlukan kemampuan di bidang teknologi informasi di berbagai bidang; juga jumlah SDM profesional dengan berkemampuan baik dalam bidang teknologi informasi masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia (Amifiat, n.d.).

Transformasi digital sekarang menuntut setiap individu khususnya generasi muda, untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar dapat beradaptasi dengan dinamika zaman serta memanfaatkan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga pemahaman terhadap etika, keamanan, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri. Kurangnya pemahaman dapat menyebabkan penyalahgunaan teknologi, rendahnya produktivitas, hingga terpapar risiko kejahatan siber.



Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan pendidikan tingkat perguruan tinggi yang mempelajari serta menerapkan prinsip ilmu komputer dan analisis matematis dalam perancangan, pengujian, pengembangan, dan evaluasi sistem operasi, perangkat lunak (software), dan kinerja komputer. Pada zaman sekarang, jurusan ini adalah salah satu jurusan yang sangat dibutuhkan dan memiliki prospek karier yang bagus kedepannya dikarenakan kebutuhan teknologi informasi sangatlah tinggi. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro menyelenggarakan kegiatan sosialisasi di MAN 4 Bojonegoro. Kegiatan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya literasi digital, penguasaan teknologi informasi, dan kesiapan menghadapi dunia yang semakin terdigitalisasi. Melalui sosialisasi, siswa tidak hanya dikenalkan pada dasar-dasar teknologi seperti pemrograman, jaringan komputer, dan keamanan data, tetapi juga diajak memahami peran teknologi dalam kehidupan mereka saat ini dan di masa yang akan datang.

Kegiatan sosialisasi literasi digital kepada siswa MAN menjadi salah satu langkah strategis untuk membekali generasi muda dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan di era digital. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menjadi bagian dari upaya memperkuat karakter pelajar yang adaptif, kreatif, dan kritis terhadap perubahan zaman. Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0, siswa dituntut untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta solusi berbasis teknologi untuk tantangan di lingkungan sekitar. Dengan demikian, sosialisasi diharapkan dapat membuka cakrawala berpikir siswa MAN 4 Bojonegoro bahwa masa depan tidak hanya akan datang, tetapi sudah ada di genggaman mereka di ujung jari mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan Sosialisasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa kelas X-3 MAN 4 Bojonegoro mengenai pentingnya literasi digital dan teknologi informasi. Kegiatan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan generasi muda yang cakap digital, adaptif, serta siap menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Sosialisasi dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa kelas X-3 MAN 4 Bojonegoro terhadap bidang teknologi informasi dan perubahan di era digital. Program menerapkan metode sosialisasi interaktif yang dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif berdiskusi dan berlatih. Tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Sosialisasi

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan kondisi siswa melalui diskusi dengan pihak sekolah serta observasi awal. Tim pemateri menyusun materi sosialisasi berjudul "Masa Depan di Ujung Jari: Kenali Dunia Teknik Informatika" yang memuat penjelasan tentang pentingnya teknologi informasi, pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, serta tantangan dan peluang di industri teknologi. Selain itu, tim pemateri menyiapkan perangkat pendukung seperti media presentasi, lembar pre-test dan post-test, serta ruang pelaksanaan yang kondusif. Persiapan bertujuan memastikan materi relevan dan metode penyampaian efektif untuk target peserta.

2. Tahap Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan metode interaktif dan komunikatif. Materi disampaikan secara gamblang dan visual, dilengkapi contoh-contoh nyata pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sesi ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, sehingga pemahaman mereka dapat lebih mendalam. Pendekatan tersebut mengadopsi praktik terbaik dari kegiatan literasi digital yang menekankan keterlibatan aktif peserta melalui diskusi dan simulasi penggunaan teknologi. Kegiatan bertujuan membangun kesadaran kritis siswa terhadap teknologi serta memotivasi mereka mengembangkan potensi di bidang tersebut.



3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan mengadakan pre-test sebelum sosialisasi dan post-test setelah materi disampaikan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Selain tes tertulis, dilakukan juga observasi dan diskusi reflektif untuk mengidentifikasi hambatan serta peluang dalam memahami materi. Metode evaluasi sejalan dengan praktik evaluasi pada program literasi digital lainnya yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah sosialisasi. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menilai keberhasilan program dan menentukan tindak lanjut.

4. Tindak Lanjut

Setelah evaluasi, tim pemateri menyusun laporan kegiatan lengkap dengan rekomendasi pengembangan program selanjutnya. Tindak lanjut direncanakan berupa pendampingan berkelanjutan dan penguatan literasi digital di lingkungan sekolah agar hasil sosialisasi dapat diaplikasikan secara konsisten. Program ini membuka peluang kolaborasi antara sekolah, akademisi, dan pihak terkait untuk memperluas dampak positifnya. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berhenti pada sosialisasi, tetapi menjadi bagian dari proses pemberdayaan yang berkelanjutan.

C. HASIL KEGIATAN

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di MAN 4 Bojonegoro merupakan salah satu pengedukasian terhadap siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang teknik informatika. Sosialisasi tersebut dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang minim pengetahuan terhadap dunia informatika. Dengan diselenggarakannya sosialisasi tersebut, siswa didorong untuk mengetahui bakat dan minatnya terhadap dunia informatika. Adapun hasil dari kegiatan sosialisasi adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Tahapan persiapan merupakan fase awal yang sangat penting dalam pelaksanaan sosialisasi. Pada tahap ini, seluruh perencanaan sosialisasi dilakukan secara sistematis agar dapat berjalan sesuai target dan tujuan yang diharapkan. Tim sosialisasi terlebih dulu membuat grup WhatsApp, mengirimkan surat izin sosialisasi kepada pihak sekolah MAN 4 Bojonegoro, menyusun materi, membuat soal pretest dan posttest, membagi peran tiap anggota. Segala

sesuatu dipersiapkan dengan mempertimbangkan kondisi siswa X-3 MAN 4 Bojonegoro. Hal itu dilakukan agar sosialisasi yang dijalankan agar diterima dengan baik oleh siswa.



Gambar 2. Grub WhatsApp

Salah satu hal yang penting dalam tahap persiapan adalah pembuatan grub WhatsApp sebagai sarana komunikasi dan pendampingan pasca kegiatan. Grup ini menjadi ruang berbagi, diskusi, dan saling dukung antar tim.



Gambar 3. Mengantar Surat Untuk Sosialisasi

Pengiriman surat observasi sosialisasi bertujuan untuk langkah awal perizinan untuk melakukan sosialisasi di MAN 4 Bojonegoro. Selain itu, tim juga menjalin komunikasi awal dengan guru TU (Tata Usaha) sebagai pihak penting yang mendukung keberhasilan sosialisian. Hasil dari observasi, surat izin observasi diterima dan ditentukan langsung tanggal untuk melakukan sosialisiasi di kelas X-3 MAN 4 Bojonegoro.

Melalui diskusi bersama Waka Kurikulum dan Guru Mata Pelajaran TIK, diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang belum begitu faham dengan teknologi informasi. Banyak Siswa yang belum memahami bagaimana memanfaatkan media sosial, AI, dan platform untuk



mecari informasi. Kesenjangan pengetahuan ini menjadi perhatian utama dalam perancangan Sosialisasi tentang teknik informasi. Oleh karena itu, program sosialisasi ini sangat relevan dan dibutuhkan oleh Siswa di Sekolah.

Berdasarkan hasil sosialisasi dan diskusi, tim kemudian menyusun artikel yang terfokus dan aplikatif. Materi yang dirancang mencakup pengenalan dasar teknik informatika, manfaat teknik informatika, dan peluang pekerjaan apa saja yang di butuhkan dibidang teknik infomatika di masa sekarang. Artikel disusun dalam bentuk yang sederhana agar mudah dipahami dan dipraktikkan oleh peserta yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan. Penyusunan materi disesuaikan dengan kondisi siswa yang ada di MAN 4 Bojonegoro.

Tim mempersiapkan berbagai kebutuhan teknis untuk mendukung kelancaran kegiatan. Salah satu persiapan penting adalah materi sosialisasi dan metode penjelasan yang mudah difahami oleh siswa. Tim juga menyiapkan peralatan pendukung seperti proyektor, laptop, serta memastikan adanya koneksi internet yang memadai untuk sesi praktik digital. Semua persiapan dilakukan dengan detail agar peserta merasa nyaman dan dapat mengikuti kegiatan secara optimal.

Secara keseluruhan, tahapan persiapan berjalan dengan lancar dan sesuai jadwal yang telah sebelumnya. Koordinasi antar anggota tim sosialisasi berjalan efektif dan komunikasi dengan pihak sekolah sangat kooperatif. Hal tersebut menjadi langkah awal yang baik untuk memasuki tahapan selanjutnya, yaitu sosialisasi. Dengan persiapan yang baik, diharapkan kegiatan sosialisasi dapat mencapai tujuannya dalam mengedukasi siswa MAN 4 Bojonegoro. Tahap persiapan membuktikan bahwa hal yang penting adalah perencanaan yang matang untuk melakukan sosialisasi pada siswa MAN 4 Bojonegoro.

2. Sosialisasi

Tahapan sosialisasi menjadi momen awal untuk mengenal Dunia Informatika terhadap siswa MAN 4 Bojonegoro secara langsung. Kegiatan dilakukan dengan pendekatan aktif agar siswa merasa dilibatkan sejak awal. Sosialisasi dilaksanakan di ruang kelas X-3 untuk Pemilihan Tema dengan judul “Kenali Dunia Informatika” tujuannya agar seluruh siswa paham akan dunia

informatika dan menambah pengetahuan mereka. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran siswa, agar tidak mengganggu aktivitas belajar mereka.



Gambar 4. Siswa-Siswi mengerjakan Soal Pretest

Acara sosialisasi diikuti oleh lebih dari 20 siswa. Suasana sosialisasi berlangsung terbuka dan komunikatif dengan siswa menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap pemaparan materi yang diberikan. Pada sesi pembukaan, tim sosialisasi memperkenalkan diri dan menjelaskan latar belakang diadakannya sosialisasi ini, terutama pentingnya teknologi di era sekarang. Dijelaskan juga bahwa kegiatan ini merupakan bentuk nyata kontribusi akademisi dalam mendukung pemberdayaan siswa. Penjelasan disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti agar dapat dipahami oleh semua siswa. Tujuan utama kegiatan yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka pada teknik informatika.



Gambar 5. Siswa-Siswi mengerjakan Soal Posttest

Setelah menjelaskan tujuan, tim sosialisasi memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui pengetahuannya. Dilanjutkan dengan sosialisasi dengan tema “Kenali Dunia Teknik Informatika”, pada pertengahan sosialisasi diberikan ice breaking agar siswa tidak jenuh dengan pemaparan materi. selesai sosialisasi diadakan tanya jawab agar siswa aktif bertanya dan

menjawab. Beberapa materi sosialisasi yang disampaikan antara lain: pengertian teknik informatika, penerapan teknik informatika di kehidupan.



Gambar 6. Sosialisasi

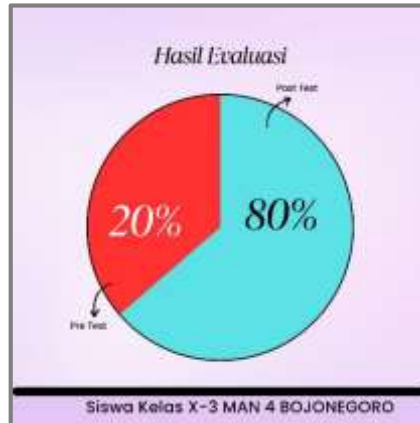
Lalu, ada sesi tanya jawab tim sosialisasi menekankan untuk yang bertanya 3 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Hal itu menjadi poin penting yang menarik perhatian siswa, mereka aktif bertanya serta kita sebagai tim sosialisasi juga melakukan diskusi. Terakhir, dilanjutkan dengan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa sampai mana.

Keseluruhan proses sosialisasi berjalan dengan lancar dan efektif dalam membangun pemahaman serta partisipasi siswa X-3 MAN 4 Bojonegoro. Suasana yang kondusif dan terbuka memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara tim sosialisasi dan siswa. Hasil dari sosialisasi ini tidak hanya berupa pretest dan posttest saja, tetapi terbentuknya rasa semangat yang tinggi untuk belajar di kalangan siswa.

3. Evaluasi

Evaluasi sosialisasi dilakukan segera setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilakukan. Tim sosialisasi melakukan dua metode evaluasi yaitu penyebaran pretest dan posttest dan diskusi terbuka bersama siswa. Pertanyaan dirancang untuk menggali tingkat pemahaman siswa terhadap sosialisasi yang telah mereka ikuti. Sementara itu, diskusi terbuka dilakukan untuk

memberikan ruang bagi siswa menyampaikan pertanyaan selama sosialisasi berlangsung. Kedua metode tersebut memberikan gambaran terhadap efektivitas sosialisasi yang dilakukan.



Gambar 7. Presentasi Pretest dan Posttest

Hasil dari evaluasi menunjukkan capaian yang sangat positif. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa sosialisasi sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Para peserta merasa materi yang disampaikan mudah untuk dipahami, aplikatif, dan bisa langsung diterapkan dalam pembelajaran. Banyak dari mereka juga merasa bahwa sosialisasi ini membuka wawasan baru terkait Dunia Informatika. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa materi dan metode yang digunakan sudah tepat sasaran dan sesuai dengan kondisi pembelajaran siswa X-3 MAN 4 Bojonegoro.



Gambar 8. Jawaban Hasil Soal Pretest



Gambar 9. Jawaban Hasil Soal Posttest

Dalam diskusi terbuka, sebagian besar siswa mengaku baru pertama kali mengetahui dunia informatika secara lebih luas. Selama ini mereka hanya mengetahui pembelajaran lewat buku saja tanpa disadari mereka di setiap harinya menerapkan hasil karya dari orang IT. Setelah mengikuti sosialisasi, mereka menjadi lebih mengetahui tentang Dunia Informatika yang lebih dalam. Bahkan beberapa siswa bertanya langsung terkait cara membuat web dan desain di figma saat sosialisasi masih berlangsung. Ini menjadi indikator kuat bahwa sosialisasi memberikan dampak langsung dan nyata.

4. Tindak Lanjut

Hasil kegiatan yang terakhir yaitu pembuatan artikel yang memuat seluruh kegiatan sosialisasi. Artikel merupakan tanggung jawab tim sosialisasi untuk dosen mata kuliah dan pihak MAN 4 Bojonegoro.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi bertema “Masa Depan di Ujung Jari: Kenali Dunia Teknik Informatika” yang dilaksanakan di MAN 4 Bojonegoro memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi digital dan penguasaan teknologi informasi. Melalui pendekatan interaktif dan komunikatif, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, serta simulasi penggunaan teknologi. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa, disertai tumbuhnya minat serta kesadaran akan pentingnya peran teknologi dalam kehidupan dan masa depan mereka.

Sosialisasi ini membuktikan bahwa edukasi yang dikemas secara menarik dan relevan mampu menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap dunia digital yang terus berkembang. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh koordinasi yang baik antara tim pemateri dan pihak sekolah, serta persiapan yang matang dari segi materi maupun teknis pelaksanaan. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dijadikan program berkelanjutan melalui pelatihan atau



workshop lanjutan yang lebih aplikatif, seperti dasar pemrograman, keamanan siber, atau pemanfaatan platform digital secara bijak. Kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi sebaiknya diperkuat guna menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pihak sekolah juga perlu meningkatkan fasilitas pembelajaran serta memberikan pelatihan tambahan kepada guru TIK agar mampu mendampingi siswa secara maksimal.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada MAN 4 Bojonegoro, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro, atas dukungan kerjasama dan sambutan hangat yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini. Partisipasi guru dan para siswa menjadi semangat tersendiri bagi kami dalam menjalankan program sosialisasi. Semoga sinergi antara akademisi dapat terus terjalin dalam kegiatan – kegiatan pengabdian berikutnya guna mewujudkan generasi di masa depan yang hebat dan aktif pada perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, Adi. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. (2014). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, Tata. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hidayatullah, A. (2021). *Dasar-dasar Teknik Informatika dan Pemrograman*. Bandung: Informatika.
- Pramudyo, Heri. (2022). *Pengantar Ilmu Komputer dan Aplikasinya*. Jakarta: Salemba Empat.
- Tim Penulis Kemdikbud. (2021). *Informatika untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sutrisno, Budi. (2020). "Peran Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan". *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(1), 45-52.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pembelajaran Informatika di Sekolah Menengah*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Nasution, A. (2023). "Peluang Karir di Bidang Teknik Informatika pada Era Digital". *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi*, 8(2), 88-96.
- Purwanto, H. (2019). *Komunikasi Efektif dalam Kegiatan Sosialisasi*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Amifiat, I. (n.d.). *Pengembangan Video Sosialisasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Jakarta Bagi Siswa Slta Di Jakarta*.



- Mayeni, M. (2017). Sosialisasi Teknologi Informasi: Pengabdian Masyarakat pada Siswa SMK Taruna Bhakti Depok. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.36339/je.v1i1.15>.
- Nugroho, Y. (2018). *Digital Society: Konsep dan Realitas Masyarakat Informasi*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Setiawan, D. (2020). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyudi, A. (2021). *Revolusi Industri 4.0 dan Masa Depan Pendidikan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-55.
- Prasetyo, B. (2020). *Membangun Generasi Cakap Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Panduan Literasi Digital Nasional*. Jakarta: Kominfo
- UNESCO. (2018). *Digital Literacy in Education: Practices and Innovations*. Paris: UNESCO Publishing.
- Putra, R. D. (2022). *Pendidikan Digital dan Etika Siber bagi Generasi Z*. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 67-74
- Wahyuningsih, S. (2021). *Peran Teknologi Informasi dalam Dunia Kerja*. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 4(2), 55-62.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Handayani, S. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif dalam Literasi Digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 134-143.
- Raharjo, T. (2020). *Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 89-96.
- Daryanto, D. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis TIK*. Bandung: Yrama Widya.
- Kompas.com. (2021). *Peluang Karier di Bidang Teknik Informatika Meningkatkan Tajam*. Diakses dari <https://www.kompas.com>
- Puspita, R. (2021). *Kesadaran Digital Remaja di Era Media Sosial*. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(2), 100-108.