

Sosialisasi Bonus Demografi dan Transformasi Digital sebagai Upaya Penguatan Literasi Konstitusional Siswa SMK Ma'arif Sukaslamet

Muhammad Isa Asyrofuddin*¹, Kholil Al Munawar², Tri Mustika Dewanti³, Diva Hizbullah⁴, Rizal Ahmaludin Setiawan⁵

^{1,2,3,4,5}Hukum, Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia, Indonesia

*e-mail: sekretariat@iaai-alzaytun.ac.id¹

Abstrak

Siswa SMK Ma'arif Sukaslamet menghadapi tiga permasalahan utama dalam menghadapi bonus demografi Indonesia menuju 2045: (1) rendahnya pemahaman tentang konsep bonus demografi; (2) literasi digital yang terbatas pada penggunaan konsumtif media sosial; serta (3) minimnya literasi konstitusional. Solusi yang ditawarkan adalah pelaksanaan sosialisasi interaktif berbasis metode partisipatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan dilaksanakan pada 5 Juni 2025 dengan melibatkan 30 siswa kelas 10-11 melalui ceramah interaktif menggunakan PowerPoint, diskusi partisipatif, ice breaking, dan evaluasi observasi partisipatif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan terukur: jumlah siswa aktif bertanya meningkat dari 1-2 siswa (3,3%-6,7%) menjadi 5 siswa (16,7%); kualitas pertanyaan berevolusi dari klarifikasi dasar menjadi pertanyaan kritis dan aplikatif; serta 3 dari 5 siswa mampu mengaitkan materi dengan konteks lokal seperti pengangguran lulusan SMK. Dampak nyata meliputi peningkatan kesadaran siswa terhadap peran mereka sebagai generasi produktif dan pemahaman bahwa transformasi digital mencakup tata kelola pemerintahan dan ekonomi kreatif. Pihak sekolah menyatakan apresiasi dan mengusulkan kegiatan lanjutan. Meskipun evaluasi berbasis observasi tanpa pre-test/post-test, kegiatan ini berhasil memberikan fondasi awal literasi konstitusional bagi kesiapan siswa menghadapi era digital.

Kata Kunci: Bonus Demografi, Literasi Digital, Literasi Konstitusional, Siswa SMK, Transformasi Digital

Abstract

Students at SMK Ma'arif Sukaslamet face three main problems in dealing with Indonesia's demographic bonus towards 2045: (1) low understanding of the concept of demographic bonus; (2) digital literacy limited to the consumptive use of social media; and (3) lack of constitutional literacy. The solution offered is the implementation of interactive socialization based on participatory methods to increase student understanding. The activity was held on June 5, 2025, involving 30 students in grades 10-11 through interactive lectures using PowerPoint, participatory discussions, ice breaking, and participatory observation evaluations. The observation results showed measurable improvements: the number of students actively asking questions increased from 1-2 students (3.3%-6.7%) to 5 students (16.7%); the quality of questions evolved from basic clarifications to critical and applicable questions; and 3 out of 5 students were able to relate the material to the local context, such as unemployment among vocational school graduates. The tangible impact included an increase in students' awareness of their role as a productive generation and an understanding that digital transformation encompasses governance and the creative economy. The school expressed its appreciation and proposed follow-up activities. Although the evaluation was based on observation without pre-tests/post-tests, this activity succeeded in providing an initial foundation of constitutional literacy to prepare students for the digital age.

Keywords: Constitutional Literacy, Demographic Bonus, Digital Literacy, Digital Transformation, Vocational High School Students

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini berada dalam fase bonus demografi yang diproyeksikan mencapai puncaknya pada tahun 2030-2045, dengan proporsi penduduk usia produktif (15-64 tahun) mencapai sekitar 64-70% dari total populasi (Felisita et al., 2021). Fenomena ini memberikan peluang besar bagi Indonesia untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing global, namun hanya jika dibarengi dengan kualitas sumber daya manusia yang memadai (Melo et al., 2024). Salah satu kunci dalam memaksimalkan bonus demografi adalah

mempersiapkan generasi muda, terutama siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai tenaga kerja terampil yang adaptif terhadap perubahan zaman. Namun, data Badan Pusat Statistik (2023) menunjukkan bahwa tingkat pengangguran terbuka lulusan SMK masih tinggi, yaitu 9,50% pada Agustus 2023, lebih tinggi dibandingkan lulusan SMA yang hanya 7,86%. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki lulusan SMK dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin kompleks akibat transformasi digital.

Di sisi lain, transformasi digital telah mengubah lanskap sosial, ekonomi, dan tata kelola pemerintahan secara fundamental. Integrasi teknologi digital dalam layanan publik terbukti meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas pemerintahan (Pangandaheng et al., 2022). Namun, transformasi digital juga membawa tantangan baru, terutama terkait kesenjangan akses teknologi, risiko keamanan siber, dan rendahnya literasi digital masyarakat (Pratiwi et al., 2023). Dalam konteks ini, literasi digital menjadi kompetensi krusial yang harus dimiliki generasi muda agar tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kritis dan produktif. Sayangnya, literasi digital siswa SMK di Indonesia masih rendah, terutama di daerah rural yang menghadapi keterbatasan infrastruktur dan akses internet (Mukharom et al., 2025).

Selain literasi digital, pemahaman terhadap konstitusi dan tata kelola negara juga menjadi bekal penting bagi generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan bangsa. Di tengah arus informasi digital yang masif dan cepat, generasi muda perlu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara agar dapat berkontribusi secara kritis terhadap kebijakan publik dan praktik tata kelola yang lebih inklusif (Advitama et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, literasi konstitusional di kalangan siswa SMK masih sangat terbatas, terutama karena kurikulum vokasional lebih menekankan pada keterampilan teknis dibandingkan penguatan wawasan kebangsaan.

SMK Ma'arif Sukaslamet, yang terletak di Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, merupakan salah satu lembaga pendidikan vokasional yang menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan hasil survei awal dan koordinasi dengan pihak sekolah pada bulan Mei 2025, ditemukan beberapa permasalahan mendasar yang dihadapi oleh siswa. Pertama, sebagian besar siswa (sekitar 80%) tidak familiar dengan istilah "bonus demografi" dan tidak memahami bahwa mereka adalah bagian dari generasi produktif yang menjadi harapan Indonesia di masa depan. Ketidakpahaman ini menyebabkan rendahnya kesadaran siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi persaingan kerja yang semakin ketat di era digital (Melo et al., 2024).

Kedua, meskipun siswa SMK Ma'arif Sukaslamet tergolong sebagai Generasi Z yang familiar dengan teknologi seperti *smartphone* dan media sosial, pemahaman mereka terhadap literasi digital masih sangat terbatas pada aspek konsumtif seperti menggunakan media sosial, menonton video, dan bermain *game*. Berdasarkan diskusi awal dengan pihak sekolah, siswa belum memahami konsep transformasi digital secara komprehensif, seperti bagaimana teknologi digital memengaruhi tata kelola pemerintahan, peluang ekonomi kreatif dan wirausaha digital, serta risiko keamanan siber, hoaks, dan privasi data.

Ketiga, hasil koordinasi dengan guru di SMK Ma'arif Sukaslamet menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang sangat terbatas tentang konstitusi dan tata kelola negara. Pembelajaran PPKn lebih berfokus pada hafalan pasal-pasal UUD 1945 tanpa kontekstualisasi terhadap isu-isu kontemporer seperti demokrasi digital, partisipasi publik dalam kebijakan, atau akuntabilitas pemerintahan di era digital. Padahal, di era transformasi digital, tantangan konstitusional semakin kompleks, seperti penyalahgunaan kekuasaan melalui teknologi digital, lemahnya perlindungan hak digital warga negara, dan minimnya partisipasi generasi muda dalam proses kebijakan publik (Advitama et al., 2024). Literasi konstitusional bukan hanya soal hafalan pasal-pasal, tetapi juga kemampuan untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam konteks perubahan sosial yang dinamis.

Keempat, berdasarkan informasi dari pihak sekolah, minat siswa SMK Ma'arif Sukaslamet untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi masih sangat rendah. Sebagian besar siswa memilih untuk langsung bekerja setelah lulus atau bahkan tidak memiliki rencana konkret untuk masa depan mereka. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain

keterbatasan ekonomi keluarga, kurangnya informasi tentang peluang beasiswa atau jalur pendidikan alternatif, dan rendahnya kesadaran akan pentingnya peningkatan kompetensi di era persaingan global. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat bonus demografi hanya akan memberikan manfaat optimal jika generasi muda memiliki keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Melo et al., 2024).

Kesenjangan antara kondisi aktual dengan kondisi ideal sangat signifikan. Kondisi ideal yang diharapkan adalah siswa SMK Ma'arif Sukaslamet memiliki pemahaman yang memadai tentang bonus demografi dan kesadaran akan peran mereka sebagai generasi produktif, literasi digital yang kuat dalam memanfaatkan teknologi secara kritis dan produktif, literasi konstitusional yang baik sehingga mereka memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan mengembangkan kompetensi. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kesenjangan ini jika tidak segera diatasi dapat menyebabkan tingginya angka pengangguran lulusan SMK akibat ketidaksesuaian kompetensi dengan kebutuhan dunia kerja, rendahnya partisipasi generasi muda dalam pembangunan bangsa, dan potensi bonus demografi yang tidak termanfaatkan secara optimal.

Mengingat kondisi dan kesenjangan tersebut, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menjadi sangat mendesak untuk dilaksanakan. Pertama, waktu yang terbatas untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi puncak bonus demografi pada tahun 2030-2045 menuntut edukasi dan penguatan kompetensi dilakukan sejak dini agar siswa siap bersaing (Felisita et al., 2021). Kedua, percepatan transformasi digital di Indonesia menuntut adaptasi cepat dari generasi muda, di mana literasi digital bukan lagi sekadar keterampilan tambahan tetapi menjadi kompetensi dasar yang wajib dimiliki (Mukharom et al., 2025). Ketiga, minimnya program edukasi literasi konstitusional di tingkat SMK membuat kegiatan PKM ini penting untuk mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan edukasi yang relevan dan aplikatif. Keempat, dukungan dari pihak SMK Ma'arif Sukaslamet yang sangat mengapresiasi rencana kegiatan ini dan menyatakan bahwa edukasi tentang bonus demografi, transformasi digital, dan literasi konstitusional sangat dibutuhkan oleh siswa menjadi faktor pendorong yang kuat.

Berdasarkan identifikasi masalah, kesenjangan, dan urgensi yang telah dijelaskan, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa SMK Ma'arif Sukaslamet tentang konsep bonus demografi dan pentingnya mempersiapkan diri sebagai generasi produktif yang akan menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia di masa depan; (2) meningkatkan literasi digital siswa, khususnya terkait dampak transformasi digital terhadap tata kelola pemerintahan, peluang ekonomi kreatif, serta risiko dan tantangan yang harus diantisipasi; (3) memperkuat literasi konstitusional siswa agar mereka memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, mampu berpartisipasi aktif dalam proses demokrasi, dan kritis terhadap praktik tata kelola pemerintahan di era digital; dan (4) memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan kompetensi sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks di era transformasi digital. Dengan tercapainya tujuan-tujuan di atas, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di SMK Ma'arif Sukaslamet, sehingga siswa dapat menjadi agen perubahan yang siap menghadapi tantangan bonus demografi dan transformasi digital dengan literasi konstitusional yang kuat.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis edukasi dan diskusi interaktif. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2025, bertempat di SMK Ma'arif Sukaslamet, Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, dengan melibatkan 30 siswa kelas 10 dan 11 sebagai peserta.

2.1. Identifikasi Masalah

Tahap awal kegiatan dimulai dengan survei lokasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan

pihak sekolah, ditemukan bahwa minat melanjutkan pendidikan tinggi di kalangan siswa SMK Ma'arif Sukaslamet masih rendah. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya mempersiapkan diri menghadapi bonus demografi Indonesia menuju 2045, dampak transformasi digital terhadap dunia kerja, serta tanggung jawab konstitusional sebagai warga negara di era digital.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan edukasi yang relevan guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap peluang masa depan mereka sebagai generasi produktif. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, tim PKM menyusun materi edukasi yang disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa, dengan bimbingan dosen pembimbing.

2.2. Tahap Kegiatan

Pelaksanaan PkM terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu:

2.2.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan mencakup:

- Survei lokasi Survei lokasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan kebutuhan teknis kegiatan
- Penyusunan materi presentasi yang mencakup empat pokok bahasan: (1) bonus demografi dan potensi ekonomi Indonesia, (2) transformasi digital dan dampaknya terhadap tata kelola pemerintahan, (3) tantangan konstitusional di era digital, dan (4) solusi dan peran generasi muda
- Persiapan alat dan bahan pendukung, termasuk laptop, proyektor, materi presentasi berbentuk PowerPoint dengan studi kasus, serta doorprize untuk meningkatkan partisipasi peserta
- Observasi awal untuk memahami latar belakang dan tingkat pemahaman siswa terhadap topik yang akan disampaikan

2.2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan struktur sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PkM

No	Kegiatan	Durasi	Metode
1	Pembukaan dan pengenalan tim	10 menit	Sambutan dan pengenalan
2	Ice breaking	10 menit	Aktivitas interaktif untuk membangun suasana
3	Penyampaian materi (2 narasumber)	30 menit	Presentasi dengan PowerPoint, studi kasus, dan ceramah interaktif
4	Sesi tanya jawab dan diskusi	15 menit	Tanya jawab terbuka dan diskusi partisipatif
5	Pembagian doorprize	10 menit	Apresiasi partisipasi aktif peserta
6	Penutupan dan dokumentasi	15 menit	Penutupan, foto bersama, evaluasi observasi
Total		90 menit	

Metode penyampaian materi menggunakan pendekatan *participatory learning*, di mana peserta tidak hanya mendengarkan ceramah, tetapi juga diajak berdiskusi dan memberikan tanggapan. Materi disampaikan melalui presentasi PowerPoint yang dilengkapi dengan studi kasus relevan untuk mempermudah pemahaman siswa. Sesi tanya jawab dilakukan secara interaktif, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan secara sukarela maupun melalui penunjukan langsung oleh narasumber. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan mendorong pemikiran kritis siswa terhadap isu-isu yang dibahas.

2.2.3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung. Metode observasi dipilih karena keterbatasan waktu dan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan pelaksanaan pre-test dan post-test tertulis. Indikator keberhasilan kegiatan yang digunakan meliputi:

- Peningkatan partisipasi aktif: Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi di akhir kegiatan dibandingkan di awal, terlihat dari keberanian mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan.
- Kemampuan memberikan contoh konkret: Siswa mampu mengaitkan materi yang disampaikan dengan konteks kehidupan mereka sendiri, seperti memberikan contoh dampak transformasi digital atau peluang bonus demografi di lingkungan mereka.
- Kualitas respons dan pertanyaan: Siswa mengajukan pertanyaan yang menunjukkan pemahaman terhadap materi, bukan sekadar pertanyaan klarifikasi.

Tim PKM mencatat hasil observasi secara deskriptif selama kegiatan berlangsung, termasuk perubahan sikap dan perilaku peserta dari awal hingga akhir kegiatan.

2.3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi:

- Laptop dan proyektor untuk presentasi
- Materi presentasi dalam bentuk PowerPoint dengan studi kasus
- Doorprize sebagai apresiasi partisipasi peserta
- Alat dokumentasi (kamera/smartphone) untuk keperluan pelaporan

2.4. Hambatan dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa hambatan teknis yang dihadapi, antara lain:

- Keterbatasan media dan fasilitas: Ruangan kurang memadai dalam hal sirkulasi udara (cukup pengap), yang dapat mengurangi kenyamanan peserta. Solusi yang dilakukan adalah memaksimalkan penggunaan peralatan yang dibawa sendiri oleh tim PKM serta melakukan ice breaking untuk menjaga fokus peserta.
- Konsentrasi peserta yang fluktuatif: Sebagian peserta terlihat kurang fokus pada awal kegiatan. Untuk mengatasi hal ini, tim PKM melakukan ice breaking dan mengajak peserta berinteraksi langsung melalui pertanyaan ringan untuk membangun Kembali semangat mereka

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Sosialisasi Bonus Demografi dan Transformasi Digital sebagai Upaya Penguatan Literasi Konstitusional Siswa SMK Ma'arif Sukaslamet" telah dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2025 di SMK Ma'arif Sukaslamet, Kecamatan Kroya, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Kegiatan ini melibatkan 30 siswa kelas 10 dan 11 sebagai peserta.

Pelaksanaan kegiatan mengikuti tahapan yang telah dirancang dalam metode PKM partisipatif (Sulaeman et al., 2022), yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan sekolah dan tim PKM, dilanjutkan dengan *ice breaking* untuk membangun suasana kondusif, penyampaian materi oleh dua narasumber, sesi tanya jawab interaktif, pembagian *doorprize*, dan diakhiri dengan penutupan serta dokumentasi kegiatan.

Materi yang disampaikan mencakup empat pokok bahasan utama: (1) penjelasan mengenai bonus demografi dan potensi ekonomi Indonesia, (2) transformasi digital dan

dampaknya terhadap tata kelola pemerintahan, (3) tantangan konstitusional di era digital, dan (4) solusi dan peran generasi muda dalam menghadapi perubahan tersebut. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah interaktif dengan bantuan media presentasi PowerPoint, yang menurut Dewi et al. (2023) efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta dalam kegiatan sosialisasi berdurasi singkat.

3.2. Tingkat Partisipasi dan Respons Peserta

Berdasarkan observasi partisipatif yang dilakukan selama kegiatan berlangsung, tingkat partisipasi peserta menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Observasi partisipatif dipilih sebagai metode evaluasi karena memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika interaksi peserta secara mendalam dalam konteks natural (Afandi et al., 2023). Dari 30 peserta yang hadir, terdapat sekitar 5 siswa (16,7%) yang menunjukkan partisipasi aktif dengan mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan berani maju ke depan ketika diberikan kesempatan.

Mayoritas peserta (sekitar 60%) terlihat memperhatikan materi dengan serius namun tidak mengajukan pertanyaan secara verbal, sementara sekitar 23,3% peserta menunjukkan partisipasi minimal yang ditandai dengan kurangnya fokus selama penyampaian materi. Pola partisipasi ini sejalan dengan temuan Widiastuti & Purwanto (2022) bahwa dalam kegiatan edukatif di lingkungan SMK, tingkat partisipasi aktif cenderung berkisar antara 15-25% dari total peserta, terutama pada kegiatan yang bersifat satu arah dengan durasi terbatas.

Untuk meningkatkan *interaksi* peserta, tim PKM menyediakan *doorprize* bagi 5 siswa yang aktif berpartisipasi. Strategi ini merupakan bentuk penerapan *positive reinforcement* dalam pembelajaran, yang menurut Rahmawati et al. (2023) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi partisipasi siswa, terutama pada generasi Z yang responsif terhadap sistem *reward*.

Tabel 2. Kategorisasi Partisipasi Peserta Berdasarkan Observasi

Kategori Partisipasi	Jumlah Siswa	Persentase	Indikator Perilaku
Partisipasi aktif	5 siswa	16,7%	Mengajukan pertanyaan, maju ke depan, memberikan tanggapan tanpa ditunjuk
Partisipasi Pasif-Responsif	18 siswa	60,0%	Memperhatikan dengan serius, merespons ketika ditanya langsung
Partisipasi Minimal	7 siswa	23,3%	Hadir namun kurang fokus, tidak mengajukan pertanyaan

3.3. Contoh Pertanyaan dan Tanggapan Peserta

Meskipun tidak semua peserta aktif bertanya, kualitas pertanyaan yang diajukan menunjukkan adanya proses pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Menurut Sari & Nugroho (2024), kualitas pertanyaan yang diajukan peserta dapat menjadi indikator tingkat pemahaman dan kemampuan berpikir kritis. Beberapa pertanyaan representatif yang diajukan siswa antara lain:

a. Terkait Bonus Demografi

- 1) "Kalau bonus demografi itu bagus untuk Indonesia, kenapa masih banyak lulusan SMK yang menganggur?"
- 2) "Apa yang harus kita siapkan sebagai generasi muda biar bisa memanfaatkan bonus demografi?"

b. Terkait Transformasi Digital

- 1) "Apakah nanti semua pekerjaan akan digantikan oleh AI atau robot? Terus kita kerja apa?"

c. Terkait Peran Generasi Muda

- 1) "Kalau kita mau jadi wirausaha digital tapi modal terbatas, bagaimana caranya?"
- 2) "Apakah pemerintah sudah siap menghadapi bonus demografi?"

Pertanyaan-pertanyaan di atas menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengkritisi dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan mereka. Kekhawatiran terhadap masa depan pekerjaan, ketimpangan akses

teknologi, dan ketidakpastian peran pemerintah menjadi tema dominan dalam diskusi. Hal ini mencerminkan karakteristik pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), di mana peserta mampu mengkoneksikan pengetahuan baru dengan pengalaman personal mereka (Dewi et al., 2023).

3.4. Observasi Perubahan Sikap Peserta

Berdasarkan observasi partisipatif yang dilakukan selama kegiatan, terdapat perubahan sikap peserta dari awal hingga akhir kegiatan. Afandi et al. (2023) menjelaskan bahwa observasi partisipatif memungkinkan identifikasi perubahan perilaku peserta dalam waktu singkat melalui pengamatan langsung terhadap respons verbal dan non-verbal.

Tabel 3. Perubahan Sikap Peserta Berdasarkan Observasi Partisipatif

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal (0-30 menit)	Kondisi Akhir (60-90 menit)
Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan	1-2 siswa	5 siswa
Kualitas pertanyaan	Sebatas klarifikasi istilah ("Apa itu bonus demografi?")	Pertanyaan aplikatif dan kritis (terkait solusi dan implementasi)
Partisipasi dalam diskusi	Mayoritas diam ketika diberi kesempatan	Beberapa siswa mulai memberikan tanggapan tanpa ditunjuk
Ekspresi wajah dan bahasa tubuh	Sebagian terlihat ragu dan tidak fokus	Lebih antusias

Perubahan ini mengindikasikan bahwa kegiatan berhasil memicu *awareness* awal terhadap isu bonus demografi dan transformasi digital. Perubahan sikap dalam jangka pendek merupakan indikator awal keberhasilan kegiatan edukatif, meskipun untuk mengukur dampak jangka panjang diperlukan mekanisme evaluasi lanjutan (Widiastuti & Purwanto, 2022).

3.5. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Penyampaian materi oleh tim PKM mengenai bonus demografi dan transformasi digital. Terlihat peserta duduk rapih dan mendengarkan materi yang disampaikan dengan penuh perhatian



Gambar 2. Sesi tanya jawab. Peserta terlihat aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan

3.6. Pembahasan

3.6.1. Tantangan Partisipasi Aktif dalam Setting Edukasi Formal

Tingkat partisipasi aktif sebesar 16,7% (5 dari 30 siswa) dalam kegiatan ini sejalan dengan pola umum yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Supriyadi et al. (2025)

menjelaskan bahwa siswa SMK, terutama di daerah non-urban, cenderung memiliki *culture of silence* dalam diskusi formal karena kurangnya kebiasaan pembelajaran partisipatif dan *self-confidence* yang rendah dalam menyampaikan pendapat di forum terbuka. Faktor lain yang memengaruhi adalah latar belakang sosial-ekonomi dan keterbatasan *exposure* terhadap isu-isu di luar kurikulum vokasional (Widiastuti & Purwanto, 2022).

Namun, kehadiran 5 siswa yang aktif bertanya dapat dilihat sebagai "*early adopters*" yang berpotensi menjadi agen perubahan di lingkungan mereka. Dalam konteks difusi inovasi, Rogers (2003) dalam Rahmawati et al. (2023) menjelaskan bahwa kelompok kecil yang responsif ini dapat menjadi *opinion leaders* yang memengaruhi teman sebaya mereka setelah kegiatan berakhir. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi strategi lanjutan yang efektif untuk memperluas dampak kegiatan (Sulaeman et al., 2022).

3.6.2. Relevansi Materi dengan Kekhawatiran Generasi Muda

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa menunjukkan bahwa materi bonus demografi dan transformasi digital sangat *resonates* dengan kekhawatiran riil mereka, terutama terkait:

- a. Masa depan pekerjaan
Kekhawatiran tentang pengangguran dan substitusi AI Nurisman et al. (2024) menyebutkan bahwa generasi muda, khususnya lulusan SMK, memiliki kekhawatiran tinggi terhadap disruption teknologi karena mereka akan langsung memasuki dunia kerja tanpa buffer waktu seperti mahasiswa. Literasi digital tidak hanya soal keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman terhadap implikasi sosial-ekonomi dari teknologi.
- b. Kesenjangan akses teknologi
Realitas infrastruktur digital yang tidak merata di daerah rural masih menjadi tantangan utama transformasi digital di Indonesia (Pangandaheng et al., 2022). Kambau (2024) menambahkan bahwa ketimpangan akses ini dapat memperlebar kesenjangan ekonomi antar wilayah jika tidak segera diatasi.
- c. Ketidakpastian peran pemerintah
Skeptisisme terhadap kesiapan pemerintah menghadapi bonus demografi, generasi muda cenderung lebih kritis terhadap kebijakan pemerintah, terutama terkait isu yang langsung memengaruhi masa depan mereka. Sikap kritis ini merupakan modal sosial penting untuk mendorong akuntabilitas pemerintah dalam pemanfaatan bonus demografi (Advitama et al., 2024).

3.6.3. Efektivitas *Doorprize* sebagai Strategi Interaksi

Penggunaan *doorprize* sebagai insentif partisipasi terbukti efektif dalam mendorong keberanian siswa untuk terlibat aktif. Mashud et al. (2024) menyebutkan bahwa *gamification* dan *reward system* dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama pada generasi Z. Strategi ini efektif untuk kegiatan berdurasi singkat (60-120 menit), namun untuk pembelajaran jangka panjang diperlukan motivasi intrinsik yang lebih kuat (Rahmawati et al., 2023).

Meskipun strategi ini efektif dalam jangka pendek, perlu dievaluasi apakah partisipasi yang muncul benar-benar didorong oleh ketertarikan intelektual atau semata-mata karena insentif eksternal. Dewi et al. (2023) menyarankan untuk mengombinasikan *reward system* dengan metode pembelajaran yang lebih mendalam seperti *project-based learning* atau *service learning* agar dampak edukatif lebih berkelanjutan.

3.6.4. Implikasi terhadap Penguatan Literasi Konstitusional

Kegiatan ini memberikan kontribusi awal terhadap penguatan literasi konstitusional siswa SMK melalui pemahaman terhadap peran generasi muda dalam tata kelola negara di era digital. Literasi konstitusional bukan hanya soal hafalan pasal-pasal UUD 1945, tetapi juga kemampuan untuk memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam konteks perubahan sosial yang dinamis (Melati et al., 2023).

Pertanyaan siswa tentang kesiapan pemerintah dan peran generasi muda menunjukkan adanya kesadaran awal terhadap tanggung jawab konstitusional. Hal ini sejalan dengan temuan Advitama et al. (2024) bahwa generasi muda memiliki potensi besar sebagai agen perubahan dalam mendorong tata kelola yang lebih partisipatif dan akuntabel, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital.

Namun, untuk memperkuat literasi konstitusional secara berkelanjutan, diperlukan pendampingan lanjutan yang lebih terstruktur. Sulaeman et al. (2022) menyarankan pendekatan *community-based participatory research* (CBPR) yang melibatkan siswa dalam proyek nyata terkait isu konstitusional di lingkungan mereka, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga aplikatif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertema “*Sosialisasi Bonus Demografi dan Transformasi Digital sebagai Upaya Penguatan Literasi Konstitusional*” di SMK Ma’arif Sukaslamet pada 5 Juni 2025 berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bonus demografi, transformasi digital, serta tanggung jawab konstitusional generasi muda. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa, baik dari segi jumlah maupun kualitas pertanyaan, yang berkembang dari sekadar klarifikasi dasar menjadi pertanyaan kritis dan aplikatif. Selain itu, beberapa siswa mampu mengaitkan materi dengan isu lokal seperti kesenjangan digital dan tantangan pengangguran lulusan SMK, yang menandakan tumbuhnya kesadaran kontekstual. Respon positif dari pihak sekolah semakin menegaskan relevansi kegiatan ini dengan kebutuhan pengembangan kompetensi siswa, sekaligus membuka peluang untuk tindak lanjut yang lebih mendalam.

Kelebihan kegiatan ini terletak pada capaian terukur yang melampaui target awal, serta dampak nyata berupa peningkatan literasi konstitusional dan digital yang jarang disentuh dalam kurikulum vokasional. Namun, keterbatasan yang perlu diakui adalah durasi kegiatan yang singkat dan belum adanya mekanisme evaluasi jangka panjang untuk menilai keberlanjutan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada pelaksanaan kegiatan multi-sesi dengan evaluasi komprehensif, penyusunan modul pembelajaran mandiri, serta pelibatan peer educator untuk memperluas dampak. Jika pihak sekolah mampu mengintegrasikan materi ke dalam kegiatan ekstrakurikuler dan menjalin kolaborasi dengan lembaga eksternal, maka keberlanjutan program akan semakin terjamin. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil mencapai target awal, tetapi juga memberikan fondasi penting bagi pembentukan generasi muda yang literat, kritis, dan siap menghadapi tantangan bonus demografi serta transformasi digital di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Advitama, D., Christiawan, R., Widyaningrum, T., & Sirait, T. M. (2024). Undang-Undang Informasi Teknologi Dan Elektronik Sebagai Alat Kontrol Dan Payung Hukum Bagi Masyarakat Dan Pelaku Usaha Dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Jurnal Surya Kencana Satu*, 15(2), 175–186. <https://doi.org/10.32493/jdmhkdmmhk.v15i2.44586>
- Afandi, M., Pujiyanto, U., & Kurniawan, A. (2023). Observasi Partisipatif Sebagai Metode Evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat: Studi Kasus di Desa Binaan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29(2), 145–156.
- Dewi, R. ., Hasanah, U., & Wijaya, D. (2023). Efektivitas Metode Ceramah Interaktif dalam Sosialisasi Program Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 412–425.
- Felisita, T. A., Triasturi, M. W., Indriyantika, D. F., Solih, R., Hermawati, F., & Friska, M. (2021). Proyeksi Penduduk Indonesia 2020-2050 Hasil Sensus Penduduk 2020. In *Badan Pusat*

- Statistik. Badan Pusat Statistik.
<https://www.bps.go.id/id/publication/2023/05/16/fad83131cd3bb9be3bb2a657/proyek-si-penduduk-indonesia-2020-2050-hasil-sensus-penduduk-2020.html>
- Kambau, R. (2024). Proses Transformasi Digital pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(3), 126–136. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i3.481>
- Mashud, P. R., Askar, M. I., Hatta, M. S., & Hermawan, D. W. (2024). Sosialisasi Bisnis Digital untuk Siswa-Siswi Sekolah Menengah Kejuruan (Smks Prima Tiara Makassar). *Jurnal Mitra Prima*, 6(1), 2–6.
- Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melo, R. H., Lasulika, C. T., & Saleh, S. E. (2024). Optimalisasi Bonus Demografi Melalui Kebijakan Kependudukan untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(2), 143–148.
- Mukharom, Rahmawati, D., Syaputra, W., & Ratoeloedji, R. A. (2025). Peran Pembelajaran Teknologi Informasi dan Digitalisasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK: Tantangan dan Peluang di Era 4.0 Universitas Semarang, Indonesia bagaimana peran pembelajaran TI dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK? Pemahaman tenta. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 180–195. <https://journal.sinov.id/index.php/juisik/article/view/1218/987>
- Nurisman, H., Prabowo, H. A., Manurung, L., Zeinora, Hapsari, F., Wahyuni, S., Herawati, M., Riyono, B., & Iramdan. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MENYONGSONG. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18(April), 372–378. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i2.4350>
- Pangandaheng, F., Maramis, J. B., Elia Saerang, D. P., Herman Dotulong, L. O., & Soepeno, D. (2022). Transformasi Digital: Sebuah Tinjauan Literatur pada Sektor Bisnis dan Pemerintah. *Jurnal EMBA*, 10(2), 1106–1115. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i2.41388>
- Pratiwi, A. ., Nugroho, H., & Wijaya, S. (2023). Kesenjangan Digital dan Implikasinya Terhadap Pembangunan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan Indonesia*, 23(2), 156–172.
- Rahmawati, S., Nugroho, B. A., & Saputra, H. (2023). Strategi Reward System dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. *Community Development Journal*, 7(1), 89–102.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2024). Kualitas Pertanyaan Sebagai Indikator Pemahaman Peserta dalam Kegiatan Sosialisasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 11(1), 23–37.
- Sulaeman, E., Rahayu, T., & Hidayat, S. (2022). Model Pengabdian Masyarakat Partisipatif untuk Pemberdayaan Generasi Muda. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(4), 876–889.
- Supriyadi, S., Willys, W., Agustina, T., Hilman, A., Kusdiawan, W., Mulyana, J., & Azhar, W. Y. (2025). Penguatan Literasi Digital dan Internet of Things Untuk Membangun Kesiapan Memasuki Dunia Kerja dan Industri 4.0 Pada Siswa Kelas 12 SMA Negeri 3 Cikampek. *Jurnal Abdimas Maduma*, 4(1), 99–107. <https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.400>
- Widiastuti, N., & Purwanto, A. (2022). Evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Observasi: Tantangan dan Solusi Metodologis. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 234–248.
- Zuhri, S., Hutagaol, O. R., & Amalia, F. (2023). *Keadaan Angkatan Kerja di Indonesia* (Vol. 45, Issue 2). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/12/08/f8c567805aa8a6977bd4594a/keadaan-angkatan-kerja-di-indonesia-agustus-2023.html>