

Komputerisasi dan Menimbang Arah Baru Sistem Ketatanegaraan Indonesia

Muhammad Isa Asyrofuddin*¹, Muhammad Ikhwanuddin Al Rosyid², Shoffan Abdus Salam³, Alfad Haffan Syam⁴, Anisa Fitri⁵, Fitha Dieni Puja Lestari⁶, Galih Sigit Al Fajar⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Hukum Tata Negara, Syariah, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia, Indonesia
*e-mail: miasyrofuddin@iai-alzaytun.ac.id¹

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sistem ketatanegaraan. Sayangnya, pemanfaatan teknologi dalam pemerintahan Indonesia, khususnya di tingkat lokal, masih menghadapi berbagai kendala. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada peserta didik di MTs An-Nur Haurgeulis mengenai pentingnya komputerisasi dalam sistem pemerintahan modern. Metode kegiatan meliputi presentasi dan diskusi interaktif yang melibatkan sekitar 50 siswa kelas 7 hingga 9. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep e-Government, manfaat digitalisasi, serta tantangan sosial budaya yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam sistem pemerintahan. Kegiatan ini juga menghasilkan temuan terkait hambatan literasi digital dan infrastruktur, serta menawarkan solusi strategis berbasis edukasi dan kolaborasi. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam menumbuhkan kesadaran kritis generasi muda terhadap arah baru sistem ketatanegaraan Indonesia yang berbasis teknologi.

Kata Kunci: E-Government, Komputerisasi, Ketatanegaraan, Literasi Digital, Partisipasi Publik

Abstract

The advancement of information and communication technology has brought significant changes across various sectors, including the state governance system. Unfortunately, the use of technology in Indonesian governance, particularly at the local level, still faces multiple challenges. This Community Service (PkM) activity aims to educate students of MTs An-Nur Haurgeulis about the importance of computerization in modern government systems. The methods included presentations and interactive discussions involving approximately 50 students from grades 7 to 9. The results show an increased understanding among participants regarding the concepts of e-Government, the benefits of digitalization, and the socio-cultural challenges that influence technology acceptance in governance. The program also identified issues such as low digital literacy and limited infrastructure, and offered strategic solutions based on education and community collaboration. This initiative is expected to be an initial step in fostering critical awareness among youth regarding a new, technology-based direction for Indonesia's governance system.

Keywords: Computerization, Digital Literacy, E-Government, Governance, Public Participation

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan komputerisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem ketatanegaraan. Pada era globalisasi ini, kemajuan teknologi informasi menjadi instrumen penting dalam mendorong transparansi, efisiensi, dan akuntabilitas dalam tata kelola pemerintahan (Karinda, Kede, et al., 2024). Digitalisasi memungkinkan pemerintah memberikan pelayanan publik yang lebih responsif dan terintegrasi, sebagaimana telah diterapkan di berbagai negara melalui sistem layanan berbasis web, baik di tingkat desa (Sarwindah et al., 2022). maupun perkotaan dalam bentuk smart city (Ratama & Munawaroh, 2019).

Namun, sistem ketatanegaraan Indonesia dihadapkan pada tantangan besar dalam merespons transformasi digital yang terus berkembang. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan menyesuaikan struktur dan mekanisme ketatanegaraan agar lebih adaptif terhadap inovasi teknologi, sekaligus mengantisipasi kesenjangan digital yang berpotensi memperdalam

ketimpangan sosial (Azzahra, 2023). Ketidaksiapan pemerintah dalam mengakomodasi perubahan ini dapat memicu ketidakpuasan publik dan menurunnya kepercayaan terhadap institusi negara, terlebih ketika ekspektasi masyarakat terhadap layanan yang cepat dan efisien semakin meningkat (Saputra, 2022).

Selain tantangan pada level nasional, transformasi digital juga menghadapi hambatan di daerah. Penelitian Karinda dkk mengenai implementasi digital governance di Sulawesi Tengah menunjukkan potensi besar dalam mempercepat administrasi, memperbaiki manajemen data, dan memperluas partisipasi publik. Namun, penelitian tersebut juga menegaskan adanya keterbatasan infrastruktur di wilayah pedesaan, kesenjangan keterampilan digital aparatur, serta lemahnya jaminan keamanan data. Hal ini menegaskan bahwa transformasi digital dalam sistem ketatanegaraan Indonesia harus mempertimbangkan konteks lokal yang beragam, baik secara geografis, sosial, maupun budaya (Karinda, Nursin, et al., 2024).

Dalam konteks ini, literasi teknologi menjadi elemen kunci yang harus dimiliki masyarakat. Isabella dkk menegaskan bahwa rendahnya literasi digital masih menjadi hambatan utama dalam mendukung tata kelola pemerintahan berbasis teknologi. Tanpa kemampuan digital yang memadai, masyarakat rentan terjebak dalam disinformasi dan kesulitan memanfaatkan layanan publik elektronik secara optimal. Oleh karena itu, pembangunan infrastruktur digital harus diiringi dengan peningkatan kapasitas sumber daya manusia agar mampu menjadi pengguna teknologi yang kritis, produktif, dan etis (Isabella et al., 2024).

Lebih jauh, digitalisasi juga memengaruhi pola interaksi antara warga negara dengan negara. Digitalisasi tidak hanya mengubah bentuk layanan publik, tetapi juga mengubah cara masyarakat berpartisipasi dalam kehidupan politik (Zonyfar et al., 2022). Masyarakat yang melek digital cenderung lebih aktif, kritis, dan berdaya dalam demokrasi, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas tata kelola pemerintahan (Patrissia & Husni, 2024). Dengan demikian, literasi digital tidak hanya bermanfaat secara teknis, tetapi juga memperkuat fondasi demokrasi.

Selain aspek tata kelola, transformasi digital membawa dampak sosial budaya yang kompleks. Pergeseran nilai, norma, dan hubungan sosial muncul sebagai konsekuensi dari interaksi digital. Misalnya, gerakan sosial digital menjadi bukti partisipasi yang lebih terbuka dan kolektif (Salamor, 2024). Namun demikian, sisi gelap era digital seperti maraknya hoaks dan disinformasi juga menjadi ancaman serius bagi kohesi sosial (Ariadi et al., 2021). Kondisi ini menuntut adanya edukasi komprehensif yang menekankan pemanfaatan teknologi secara etis dan konstruktif (Amanatin et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan tersebut, arah baru sistem ketatanegaraan Indonesia melalui komputerisasi tidak cukup hanya menekankan pada efisiensi teknis, tetapi juga harus menjamin keberlanjutan sosial, keadilan, dan pemberdayaan masyarakat (Karinda, Nursin, et al., 2024). Literasi digital yang kuat memungkinkan warga berpartisipasi aktif dalam demokrasi digital, sementara kesiapan aparatur dan infrastruktur menjamin layanan publik dapat diakses secara merata (Isabella et al., 2024).

Melihat urgensi tersebut, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat menjadi sangat relevan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman tentang komputerisasi dalam sistem ketatanegaraan, tetapi juga berperan membangun kesadaran politik dan kapasitas masyarakat agar mampu berpartisipasi secara aktif dan bijak dalam kehidupan demokratis. Dengan bekal literasi digital dan pemahaman ketatanegaraan yang baik, masyarakat diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang menjaga integritas sosial serta memperkuat demokrasi di era digital.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di MTs An-Nur Haurgeulis, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, pada tanggal 1–30 Juli 2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki kebutuhan untuk memperkuat literasi digital siswa di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Selain itu, sekolah ini juga memiliki karakteristik peserta didik yang beragam, sehingga dapat menjadi representasi kondisi

generasi muda di tingkat pendidikan menengah pertama dalam menghadapi tantangan komputerisasi dan digitalisasi pemerintahan.

Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VII sampai IX dengan jumlah peserta sekitar 50 orang. Siswa dipilih karena berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang strategis untuk menanamkan kesadaran kritis mengenai urgensi komputerisasi dalam sistem ketatanegaraan. Generasi muda, khususnya remaja usia sekolah, memiliki potensi besar sebagai agen perubahan yang nantinya akan berperan aktif dalam kehidupan demokrasi digital. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital sejak dini menjadi sangat relevan agar mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami implikasi sosial, politik, dan hukum dari pemanfaatan komputerisasi dalam tata kelola pemerintahan.

Metode pelaksanaan kegiatan menggabungkan presentasi materi, diskusi interaktif, dan refleksi partisipatif. Presentasi dilakukan menggunakan media laptop dan proyektor untuk memudahkan pemahaman peserta terkait topik utama, yaitu "Komputerisasi dan Menimbang Arah Baru Sistem Ketatanegaraan Indonesia". Materi mencakup beberapa aspek penting: (1) pengertian komputerisasi, (2) urgensi penerapan e-Government, (3) tantangan digitalisasi birokrasi, dan (4) peran generasi muda dalam tata kelola pemerintahan berbasis teknologi. Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok yang memungkinkan siswa menyampaikan pandangan, bertanya, serta mengaitkan teori dengan realitas yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi ini juga berfungsi untuk menumbuhkan daya kritis dan meningkatkan keaktifan belajar.

Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam tiga tahapan. Pertama, tahap persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan rencana kegiatan, penyiapan materi, dan pembagian tugas tim pelaksana. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu pelaksanaan kegiatan inti berupa pembukaan, penyampaian materi, diskusi, serta dokumentasi kegiatan. Pada tahap ini, pendekatan partisipatif sangat ditekankan agar siswa merasa terlibat secara aktif. Ketiga, tahap evaluasi, yaitu refleksi bersama siswa, pengisian kuesioner sederhana untuk menilai pemahaman mereka, serta penyusunan laporan kegiatan oleh tim pelaksana.

Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan baik dari sisi proses maupun hasil. Dari sisi proses, evaluasi menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan partisipasi mereka selama penyampaian materi. Dari sisi hasil, evaluasi dilakukan melalui analisis kuesioner, catatan refleksi siswa, dan pengamatan langsung oleh tim pelaksana. Instrumen ini membantu menilai sejauh mana siswa memperoleh pemahaman tentang komputerisasi dan mampu menghubungkannya dengan realitas sistem ketatanegaraan Indonesia. Hasil evaluasi ini selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan laporan kegiatan serta publikasi ilmiah yang diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik maupun praktis bagi pengembangan literasi digital dan kesadaran ketatanegaraan di kalangan generasi muda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Program

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertajuk "*Komputerisasi dan Menimbang Arah Baru Sistem Ketatanegaraan Indonesia*" telah dilaksanakan pada tanggal 1 Juli hingga 30 Juli 2025 di MTs An-Nur, Kecamatan Haurgeulis, Kabupaten Indramayu. Kegiatan ini berlangsung setiap hari kerja pada pukul 09.00 – 12.00 WIB dan diikuti oleh sekitar 50 peserta didik dari kelas 7 hingga 9. Peserta dipilih dengan mempertimbangkan variasi usia dan jenjang pendidikan, sehingga materi yang disampaikan dapat memberikan gambaran yang komprehensif sekaligus menumbuhkan kesadaran kritis di kalangan siswa mengenai pentingnya komputerisasi dalam sistem pemerintahan.

Pelaksanaan program terbagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu: persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi.

3.1.1. Tahap Persiapan

Tahap ini dimulai dengan kordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, serta teknis pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan kalender akademik dan tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar yang sudah terjadwal. Selanjutnya, tim penyusun merancang materi ajar yang komprehensif, meliputi pengertian komputerisasi, urgensi penerapan e-Government dalam konteks modernisasi administrasi publik, tantangan birokrasi digital yang berkaitan dengan aspek sumber daya manusia maupun infrastuktur teknologi, serta peran strategis generasi muda dalam mendukung tata kelola pemerintahan berbasis teknologi. Dalam perencanaan tersebut, dilakukan pula pembagian tugas secara proporsional antaranggota tim agar setiap individu memiliki tanggung jawab yang jelas dan dapat bekerja secara optimal.

Selain itu, dipersiapkan berbagai media pendukung seperti laptop, proyektor, materi cetak, serta perangkat lunak presentasi yang menunjang keberlangsungan kegiatan. Penyusunan jadwal kegiatan secara rinci juga menjadi bagian penting, mencakup alokasi waktu untuk pemaparan materi, sesi tanya jawab, dan kegiatan reflektif yang melibatkan partisipasi aktif peserta. Tidak hanya itu, aspek evaluasi juga dipertimbangkan sejak tahap perencanaan, baik melalui penyusunan instrumen penilaian maupun metode umpan balik dari peserta sebagai bahan perbaikan di masa mendatang.

Dengan persiapan yang matang, diharapkan program dapat berjalan secara efektif, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan literasi digital, menumbuhkan kesadaran kritis terhadap pentingnya e-Government, serta memupuk partisipasi generasi muda dalam proses transformasi birokrasi menuju pemerintahan yang transparan, akuntabel, dan berbasis teknologi.

3.1.2. Tahap Pelaksanaan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan pembukaan, perkenalan tim, serta penyampaian maksud dan tujuan kegiatan. Selanjutnya dilakukan penyampaian materi oleh tim PKM dengan metode presentasi visual menggunakan proyektor yang menampilkan slide-slide berisi penjelasan tentang: Konsep dasar komputerisasi dalam pemerintahan, Perkembangan e-Government di Indonesia, Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam sistem ketatanegaraan dan Tantangan dan peluang digitalisasi dalam tata kelola negara.

Presentasi disampaikan secara bergantian oleh anggota tim dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Dalam sesi ini, peserta sangat antusias, terbukti dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan pandangan mereka mengenai penggunaan teknologi dalam pemerintahan. Beberapa siswa bahkan menyampaikan ide-ide terkait pelayanan publik berbasis aplikasi di tingkat desa atau kelurahan.



Gambar 1. Suasana kegiatan penyampaian materi oleh tim PKM



Gambar 2. Antusiasme peserta saat sesi tanya jawab dan diskusi berlangsung

Diskusi berjalan dinamis dan interaktif, dengan pembimbing kegiatan turut memberikan penguatan materi dan menjelaskan secara kontekstual bagaimana peran generasi muda dalam mendukung sistem pemerintahan digital di masa depan.

3.1.3. Tahap Evaluasi dan Dokumentasi

Setelah kegiatan presentasi dan diskusi selesai, peserta diberikan kuesioner refleksi sederhana untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengaku baru pertama kali mendengar istilah "e-Government", namun setelah sesi berlangsung, mereka mulai memahami konsep tersebut dan mampu menyebutkan manfaatnya.

Dokumentasi kegiatan dilakukan dalam bentuk foto dan video untuk keperluan laporan serta publikasi jurnal PKM. Tim juga menyusun notulensi dan rangkuman hasil diskusi yang akan menjadi bagian dari luaran tertulis kegiatan ini.

Secara umum, pelaksanaan program berjalan lancar dan sesuai rencana. Kegiatan ini bukan hanya memberikan pengetahuan baru bagi peserta, tetapi juga membuka ruang berpikir kritis mengenai masa depan pemerintahan digital yang inklusif dan partisipatif, khususnya di tingkat lokal.

3.2. Hasil Peningkatan Pemahaman Masyarakat terhadap Komputerisasi dan Ketatanegaraan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di MTs An-Nur Haurgeulis memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta, khususnya siswa kelas 7 hingga 9, mengenai pentingnya komputerisasi dalam sistem ketatanegaraan. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai tentang konsep e-Government, komputerisasi administrasi publik, maupun peran teknologi dalam reformasi sistem pemerintahan. Melalui sesi presentasi dan diskusi interaktif yang disampaikan oleh tim PKM, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan.

Hal ini terlihat dari tanggapan peserta saat sesi diskusi, di mana mereka mulai mampu mengaitkan contoh penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dengan konteks pemerintahan, kemampuan mereka dalam menyebutkan manfaat komputerisasi seperti efisiensi waktu, kemudahan pelayanan publik, transparansi anggaran, dan pengurangan birokrasi manual, serta antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan reflektif seperti "Apa yang terjadi jika sistem pemerintahan tidak mengikuti perkembangan teknologi?" atau "Bagaimana anak muda bisa terlibat dalam pemerintahan digital?".

Untuk mengukur hasil secara sederhana, tim pelaksana membagikan kuisisioner reflektif di akhir kegiatan. Berdasarkan analisis jawaban dari 50 responden, sebanyak 84% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya, sekitar 76% peserta mampu menjelaskan ulang pengertian komputerisasi dalam sistem pemerintahan dengan kalimat sendiri, dan sebanyak 68% peserta menyatakan tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang e-Government serta berpartisipasi aktif dalam lingkungan digital pemerintahan desa.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kesadaran konstitusional peserta terhadap pentingnya integrasi teknologi dalam tata kelola pemerintahan. Walaupun masih perlu pendalaman lanjutan, khususnya pada aspek praktik langsung, namun sebagai program awal, kegiatan ini telah berhasil membuka cakrawala berpikir generasi muda terhadap sistem ketatanegaraan berbasis teknologi informasi.

3.3. Analisis Dampak Budaya terhadap Penerimaan Teknologi dalam Sistem Pemerintahan

Penerapan teknologi digital dalam sistem pemerintahan, khususnya melalui konsep komputerisasi atau *e-Government*, tidak dapat dilepaskan dari faktor sosial budaya masyarakat. Kegiatan PKM yang dilaksanakan di MTs An-Nur Haurgeulis menjadi salah satu bentuk pengenalan awal konsep tersebut kepada kalangan pelajar sebagai representasi generasi muda di lingkungan lokal. Melalui kegiatan ini, dapat dianalisis beberapa aspek sosial budaya yang

memengaruhi sejauh mana masyarakat dapat menerima dan mengadopsi sistem pemerintahan berbasis teknologi.

3.3.1. Nilai dan Pola Berpikir Masyarakat

Sebagian besar peserta yang mengikuti kegiatan masih memiliki pemahaman tradisional terkait pemerintahan, yaitu bahwa layanan publik hanya dapat diperoleh melalui proses manual atau dengan mendatangi langsung kantor desa maupun kecamatan. Paradigma ini mencerminkan kuatnya warisan birokrasi konvensional yang selama ini melekat dalam praktik pelayanan publik di Indonesia. Namun, setelah diberikan penjelasan mengenai konsep komputerisasi dan penerapan e-Government, banyak peserta mulai menyadari bahwa teknologi dapat menjadi instrumen yang efektif untuk menjawab problematika klasik birokrasi, seperti keterlambatan pelayanan, ketidakefisienan administrasi, serta keterbatasan akses informasi bagi masyarakat.

Perubahan persepsi ini menunjukkan bahwa tingkat penerimaan masyarakat terhadap teknologi digital sangat erat kaitannya dengan pola pikir, literasi digital, serta pengalaman mereka dalam memanfaatkan layanan berbasis teknologi. Semakin tinggi tingkat pemahaman, semakin besar pula potensi penerimaan dan partisipasi dalam mendukung transformasi digital pemerintahan. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang memiliki budaya hierarkis dan sangat berorientasi pada struktur formal, strategi pengenalan teknologi tidak dapat dilakukan secara instan. Diperlukan pendekatan edukatif yang bersifat holistik, yaitu tidak hanya menekankan pada aspek teknis penggunaan aplikasi atau perangkat digital, tetapi juga menyentuh aspek budaya, psikologis, dan sosial yang memengaruhi perilaku masyarakat.

Pendekatan semacam ini menjadi penting untuk mengurangi resistensi terhadap perubahan serta menumbuhkan rasa percaya masyarakat bahwa teknologi digital bukanlah ancaman terhadap sistem yang sudah ada, melainkan sebuah inovasi yang dapat memperkuat efektivitas pemerintahan. Dengan demikian, proses modernisasi birokrasi melalui e-Government tidak hanya dipandang sebagai agenda teknokratis, melainkan juga sebagai proses transformasi sosial yang membutuhkan keterlibatan aktif seluruh elemen masyarakat, termasuk generasi muda sebagai agen perubahan.

3.3.2. Partisipasi dan Inisiatif Generasi Muda

Salah satu dampak sosial positif yang terlihat dari kegiatan ini adalah munculnya kesadaran kritis dan semangat partisipatif dari kalangan pelajar. Peserta mulai menyadari bahwa mereka memiliki peran penting dalam mendukung sistem pemerintahan digital, baik melalui penggunaan aplikasi pelayanan publik maupun keterlibatan aktif di forum diskusi daring. Kesadaran ini menunjukkan adanya pergeseran pola pikir dari sekadar pengguna pasif teknologi menjadi agen perubahan yang memiliki tanggung jawab moral untuk ikut serta dalam memperkuat tata kelola pemerintahan berbasis digital.

Lebih jauh, kegiatan ini juga menumbuhkan pemahaman bahwa partisipasi generasi muda tidak hanya terbatas pada ranah konsumtif, melainkan dapat diarahkan pada kontribusi yang konstruktif, misalnya dengan memberikan kritik yang membangun, menyebarkan informasi yang valid, serta berkolaborasi dalam proyek-proyek digital yang berkaitan dengan pelayanan publik. Dalam konteks ini, pelajar mulai dilatih untuk berpikir kritis, adaptif, dan inovatif, sehingga mereka mampu menghadapi dinamika perkembangan teknologi yang terus bergerak cepat.

Budaya gotong royong yang telah lama tertanam dalam masyarakat Indonesia juga menjadi modal sosial penting dalam mempercepat penerimaan teknologi. Nilai-nilai kolektivitas, solidaritas, dan kebersamaan tersebut apabila disinergikan dengan pemanfaatan teknologi digital, dapat memperkuat partisipasi masyarakat secara luas dalam mendukung agenda e-Government. Dengan mengarahkan semangat kolektif tersebut ke dalam partisipasi digital yang sehat, inklusif, dan produktif, proses transformasi sistem ketatanegaraan tidak hanya akan berjalan lebih efektif, tetapi juga berpotensi menciptakan tata kelola pemerintahan yang lebih transparan, akuntabel, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

3.3.3. Hambatan Sosial Budaya

Meski respon peserta tergolong positif, beberapa tantangan sosial budaya tetap perlu dicermati, di antaranya:

- a. Kurangnya akses teknologi di lingkungan rumah tangga, seperti ketiadaan perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil.
- b. Masih adanya pandangan bahwa teknologi itu rumit dan hanya untuk orang terpelajar atau kota besar, yang menunjukkan masih adanya kesenjangan persepsi antarwilayah.
- c. Minimnya pembiasaan penggunaan teknologi dalam aktivitas sekolah dan masyarakat, sehingga integrasi nilai-nilai digital belum sepenuhnya masuk ke dalam budaya sehari-hari.

3.4. Tantangan dan Solusi Implementasi Digitalisasi di Ranah Ketatanegaraan

3.4.1. Tantangan Implementasi

- a. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi
Banyak wilayah, terutama di pedesaan atau sekolah pinggiran, masih belum memiliki akses internet yang stabil, perangkat komputer memadai, atau sistem digital yang terintegrasi. Hal ini menjadi kendala utama dalam mendukung digitalisasi layanan pemerintahan dan pendidikan.
- b. Rendahnya Literasi Digital
Sebagian besar peserta kegiatan PkM mengaku baru pertama kali mendengar istilah *e-Government* atau komputerisasi sistem pemerintahan. Ini menunjukkan bahwa literasi digital dasar masih rendah, baik dari aspek teknis maupun pemahaman kritis terhadap penggunaan teknologi.
- c. Kesenjangan Sosial dan Persepsi
Adanya persepsi bahwa teknologi bersifat rumit atau hanya bisa diakses oleh kelompok tertentu (misalnya pejabat atau orang kota) menjadi penghambat mental yang memperlambat adopsi. Masyarakat lokal masih lebih percaya pada cara konvensional dan hubungan tatap muka.
- d. Keterbatasan Dukungan Kebijakan Lokal
Di beberapa daerah, belum ada kebijakan yang mendukung digitalisasi administrasi desa atau partisipasi publik secara daring. Hal ini menyebabkan inisiatif digital hanya bersifat sektoral, tidak berkelanjutan, dan kurang terintegrasi dengan sistem pemerintahan pusat.

3.4.2. Solusi Strategis

- a. Edukasi Berbasis Komunitas
Literasi digital harus dimulai dari tingkat sekolah dan komunitas, dengan pendekatan yang kontekstual dan partisipatif. Kegiatan PKM seperti ini dapat menjadi sarana awal untuk membuka wawasan, membentuk pemahaman, dan menumbuhkan minat generasi muda terhadap sistem pemerintahan digital.
- b. Penyediaan Sarana Pendukung Digitalisasi
Pemerintah daerah dan institusi pendidikan perlu memberikan dukungan nyata dalam bentuk pengadaan infrastruktur dasar seperti Wi-Fi publik, laboratorium komputer, serta pelatihan digital secara rutin bagi guru dan siswa.
- c. Pelibatan Generasi Muda sebagai Agen Perubahan
Pelajar dan mahasiswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses digitalisasi pemerintahan, baik sebagai pengguna maupun inovator. Mereka dapat menjadi jembatan antara masyarakat dan pemerintah melalui proyek teknologi berbasis lokal.
- d. Penguatan Kebijakan dan Kemitraan Lintas Sektor
Dibutuhkan regulasi daerah yang mendukung digitalisasi layanan publik secara formal. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, kampus, pemerintah desa, dan organisasi masyarakat sipil juga harus diperkuat untuk menciptakan ekosistem pemerintahan digital yang inklusif dan berkelanjutan.

3.4.3. Refleksi Hasil Kegiatan

Melalui kegiatan ini, tim PKM menyadari bahwa keberhasilan digitalisasi sistem ketatanegaraan tidak cukup hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga harus memperhatikan kesiapan budaya, sosial, dan psikologis masyarakat. Oleh karena itu, program edukasi yang terus-menerus dan responsif terhadap kondisi lokal menjadi kunci dalam mendorong transformasi digital yang efektif dan berkeadilan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di MTs An-Nur Haurgeulis dengan tema "*Komputerisasi dan Menimbang Arah Baru Sistem Ketatanegaraan Indonesia*" telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu memberikan edukasi awal kepada peserta didik mengenai pentingnya peran teknologi informasi dalam tata kelola pemerintahan modern.

Melalui metode presentasi dan diskusi interaktif, peserta mendapatkan wawasan baru tentang konsep komputerisasi, *e-Government*, serta pentingnya literasi digital dalam mendukung pemerintahan yang transparan, efisien, dan partisipatif. Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari antusiasme mereka dalam sesi tanya jawab, serta hasil refleksi tertulis yang menunjukkan ketertarikan terhadap isu digitalisasi pemerintahan.

Selain itu, kegiatan ini juga mengungkap bahwa penerimaan teknologi dalam sistem ketatanegaraan sangat dipengaruhi oleh faktor sosial budaya, seperti pola pikir masyarakat, nilai-nilai lokal, dan akses terhadap teknologi. Tantangan seperti rendahnya literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan minimnya dukungan kebijakan masih menjadi hambatan nyata dalam proses transformasi digital pemerintahan, khususnya di tingkat akar rumput.

Namun demikian, solusi strategis yang bersifat edukatif, kolaboratif, dan berbasis komunitas dapat menjadi jalan keluar untuk menjembatani kesenjangan digital tersebut. Kegiatan PKM ini membuktikan bahwa pendekatan yang melibatkan generasi muda sebagai agen perubahan mampu membuka jalan bagi transformasi sistem ketatanegaraan Indonesia yang lebih adaptif, inklusif, dan berbasis teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanatin, E. L., Gunawan, W., Zakaria, S., & Lesmana, A. C. (2023). Dampak Disorganisasi Terhadap Pemilihan Bacaan Fiksi Boyxboy Di Kalangan Remaja Penggemar K-Pop. *SosioGlobal Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 8(1), 58. <https://doi.org/10.24198/jsg.v8i1.48310>
- Ariadi, P. S., Dhenanta, R. P., Islami, D. N., & Suherlan, B. C. (2021). Dampak Pembatasan Sosial Terhadap Budaya Gotong Royong Di Indonesia. *Kebudayaan*, 16(1), 43–54. <https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.436>
- Azzahra, N. (2023). *Kultur Sosial Pemerintahan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/86zep>
- Isabella, I., Alfitri, A., Saptawan, A., Nengyanti, N., & Baharuddin, T. (2024). Empowering Digital Citizenship in Indonesia: Navigating Urgent Digital Literacy Challenges for Effective Digital Governance. *Journal of Governance and Public Policy*, 11(2), 142–155. <https://doi.org/10.18196/jgpp.v11i2.19258>
- Karinda, K., Kede, A., Septiana, G. L., Jayalangi, L. O. S., Sibay, S., & Ulfa, M. (2024). Integrasi Komunikasi Pemerintahan Digital Melalui Situs Web Resmi: Studi Kasus Di Desa Tontouan, Kecamatan Luwuk. *Jurnal Administrasi Pemerintahan Desa*, 5(2), 13. <https://doi.org/10.47134/villages.v5i2.110>
- Karinda, K., Nursin, E., Sawir, M., & Sriyakul, T. (2024). Potential and Challenges of Digital Governance at the Local Level in Central Sulawesi, Indonesia. *Journal of Contemporary Governance and Public Policy*, 5(2), 135–152. <https://doi.org/10.46507/jcgpp.v5i2.246>
- Patrissia, R. U., & Husni, M. (2024). Demagog Hoaks Kapitalisme Digital Perspektif Theodor W.

- Adorno Dan Budaya Massa. *Syntax Literate Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(5), 3177–3184.
<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i5.15860>
- Ratama, N., & Munawaroh, M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning Untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang Dalam Meningkatkan Smart City Berbasis Android. *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 59–67.
<https://doi.org/10.33372/stn.v5i2.542>
- Salamor, L. (2024). Eksistensi Budaya Badati Di Maluku Dalam Membangun Nilai Integrasi Bangsa Pada Era Digital. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(1), 30–40.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10164>
- Saputra, I. (2022). Dampak Masyarakat 5.0 Terhadap Ketahanan Nasional. *At-Tawasul*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.51192/ja.v1i2.211>
- Sarwindah, S., Yurindra, Y., Marini, M., & Elvia, E. (2022). Pengembangan Sistem Layanan (SPAB) Sarana Penyedia Air Bersih Berbasis Web. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(2), 180–186. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1374>
- Zonyfar, C., Maharina, M., Sihabudin, S., & Ahmad, K. (2022). Literasi Digital: Penguatan Etika Dan Interaksi Siswa Di Media Sosial. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1426.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7274>

Halaman Ini Dikосongkan