

PENINGKATKAN KESADARAN PERSILANGAN BUDAYA DAN DIGITALISASI PEMBELAJARAN PADA SISWA SMA MELALUI PENYULUHAN

Rahmalia Syahputri^{1*}, Nurfiana², Sherli Trisnawati³, Zhahza Rafles⁴,
Zedric Pagdilao Alex⁵

^{1,3,4}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya,
Indonesia

²Prodi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Indonesia

⁵Faculty of Management and Development Studies, University of the Philippines Open University, Filipina
rahmalia@darmajaya.ac.id¹, nurfiana@darmajaya.ac.id², sherlitrisnawati@darmajaya.ac.id³,
rahleszhahza.1811010073@mail.darmajaya.ac.id⁴, zalexzedrick@gmail.com⁵

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesiapan digital siswa dalam menghadapi lintas budaya budaya dan digitalisasi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan untuk memastikan dampak positif dari digitalisasi dan litas budaya tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa dan menekan aspek negatif. Mitra kegiatan pengabdian ini adalah SMA Tunas Mekar Indonesia yang berlokasi di daerah Bandar Lampung. Kegiatan diikuti 90 siswa dan didampingi oleh 9 Guru. Kegiatan dilakukan dengan metode penyuluhan dan diskusi kelompok. Hasil kuisioner pra kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa yakin dalam menggunakan teknologi digital dan internet, serta menyatakan setuju bahwa kesiapan digital dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk terhubung dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Sementara itu, hasil diskusi dijadikan sebagai bahan evaluasi yaitu kesesuaian tema dan kemampuan presentasi yang mendapatkan angka rata-rata % siswa berada di angka 80,78 dan 79. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik tentang dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan kesiapan digital siswa dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, serta memberikan wawasan tentang pentingnya literasi digital dan kesiapan dalam menghadapi tuntutan dunia digital.

Kata Kunci: Lintas Budaya; Kesiapan Digital; Siswa; Penyuluhan; Sekolah Menengah Atas.

Abstract: This community service initiative aims to enhance students' comprehension of digital concepts and their preparedness to face the intersection of technology with different cultures in the context of education. The activity began with planning, including discussions between the team and school leadership to identify the actual needs of teachers and students for digital readiness. The next step involved students filling out a questionnaire to assess their understanding of the intersection of culture and technology in education. The supplementary material included topics such as the intersection of culture and artificial intelligence, followed by group discussions among students about the potential impact of technology in different industries and professions. The activity concluded with student presentations and evaluations. The questionnaire revealed that most students felt confident in using digital technology and agreed that digital readiness could enhance their ability to interact with people from diverse backgrounds. The group discussions demonstrated that students have a good understanding of the impact of technology on everyday life. This activity contributes to increasing students' digital comprehension and readiness to face complex global challenges while also emphasizing the significance of digital literacy and preparedness in meeting the demands of the digital world.

Keywords: Cross-Culture; Digital Readiness; Students; Counseling; Senior High School.



Article History:

Received: 11-01-2024

Revised : 16-02-2024

Accepted: 24-02-2024

Online : 01-04-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Program Profil Pelajar Pancasila yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan memiliki enam karakter antara lain adalah bernalar kritis dan kreatif. Pengertian Profil Pelajar Pancasila (2023) yang kemudian dituangkan dalam garis besar kurikulum merdeka dengan struktur yang didasari tiga hal yaitu berbasis kompetensi, pembelajaran yang fleksibel, dan karakter Pancasila (Struktur Kurikulum Merdeka Dalam Setiap Fase, 2023). Kompetensi dan fleksibilitas dapat diraih antara lain melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi atau digital. Pembelajaran berbasis digital merupakan pergeseran dari pembelajaran tradisional ke digitalisasi agar proses belajar mengajar mengikuti kodrat zaman. Pergeseran ini menjadikan Guru bertanggung jawab untuk mengembangkan keterampilan digital dalam proses pengajaran dan proses belajar murid (Amin, 2016).

Pembelajaran ini memungkinkan penggunaan berbagai metode pembelajaran yang beragam, termasuk laboratorium virtual Syahputri et al. (2017), teknologi gamifikasi digital atau penggunaan game sebagai salah satu media pembelajaran Frolova et al. (2020); Sari & Alfiyan (2023), aplikasi virtual reality berbasis telepon pintar Syahputri & Alifiya (2021), dan media sosial (Haleem et al., 2022). Penggunaan teknologi digital tidak hanya memberikan keunggulan dalam hal efisiensi dan akses informasi, tetapi juga memungkinkan Guru dan Siswa untuk dengan cepat memperoleh informasi terbaru dari berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia, yang dapat membantu dalam pembaruan materi ajar, kolaborasi internasional Caniglia et al. (2018), dan pengembangan keterampilan teknologi informasi (Gandhi, 2021).

Walaupun digitalisasi menawarkan berbagai keunggulan, namun tantangan dalam pemanfaatannya juga tidak bisa dihindari. Hal ini antara lain perubahan gaya hidup siswa yang menjadikan telepon pintar sebagai pusat kehidupan sehari-harinya Park (2015), berkurangnya fokus siswa dan rasa hormat kepada Guru saat proses pembelajaran berjalan Rastogi (2019), perundungan di media sosial yang dapat berdampak pada kesehatan jiwa dan keinginan untuk mengakhiri hidup Kim et al. (2020), dan tidak jujur dalam mengerjakan ujian daring Rahman & Watanobe (2023). Untuk memastikan keunggulan ini dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para pelaku pendidikan dan menekan aspek negatif, kami mengadakan penyuluhan kesadaran digital dan dampaknya di SMA Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung. Penyuluhan ini mencakup pemberian materi, diskusi, dan presentasi hasil diskusi, dan merupakan bagian dari visi TMI sebagai sekolah internasional yang tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga membentuk siswa untuk kehidupan.

B. METODE PELAKSANAAN

Supaya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik, maka kami menggunakan metode penyuluhan dengan tahapan berikut (Gambar 1). PKM ini dimulai dengan perencanaan, yaitu diskusi antara tim dengan Pimpinan Sekolah TMI mengenai kebutuhan nyata Guru dan Siswa atas kesiapan digital. Diskusi dilakukan selama satu pekan di masing-masing internal institusi kemudian antar institusi secara daring dan luring. Selain itu, kami juga membahas hal teknis seperti ruangan yang akan dipakai, susunan acara, alat peraga, dan penampilan group band untuk memeriahkan suasana penyuluhan. Berdasarkan diskusi tersebut, maka kegiatan dibagi menjadi lima bagian, yaitu pengisian kuisisioner yang berisi tujuh pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang lintas budaya dan digitalisasi pembelajaran. Kemudian, kami bermusyawarah mengenai materi yang akan disampaikan yaitu persilangan budaya sebagai salah satu dampak digitalisasi dan teknologi kecerdasan buatan di bidang bisnis digital dan pendidikan.

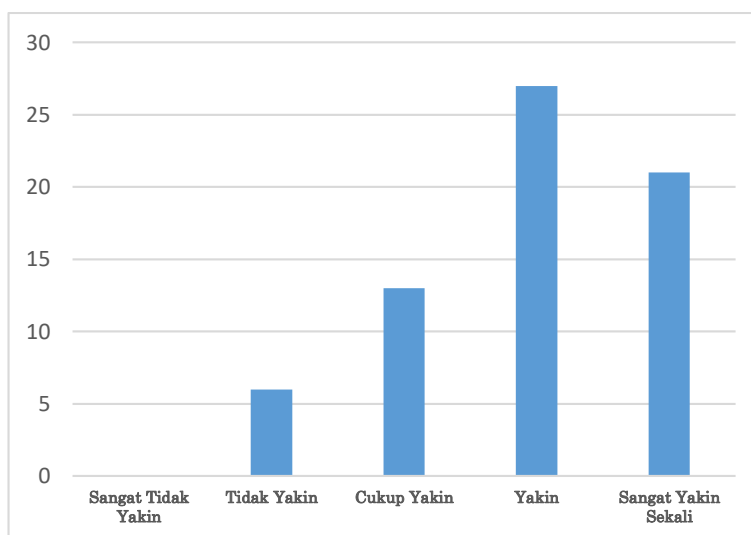
Setelah penyuluhan selesai, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok siswa yang masing-masing didampingi guru sekolah dan tim PKM untuk diskusi membahas topik tertentu. Pendampingan oleh guru dilakukan agar tenaga pendidik juga dapat memahami dampak digitalisasi dan nantinya dapat mengembangkan materi tersebut kedalam materi pembelajaran di kelas-kelas. Untuk mengetahui sejauh mana hasil diskusi siswa dilakukan, maka tiap-tiap kelompok memaparkan ide-ide yang mereka kembangkan, dan kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan umpan balik dari tim PKM, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penyuluhan diberikan, kami mengedarkan kuisioner yang diisi secara daring menggunakan telpon pintar siswa. Terdapat 67 responden (74%) dari 90 peserta yang memberikan jawaban. Ada tujuh pertanyaan yang diberikan, dimulai dengan pertanyaan seberapa yakin siswa dalam menggunakan teknologi digital dan internet untuk berbagai tugas (misalnya komunikasi, pembelajaran *online*, penelitian), hasil seperti terlihat pada Gambar 2.



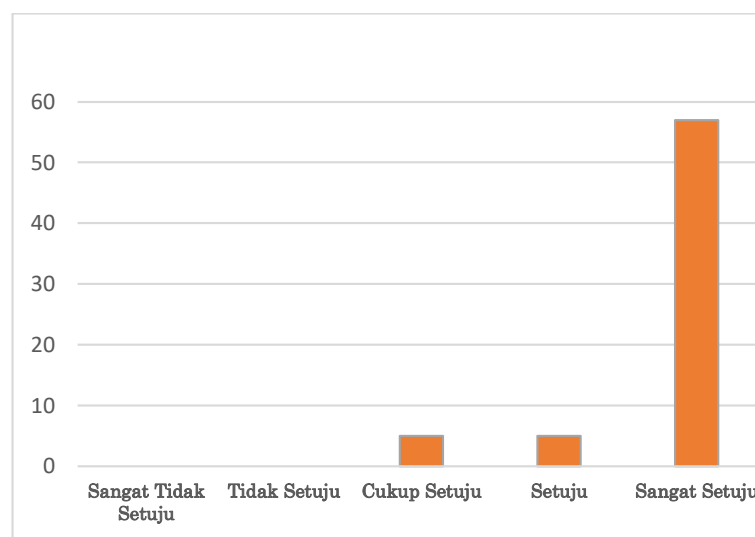
Gambar 2. Sebaran Respon Penggunaan Teknologi Digital dan Internet Untuk Mengerjakan Tugas

Gambar 2 menjelaskan hasil survei terhadap 67 responden, terlihat bahwa mayoritas dari mereka merasa cukup percaya atau bahkan sangat percaya dalam menggunakan teknologi digital dan internet untuk berbagai tugas, seperti komunikasi, pembelajaran *online*, dan penelitian. Dari total tersebut, 21 siswa (31%) menyatakan bahwa mereka sangat percaya, sementara 27 orang (40%) merasa percaya. Selain itu, terdapat 13 orang (19%) yang menyatakan cukup percaya, sementara 6 orang (9%) merasa ragu, dan tidak ada responden yang menyatakan bahwa mereka sangat ragu. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa merasa yakin dalam menggunakan teknologi digital dan internet, menunjukkan adanya tingkat kesiapan yang cukup tinggi dalam menghadapi tugas-tugas yang memerlukan pemanfaatan teknologi tersebut.

Berikutnya adalah mengenai seberapa setuju mereka bahwa kesiapan digital dapat meningkatkan kemampuan untuk terhubung dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, terlihat bahwa mayoritas siswa (57 orang atau 85%) menyatakan bahwa mereka sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, 5 orang (7%) menyatakan setuju, dan jumlah yang sama (5 orang atau 7%) menyatakan cukup setuju. Tidak ada satupun dari responden yang menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami dan mengakui

pentingnya kesiapan digital dalam memfasilitasi hubungan antarindividu dari latar belakang yang beragam.

Dari hasil survei ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas besar siswa (92%) menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa kesiapan digital dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk terhubung dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Hal ini mencerminkan kesadaran yang kuat akan pentingnya kesiapan digital dalam era modern di mana konektivitas antarindividu dari berbagai latar belakang menjadi semakin krusial. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan kesiapan digital di kalangan siswa dapat dianggap sebagai langkah yang penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, seperti terlihat pada Gambar 3.

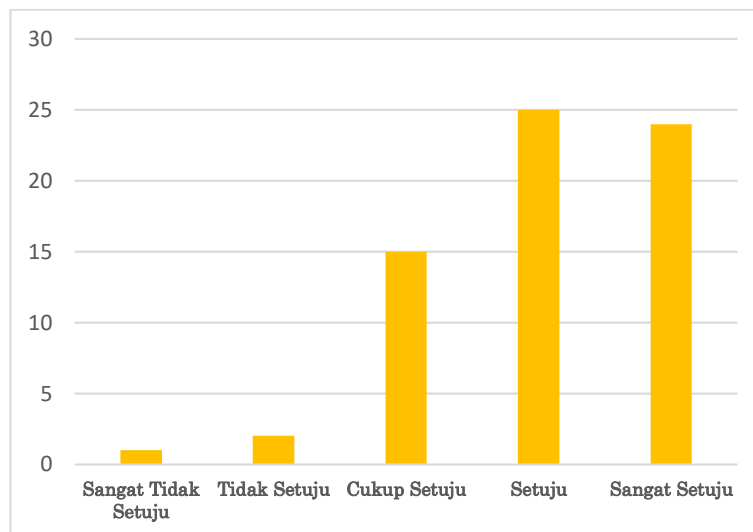


Gambar 3. Kesiapan Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Terhubung dengan Orang Beragam Latar Belakang

Pertanyaan selanjutnya mengenai pandangan mereka tentang apakah teknologi digital dapat membantu menjembatani kesenjangan budaya dan meningkatkan pemahaman lintas budaya menunjukkan variasi dalam tanggapan. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa mayoritas siswa (49 orang atau 73%) menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa teknologi digital dapat membantu menjembatani kesenjangan budaya dan meningkatkan pemahaman lintas budaya. Selain itu, 15 orang (22%) menyatakan cukup setuju, 2 orang (3%) menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (2%) menyatakan sangat tidak setuju. Meskipun ada sejumlah kecil siswa yang tidak setuju, mayoritas masih mengakui peran penting teknologi digital dalam mengurangi kesenjangan budaya dan memperluas pemahaman lintas budaya.

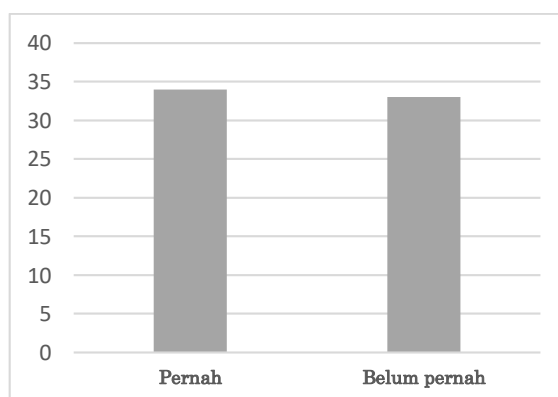
Dari hasil survei ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (73%) setuju atau sangat setuju bahwa teknologi digital dapat membantu menjembatani kesenjangan budaya dan meningkatkan pemahaman lintas budaya. Meskipun ada perbedaan pendapat, mayoritas masih mendukung

konsep ini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di kalangan siswa dianggap sebagai sarana yang efektif untuk memperluas wawasan mereka tentang budaya-budaya yang berbeda, serta untuk mengurangi kesenjangan yang mungkin ada dalam pemahaman lintas budaya, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Survey Teknologi Digital Dapat Membantu Menjembatani Kesenjangan Budaya dan Meningkatkan Pemahaman Lintas Budaya

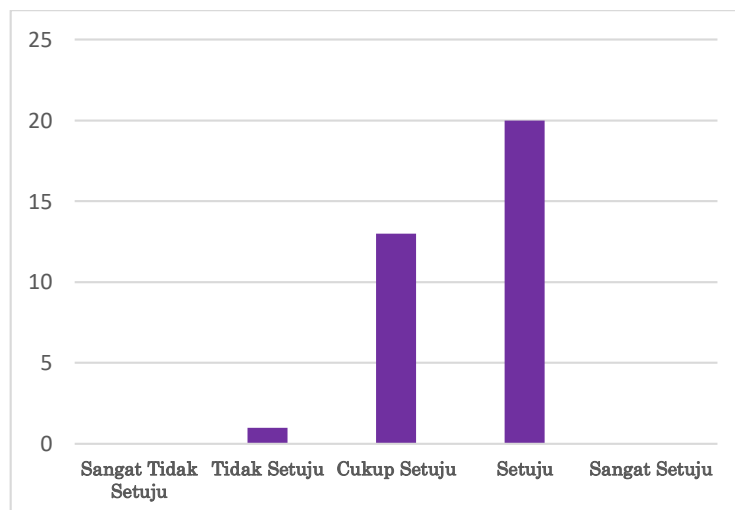
Survey dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai mengenai partisipasi mereka dalam aktivitas atau proyek daring yang melibatkan kolaborasi dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang berbeda, terlihat bahwa sebagian besar responden (34 orang atau 51%) telah pernah berpartisipasi dalam aktivitas semacam itu. Sementara itu, 33 orang lainnya (49%) menyatakan bahwa mereka belum pernah terlibat dalam kolaborasi semacam itu (gambar 5). Hal ini menunjukkan bahwa masih ada sejumlah responden yang belum memiliki pengalaman dalam berkolaborasi secara daring dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang berbeda, meskipun sebagian besar dari mereka sudah memiliki pengalaman tersebut, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sebaran Partisipasi dalam Aktivitas Kolaborasi Lintas Negara atau Budaya

Survey dilanjutkan untuk mengetahui pengaruh partisipasi dalam aktivitas atau proyek *online* yang melibatkan kolaborasi dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang berbeda terhadap pemahaman lintas budaya dan rasa hormat terhadap budaya atau kearifan lokal mereka. Mayoritas responden merasa bahwa hal ini membantu mereka, tanpa ada yang menyatakan bahwa pengalaman tersebut sangat tidak membantu atau sangat membantu. Satu orang (1%) menyatakan bahwa hal ini tidak membantu, sementara 13 orang (19%) menyatakan cukup membantu, dan 20 orang (30%) menyatakan bahwa hal ini membantu.

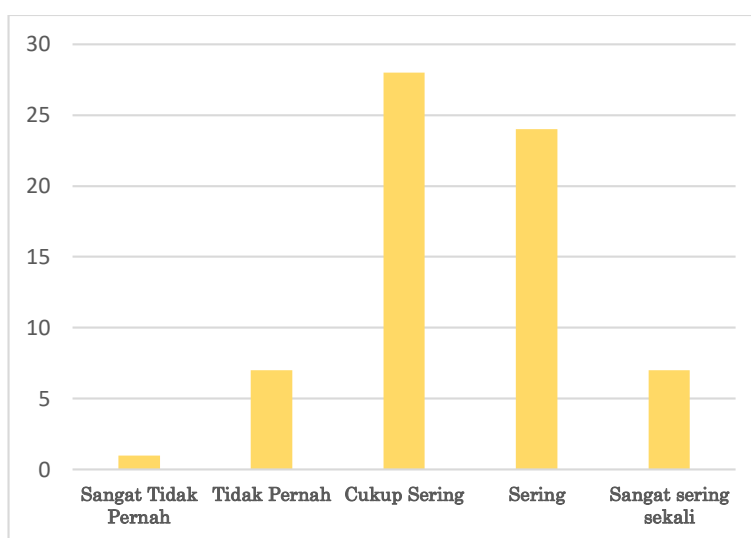
Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (49 orang atau 73%) merasa bahwa pengalaman berkolaborasi dalam aktivitas atau proyek *online* dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang berbeda telah membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman lintas budaya dan rasa hormat terhadap budaya atau kearifan lokal mereka. Meskipun demikian, terdapat sejumlah responden yang merasa bahwa pengalaman tersebut hanya cukup membantu, dan satu responden yang merasa bahwa hal ini tidak membantu. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakui manfaat dari berkolaborasi dengan orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda dalam meningkatkan pemahaman lintas budaya dan rasa hormat terhadap budaya atau kearifan lokal mereka. Meskipun demikian, ada variasi dalam persepsi ini, dengan sejumlah kecil responden yang merasa bahwa pengalaman tersebut belum memberikan dampak yang signifikan, seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Hasil Pendapat Keikutsertaan dalam Kegiatan Lintas Negara atau Budaya

Sebaran hasil kuisioner menggambarkan tingkat kesadaran dan keterlibatan individu dalam memperoleh informasi terkini tentang keamanan *online*, etika digital, dan tanggung jawab individu. Berdasarkan hasil survei yang melibatkan 67 responden, data menunjukkan bahwa

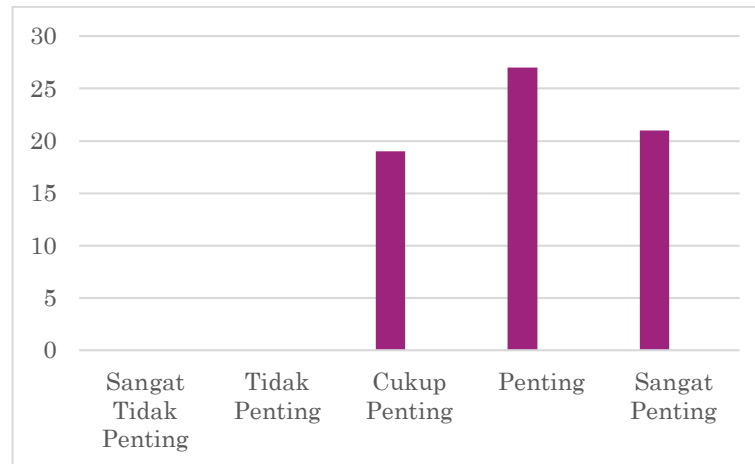
mayoritas responden (31 orang) menyatakan bahwa mereka cukup sering atau sering mendapatkan informasi terkini tentang topik-topik tersebut. Sebaliknya, hanya sedikit responden (8 orang) yang mengaku tidak pernah atau sangat jarang mendapatkan informasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya keamanan *online*, etika digital, dan tanggung jawab individu sedang meningkat di kalangan responden. Meskipun mayoritas responden mengaku mendapatkan informasi tersebut secara cukup sering atau sering, tetapi masih terdapat sebagian kecil responden (8 orang) yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah atau sangat jarang mendapatkannya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang lebih besar dalam meningkatkan kesadaran dan akses informasi mengenai keamanan daring, etika digital, dan tanggung jawab individu agar dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan bertanggung jawab bagi semua penggunanya, seperti terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Informasi Mengenai Keamanan, Etika, dan Tanggung Jawab Saat Daring

Pertanyaan terakhir menanyakan pandangan responden mengenai peran literasi dan kesiapan digital dalam memecahkan masalah atau mencapai tujuan. Mayoritas responden (48 orang atau 72%) menganggap hal ini penting atau bahkan sangat penting. Dari jumlah tersebut, 27 orang (40%) menyatakan bahwa literasi dan kesiapan digital dianggap penting, sementara 21 orang (31%) merespon dengan sangat penting. Tidak ada satupun dari responden yang menyatakan bahwa literasi dan kesiapan digital tidak penting atau sangat tidak penting. Hasil survei ini menunjukkan bahwa mayoritas besar responden (72%) mengakui peran penting literasi dan kesiapan digital dalam memecahkan masalah atau mencapai tujuan. Hal ini mencerminkan kesadaran yang kuat akan pentingnya kemampuan literasi digital, seperti pemahaman tentang teknologi dan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital, serta

kesiapan dalam menghadapi tuntutan dunia digital yang semakin kompleks, seperti terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Peran Literasi dan Kesiapan Digital Dalam Memecahkan Masalah atau Mencapai Tujuan

Berdasarkan hal tersebut, maka kami memetakan kedalaman materi yang akan diberikan dan tema pada diskusi kelompok. Tiap kelompok akan terdiri dari 8-9 siswa dan didampingi 1 tim PKM dan 1 guru sekolah, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian Kelompok Siswa

Kelompok	Tema
1	Apa saja manfaat potensial dari kecerdasan buatan dan bagaimana kita dapat membantu industri yang terkena dampak dari peralihan dari pendekatan konvensional ke digital?
2	Apa dampak digitalisasi dan terlalu bergantungnya pada teknologi?
3	Apa saja bahaya kecerdasan buatan dalam pendidikan dan masalah mendesak apa dalam bidang teknologi yang harus kita atasi terlebih dahulu?
4	Bagaimana Anda melihat bisnis digital akan mengubah kota Bandar Lampung di masa depan?
5	Bagaimana lintas budaya mempengaruhi praktik tradisional suatu kelompok? Apakah hal itu menguntungkan atau merugikan budaya seseorang?
6	Profesi manakah yang akan sangat terpengaruh atau digantikan oleh teknologi dan bagaimana kita mengatasi tantangan ini?
7	Industri apa yang tidak dapat digantikan oleh teknologi dan bagaimana Anda memasukkan teknologi ke dalam bisnis tersebut?
8	Bagaimana lintas budaya mengubah kota Anda dibandingkan dengan cerita yang Anda dengar dari para tetua?
9	Apa bahaya dan manfaat media sosial serta bagaimana menjadi pengguna Media Sosial yang Bertanggung Jawab?

Penyuluhan pertama mengarah pada imbas dari dunia tanpa batas (*world without borders*) pada lintas budaya (*cross culture*) yang mengakibatkan keragaman budaya pada agama Darginaviciene & Sliogeriene (2019); Peltonen (2020), bahasa Pinto Da Costa, (2021), makanan Margariti et al. (2019), dan tingkah laku (Siregar & Perdana, 2018). Selain itu, penyuluhan tersebut juga membahas bagaimana keragaman ini memberikan pengaruh positif dan tantangan yang dihadapi remaja dalam menghadapi lintas budaya.

Di sisi lain, penyuluhan tentang digitalisasi menekankan peran teknologi dalam mengubah cara belajar di kelas, karir Lombardi et al. (2020), dan bisnis. Salah satu contoh teknologi yang dibahas adalah chat GPT yang dapat membantu dalam proses pembelajaran antara lain untuk membantu mempersiapkan pelajaran, meningkatkan keterampilan dalam pemrograman komputer, dapat membantu dalam memberikan penjelasan dan solusi langkah demi langkah terhadap masalah yang diberikan, dan mendukung pelajar penyandang disabilitas dengan menyediakan layanan seperti ucapan-ke-teks dan teks-ke-ucapan (Rahman & Watanobe, 2023), seperti terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Penyuluhan dan Tanya Jawab dengan Siswa

Setelah sesi penyuluhan dan tanya jawab selesai, peserta yang telah dikelompokkan berdasarkan persiapan sebelumnya mulai berdiskusi mengenai topik yang telah dipilih. Sebelum memulai diskusi, tim Penelitian Kemasyarakatan (PKM) memberikan ringkasan topik yang akan dibahas. Setelah memahami dampak dan solusi dari permasalahan yang dibahas, peserta mulai mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan, gambar, dan alur yang disesuaikan dengan kreativitas masing-masing ke dalam selebar karton. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan ide-ide mereka secara terbuka, dan peserta lain dapat memberikan umpan balik atas ide-ide tersebut.

Kelompok 1 terdiri dari 9 siswa dari kelas X, XI dan XII, berdiskusi tentang “*What are the potential benefits of Artificial Intelligence and how can we help the affected industries from shifting from conventional to digital approach?*”. Sebelumnya guru dan dosen pengabdian menyampaikan ke siswa-siswi bahwa *Artificial Intelligence* (AI) memiliki potensi manfaat yang sangat

luas di berbagai industri, dan dapat membantu industri beralih dari pendekatan konvensional ke pendekatan digital guna meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan inovasi, seperti terlihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Presentasi Kelompok 1

Diskusi menghasilkan ide-ide yang diutarakan oleh anggota kelompok 1 berupa dua hal yaitu keuntungan/*benefit* dan Aksi/*act*. Penerapan AI secara maksimal di dunia industri dapat memberi manfaat (*benefit*) berupa: (1) Automatisasi proses yaitu AI dapat digunakan untuk mengotomatisasi tugas-tugas yang harus dikerjakan secara rutin dan berulang; (2) Analisis data cepat dan akurat dimana AI dapat menganalisis data yang besar dengan cepat dan akurat, memberikan wawasan yang mendalam dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik; (3) Peningkatan produktivitas: karena tugas-tugas yang berulang sudah dikerjakan secara otomatis, maka pekerja dapat fokus pada tugas-tugas yang lain dan pekerja industri makin kreatif; dan (4) Peningkatan layanan: dengan pemanfaatan AI layanan dapat menjadi lebih cepat dan pelanggan merasa puas.

Sedangkan “*act*” adalah langkah-langkah apa yang dapat dilakukan untuk membantu industri yang terkena dampak dari peralihan konvensional ke digital. Beberapa ide aksi yang disampaikan adalah: 1). Sosialisasi dan pelatihan yaitu melaksanakan sosialisasi dan pelatihan kepada pekerja agar dapat memahami pemanfaatan AI dan mengimplementasikan AI di tempat bekerja, 2). Kerjasama adalah melaksanakan kerjasama dengan perusahaan lain, lembaga pendidikan, dan pemerintah untuk mendukung transfer pengetahuan tentang AI, dan 3). Peraturan yaitu harus ada peraturan yang mendukung penggunaan teknologi AI di industri. Dalam presentasi dari kelompok 6, siswa memaparkan tentang profesi-profesi yang mungkin akan terdampak atau digantikan oleh robot di masa depan, serta bagaimana generasi muda menghadapi tantangan ini. Dengan analisis kritis, mereka mengidentifikasi sejumlah profesi yang berpotensi digantikan oleh robot, seperti bartender, layanan pelanggan, agen perjalanan, editor, pengemudi, penyulis, akuntan, perancang grafis, dan pekerja di bidang manufaktur. Mereka menekankan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi telah memungkinkan manusia menciptakan mesin-mesin yang mampu

menggantikan pekerjaan manusia dengan hasil yang baik dan waktu yang efisien.

Kelompok ini menyimpulkan bahwa manusia perlu mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Mereka juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak agar kemajuan teknologi tidak berdampak negatif atau membuat manusia menjadi kurang produktif. Hal ini menunjukkan kesadaran mereka akan pentingnya mengelola perkembangan teknologi dengan baik demi keberlangsungan profesi-profesi di masa depan. Setelah semua kelompok memaparkan hasil pemikiran mereka, maka Pemateri memberikan umpan balik dan memberikan penilaian kelompok dan peserta terbaik, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Diskusi Kelompok

Kelompok	Kesesuaian Tema	Kemampuan Presentasi	Total
1	76	75	151
2	75	75	150
3	80	78	158
4	83	80	163
5	85	75	160
6	88	85	173
7	78	80	158
8	84	83	167
9	78	80	158

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa angka tertinggi untuk kesesuaian tema adalah 88 dan terendah adalah 75 sedangkan kemampuan presentasi ada di 85 untuk teratas dan terendah adalah 75, sehingga rata-rata kesesuaian tema 80,78 dan kemampuan presentasi adalah 79. Angka ini menunjukkan bahwa siswa sudah memahami tema yang mereka diskusikan akan dampak teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan ide-ide yang dikembangkan sudah baik. Selain itu, kemampuan mempresentasikan ide juga sangat baik. Untuk kegiatan berikutnya, disarankan adanya program yang lebih terstruktur dan berkelanjutan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang lintas budaya dan digitalisasi kepada remaja. Hal ini dapat dilakukan melalui serangkaian acara, seminar, atau workshop yang dirancang khusus untuk memperkenalkan konsep-konsep kunci dalam lintas budaya dan teknologi digital serta mendorong diskusi yang berkelanjutan. Selain itu, penting bagi kurikulum sekolah untuk mengintegrasikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perkembangan teknologi dan dampaknya terhadap profesi. Ini akan membantu siswa mempersiapkan diri dengan baik untuk menghadapi perubahan yang mungkin terjadi di dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

Selain itu, siswa juga perlu diberikan kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi dalam aktivitas atau proyek daring yang melibatkan kolaborasi dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang

berbeda. Melalui pengalaman ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan lintas budaya mereka secara lebih mendalam dan memperluas wawasan mereka tentang keragaman budaya serta membangun kemampuan untuk bekerja dalam lingkungan yang multikultural. Dengan demikian, mereka dapat menjadi individu yang lebih terampil dan siap menghadapi tantangan global yang semakin kompleks di masa depan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan menghasilkan tiga hal yaitu: (1) Penyuluhan mengenai lintas budaya (*cross-culture*) dan digitalisasi memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak dan tantangan yang dihadapi oleh remaja dalam menghadapi perubahan ini; (2) Diskusi dan presentasi kelompok siswa menunjukkan pemahaman yang cukup dalam mengenai peran teknologi, seperti kecerdasan buatan dalam industri dan masyarakat. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang mereka peroleh adalah 80,79; dan (3) kesadaran akan pentingnya adaptasi dan penggunaan teknologi secara bijak terlihat dari pemikiran kelompok siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat.

Adapun saran untuk kegiatan berikutnya adalah diperlukan program yang lebih terstruktur dan berkelanjutan untuk memberikan pemahaman tentang lintas budaya dan digitalisasi kepada remaja. Selain itu, penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan adaptasi yang baik terhadap perubahan profesi akibat kemajuan teknologi, sehingga kurikulum di sekolah perlu memperdalam pemahaman mengenai perkembangan teknologi dan dampaknya terhadap profesi. Siswa juga perlu lebih banyak berpartisipasi dalam aktivitas atau proyek daring yang melibatkan kolaborasi dengan orang-orang dari negara atau latar belakang budaya yang berbeda untuk mengembangkan keterampilan lintas budaya secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Kantor Urusan Internasional IIB Darmajaya dan Kepala Sekolah Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung atas bantuan dan dukungan yang diberikan kepada kami dalam menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, J. N. (2016). Redefining the role of teachers in the digital era. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(3), 40–45. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://pdfs.semanticscholar.org/fc2d/b30cfa7f4750d641f505db34a0ad5aecb025.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/fc2d/b30cfa7f4750d641f505db34a0ad5aecb025.pdf)
- Caniglia, G., John, B., Bellina, L., Lang, D. J., Wiek, A., Cohmer, S., & Laubichler, M. D. (2018). The glocal curriculum: A model for transnational collaboration in higher education for sustainable development. *Journal of Cleaner Production*,

- 171, 368–376.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652617322096>
- Darginaviciene, I., & Sliogeriene, J. (2019). *Culture and Religion: Is there a Link Between the Two?* Religiski-filozofiski raksti XXVII. ISSN. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=854169>
- Frolova, E. V., Rogach, O. V., & Ryabova, T. M. (2020). Digitalization of Education in Modern Scientific Discourse: New Trends and Risks Analysis. *European Journal of Contemporary Education*, 9(2), 313–336. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1262557>
- Gandhi, R. (2021). Impact Of Digitalisation Of Education on Teachers in India. *International Journal*, 1(3). https://ijpsl.in/wp-content/uploads/2021/04/Impact-of-Digitalisation-of-Education-on-Teachers-in-India_Rishabh-Gandhi-1.pdf
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kim, J., Walsh, E., Pike, K., & Thompson, E. A. (2020). Cyberbullying and Victimization and Youth Suicide Risk: The Buffering Effects of School Connectedness. *The Journal of School Nursing*, 36(4), 251–257. <https://doi.org/10.1177/1059840518824395>
- Lombardi, A., Rifembark, G., Tarconish, E., Volk, D., Monahan, J., Buck, A., Izzo, M., & Murray, A. (2020). Main and Moderating Effects of an Online Transition Curriculum on Career Readiness. *Career Development and Transition for Exceptional Individuals*, 43(3), 146–156. <https://doi.org/10.1177/2165143419900952>
- Margariti, K., Boutsouki, C., Hatzithomas, L., & Zotos, Y. (2019). Visual metaphors in food advertising: A cross-cultural study. *Food Research International*, 115, 338–351. <https://doi.org/10.1016/j.foodres.2018.11.030>
- Park, Y. J. (2015). My whole world's in my palm! The second-level divide of teenagers' mobile use and skill. *New Media & Society*, 17(6), 977–995. <https://doi.org/10.1177/1461444813520302>
- Peltonen, T. (2020). 16 The Role of Religion in Cross-Cultural Management: Three Perspectives. *The SAGE Handbook of Contemporary Cross-Cultural Management*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=KNDKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT456&dq=cross+culture+and+multi+diversity+in+religion&ots=zahWMCJpHk&sig=cUElQfJVo_t_lc_fWdxefeL7PJs
- Pengertian Profil Pelajar Pancasila*. (2023, November 7). Merdeka Mengajar. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/14145044257945-Pengertian-Profil-Pelajar-Pancasila>
- Pinto Da Costa, M. (2021). *Conducting Cross-Cultural, Multi-Lingual and Multi-Country Focus Groups: Guidance for Researchers*. <https://doi.org/10.1177/16094069211049929>
- Rahman, M. M., & Watanobe, Y. (2023). ChatGPT for education and research: Opportunities, threats, and strategies. *Applied Sciences*, 13(9), 5783. <https://www.mdpi.com/2076-3417/13/9/5783>
- Rastogi, H. (2019). Digitalization of education in India—An analysis. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 6(1), 1273–1282. https://ijpsl.in/wp-content/uploads/2021/04/Impact-of-Digitalisation-of-Education-on-Teachers-in-India_Rishabh-Gandhi-1.pdf
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). *Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review*. <https://journal.universitatumigora.ac.id/index.php/upgrade/article/view/3157/1389>

- Siregar, R. A., & Perdhana, M. S. (2018). *Tahapan penyesuaian lintas budaya pada ekspatriat di kota semarang* [PhD Thesis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis]. <http://eprints.undip.ac.id/65024/>
- Struktur Kurikulum Merdeka dalam Setiap Fase*. (2023, November 7). Merdeka Mengajar. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/14179832698137-Struktur-Kurikulum-Merdeka-dalam-Setiap-Fase>
- Syahputri, R., & Alifiya, M. (2021). *CaFiAR: Software to Learn Fish Cultivation in the Bucket to Support Food Security Program in Society*. 6. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/icitb/article/view/3021>
- Syahputri, R., Nurfiana, & Nahal, S. R. (2017). VP-Lab: A virtual way to stay connected with programming laboratory. *2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications (TSSA)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272923>