

IMPLEMENTASI PROGRAM EKSTRAKURIKULER PANDU DIGITAL DI SMA NEGERI 1 SOPPENG

Muh Ade Wahyudi¹, Hasan², Sittihabibah³

¹ Universitas Negeri Makassar

² Universitas Negeri Makassar

³ Universitas Negeri Makassar

Email: ¹ ade761587@gmail.com, ² hasan@unm.ac.id, ³ sittihabibah@unm.ac.id

Abstract: *The Digital Scout Extracurricular Program at SMA Negeri 1 Soppeng aims to enhance students' digital competencies. This study examines the implementation of the program, as well as the supporting and inhibiting factors that affect its execution. A descriptive qualitative approach was employed, with data sources including the principal, program advisors, and students. Data were collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing stages. The results show that the implementation of the Digital Scout Program involves the active participation of the principal, advisors, and students in both planning and execution. Funding is sourced from the BOS (School Operational Assistance), school committee, and sponsors, and although limited, it is managed transparently. The availability of digital equipment such as computers, cameras, and internet access supports the activities, though it remains insufficient in some aspects. Supporting factors include school support, external partner involvement, and student enthusiasm. However, the main obstacles are the lack of training for advisors and inconsistent student participation. Overall, the implementation of the program shows positive progress, although some improvements are still needed.*

Keywords: Program implementation, extracurricular program, Digital Scout

Abstrak: Program Ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng bertujuan meningkatkan kompetensi digital siswa. Penelitian ini mengkaji implementasi program tersebut serta faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data meliputi kepala sekolah, pembina, dan siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Program Pandu Digital melibatkan peran aktif kepala sekolah, pembina, dan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Pendanaan diperoleh dari BOS, komite sekolah, dan sponsor, meskipun masih terbatas, namun dikelola secara transparan. Ketersediaan perangkat digital seperti komputer, kamera, dan internet mendukung kegiatan, walau belum sepenuhnya memadai. Faktor pendukung meliputi dukungan sekolah, keterlibatan mitra eksternal, serta antusiasme siswa. Sementara itu, hambatan utama adalah kurangnya pelatihan bagi pembina dan partisipasi siswa yang belum konsisten. Secara keseluruhan, implementasi program menunjukkan perkembangan positif, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan.

Kata kunci: Implementasi program, Ekstrakurikuler, Pandu Digital

Pendidikan merupakan proses yang terstruktur dan terencana untuk mengembangkan potensi individu secara optimal, baik dari aspek intelektual, emosional, spiritual, maupun sosial. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, pendidikan dituntut untuk tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan hidup, termasuk keterampilan digital. Laili (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan unsur penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dan negara, yang tidak hanya berfokus pada kecerdasan kognitif tetapi juga pada aspek kecakapan hidup yang lebih luas.

Di tengah perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, peserta didik harus dibekali dengan kemampuan literasi digital yang baik. Hal ini penting agar mereka mampu menavigasi dunia digital dengan bijak, kreatif, dan aman. Menurut Rawung (2021), tantangan abad ke-21 mengharuskan individu memiliki keterampilan tinggi untuk menyaring informasi, mengolahnya, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan harus adaptif terhadap perkembangan zaman, termasuk dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guna mempersiapkan peserta didik menjadi warga digital yang cakap.

Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, sekolah memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan pengembangan literasi digital ke dalam kegiatan pendidikan. Salah satu bentuk implementasi yang kini dikembangkan di satuan pendidikan adalah kegiatan ekstrakurikuler Pandu Digital. Kegiatan ini berperan sebagai wadah pelatihan dan pengembangan kompetensi digital siswa, baik dari aspek keterampilan teknis maupun nilai-nilai karakter digital. Menurut Satgasnas Pandu Digital JSDI (2020), Pandu Digital merupakan program ekstrakurikuler yang bertujuan membentuk karakter siswa serta memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan di bidang TIK.

Program ini mencakup empat aspek kompetensi utama: Digital Skill, Digital Character, Digital Safety, dan Digital Creative. Peserta didik tidak hanya belajar keterampilan teknis seperti desain grafis, pengelolaan media sosial, dan keamanan digital, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai seperti etika digital, tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang maya, serta sikap nasionalisme dalam pemanfaatan teknologi. Hague dan Payton (2010) dalam Naufal (2021) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menggunakan perangkat digital untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif dengan memperhatikan keamanan dan konteks sosial-budaya.

SMA Negeri 1 Soppeng aktif mengimplementasikan Pandu Digital sebagai ekstrakurikuler, dengan kegiatan seperti Saturday Digital, Turnamen Mobile Legends, dan Virtual Design Lab (VDL). Program ini bertujuan meningkatkan literasi digital, kreativitas, kerja sama tim, dan pemanfaatan teknologi secara produktif. Namun, masih ada tantangan seperti fluktuasi jumlah anggota, partisipasi siswa yang belum konsisten, serta keterbatasan sarana digital dan koordinasi kegiatan. Upaya mengatasi kendala dilakukan melalui promosi saat MPLS dan penggunaan media visual. Menurut Rakhmanti dalam Yhunanda & Sholeh (2020), ekstrakurikuler berperan penting mengembangkan karakter dan keterampilan non-akademik yang tidak tercakup dalam kurikulum formal, termasuk di bidang teknologi.

Secara Teoritis Penelitian ini didasarkan pada pendekatan teoritis yang menjelaskan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai bagian integral dari sistem pendidikan yang berfungsi mendukung pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Menurut Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014, kegiatan ekstrakurikuler merupakan aktivitas kurikuler yang dilaksanakan di luar jam pelajaran reguler, yang bertujuan untuk mengembangkan minat, bakat, dan kepribadian peserta didik melalui kegiatan yang bersifat penguatan karakter dan keterampilan non-akademik. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini harus memperhatikan perencanaan yang matang, ketersediaan sumber daya, serta sistem evaluasi yang berkelanjutan untuk menjamin keberhasilannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi program ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menjadi penting mengingat masih terbatasnya kajian empiris mengenai program Pandu Digital di tingkat satuan pendidikan menengah, padahal literasi digital merupakan kompetensi kunci dalam menghadapi era transformasi digital. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pelaksanaan program ekstrakurikuler berbasis teknologi di sekolah, serta memperkuat peran pendidikan dalam menciptakan generasi muda yang melek teknologi, kreatif, dan bertanggung jawab secara digital.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai implementasi program ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Soppeng. Penelitian ini dilaksanakan dengan berfokus pada bagaimana mengenai implementasi program ekstrakurikuler dijalankan, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang pendukung maupun penghambat pelaksanaannya. Dalam pelaksanaannya, implementasi program ekstrakurikuler padu digital di sekolah ini dilihat dalam tiga sumber daya

sebagai penunjang pelaksanaannya, yaitu kompetensi sumber daya manusia, ketersediaan sumber daya finansial, dan ketersediaan sumber daya material.

Implementasi program ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng merupakan salah satu upaya strategis dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui kegiatan nonformal yang terstruktur dan berkelanjutan. Program ini dirancang untuk memberikan ruang kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan digital, kreativitas, dan kolaborasi, yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21. Fokus utama dalam implementasi program ini meliputi aspek kompetensi sumber daya manusia yang terlibat, seperti kemampuan pembina dalam mengelola kegiatan dan memberikan bimbingan teknis; ketersediaan sumber daya finansial yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan; serta tersedianya sarana dan prasarana atau sumber daya material, seperti perangkat teknologi dan akses internet, yang menjadi penunjang utama dalam proses pelaksanaan program.

keberhasilan program juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang ada di lingkungan sekolah. Faktor pendukung meliputi dukungan dari kepala sekolah dalam bentuk kebijakan dan fasilitasi, keterlibatan aktif pembina dalam merancang dan mengawal kegiatan, serta antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti setiap kegiatan yang dilaksanakan. Namun demikian, pelaksanaan program ini juga menghadapi sejumlah kendala, seperti terbatasnya sarana dan prasarana pendukung, termasuk ketersediaan perangkat digital yang memadai, serta masih minimnya sumber daya manusia yang memiliki kemampuan teknis di bidang teknologi informasi. Pemahaman terhadap kedua aspek ini menjadi penting sebagai dasar untuk merumuskan strategi peningkatan mutu program secara menyeluruh dan berkelanjutan. Dengan memahami seluruh tahapan implementasi serta faktor yang memengaruhinya, penelitian ini memberikan gambaran nyata tentang keberhasilan dan tantangan dalam implementasi program ekstrakurikuler pandu digital di sekolah.

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi program ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Program ini merupakan bentuk respon SMA Negeri 1 Soppeng terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pentingnya literasi digital, penguasaan teknologi informasi, serta pembentukan karakter peserta didik agar mampu beradaptasi dan berkontribusi di era digital.

Pelaksanaan ekstrakurikuler Pandu Digital di sekolah ini dilakukan secara sistematis melalui kegiatan yang terstruktur. Secara umum, terdapat tiga jenis kegiatan utama yang

menjadi inti pelaksanaan program, yaitu pelatihan rutin bertajuk *Saturday Digital*, kompetisi *Tournament Mobile Legends*, serta kegiatan kolaboratif dalam *Virtual Design Lab (VDL)*. Melalui *Saturday Digital*, siswa dilatih untuk memahami dan menguasai berbagai keterampilan teknologi praktis, seperti desain grafis menggunakan Canva dan CapCut, manajemen konten media sosial, hingga pemahaman dasar mengenai keamanan siber dan etika bermedia digital. Sementara itu, kegiatan *Tournament Mobile Legends* bukan hanya dimaksudkan sebagai sarana hiburan atau ajang perlombaan, tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama tim, strategi digital, serta komunikasi. Kegiatan ini juga menjadi bentuk seleksi partisipasi siswa pada ajang tingkat nasional seperti Jambore TIK. Di sisi lain, *VDL* menjadi wadah utama siswa untuk menuangkan kreativitas melalui pembuatan konten digital, seperti video edukatif, poster digital, dan infografis yang informatif. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan proyek dan kolaboratif, yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Kegiatan-kegiatan dalam program ini dikembangkan berdasarkan kurikulum *Pandu Digital* yang memuat empat pilar utama literasi digital, yaitu keterampilan digital (*Digital Skill*), karakter digital (*Digital Character*), keamanan digital (*Digital Safety*), dan kreativitas digital (*Digital Creative*). Kurikulum ini menjadi kerangka dalam membentuk siswa yang tidak hanya adaptif terhadap perubahan teknologi, tetapi juga bertanggung jawab secara etika dan sosial dalam menggunakan teknologi.

Untuk mengetahui dinamika partisipasi siswa dalam program ekstrakurikuler *Pandu Digital* di SMA Negeri 1 Soppeng, peneliti menghimpun data keanggotaan selama empat tahun terakhir. Data ini memberikan gambaran tentang fluktuasi jumlah peserta serta memungkinkan analisis terhadap faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dari waktu ke waktu. Adapun rincian jumlah anggota dari tahun 2022 hingga 2025 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Jumlah Keanggotaan Ekstrakurikuler *Pandu Digital*
di SMA Negeri 1 Soppeng Tahun 2022–2025

Tahun	Jumlah Anggota
2022	29 siswa
2023	21 siswa
2024	33 siswa
2025	25 siswa

Sumber: Ekstrakurikuler *pandu digital* SMA Negeri 1 Soppeng

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa pada tahun 2022 jumlah anggota terdaftar

sebanyak 29 siswa, namun mengalami penurunan menjadi 21 siswa pada tahun 2023. Tren ini kembali meningkat pada tahun 2024 menjadi 33 siswa, dan sedikit menurun pada tahun 2025 dengan total 25 siswa. Fluktuasi keanggotaan ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat terhadap bidang digital, beban akademik, serta sejauh mana program berhasil menarik perhatian dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor yang secara nyata mendukung kelangsungan dan efektivitas program. Salah satu yang paling dominan adalah dukungan dari kepala sekolah dan para stakeholder internal sekolah lainnya. Komitmen kepala sekolah terlihat melalui kebijakan yang memfasilitasi ruang kegiatan, pemberian izin penggunaan anggaran BOS, serta dukungan moral terhadap pembina dan siswa. Selain itu, ketersediaan sarana dasar seperti komputer, kamera, jaringan internet, dan ruang laboratorium memberikan fondasi penting bagi kelangsungan kegiatan, meskipun fasilitas yang tersedia belum mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan siswa. Pendanaan program berasal dari kombinasi sumber, seperti Dana BOS, sumbangan komite sekolah, serta sponsor lokal, yang menunjukkan adanya kolaborasi yang baik antara pihak internal dan eksternal sekolah.

Komitmen pembina dalam menyusun program yang variatif serta antusiasme siswa terhadap kegiatan digital kreatif juga menjadi faktor pendorong yang tidak kalah penting. Pembina aktif dalam mengarahkan siswa untuk menghasilkan karya digital yang produktif, sementara siswa menunjukkan semangat dalam membuat konten, mengikuti lomba, dan mempublikasikan hasil kerja mereka melalui media digital sekolah. Kolaborasi dengan komunitas luar seperti alumni dan sponsor turut memperkuat kegiatan, khususnya dalam penyediaan pelatihan teknis tambahan maupun dukungan logistik. Selain itu, strategi promosi yang dilakukan sekolah melalui kegiatan MPLS dan media sosial terbukti berhasil meningkatkan visibilitas program di mata siswa baru.

Namun demikian, tidak dapat diabaikan bahwa masih terdapat sejumlah hambatan yang cukup signifikan dalam pelaksanaan program. Keterbatasan fasilitas digital menjadi kendala utama, terutama ketika jumlah siswa yang terlibat lebih besar daripada kapasitas alat yang tersedia. Untuk meniasati hal tersebut, sekolah menerapkan kebijakan *Bring Your Own Device (BYOD)* yang mendorong siswa untuk menggunakan perangkat pribadi dalam kegiatan. Selain itu, belum adanya pelatihan profesional yang berkelanjutan untuk pembina menyebabkan keterbatasan inovasi dalam merancang kegiatan yang relevan dengan perkembangan teknologi terbaru. Hal ini membuat sebagian besar kegiatan bergantung pada inisiatif individu pembina.

Fluktuasi partisipasi siswa juga menjadi tantangan yang terus berulang. Beberapa siswa

hanya aktif menjelang perlombaan atau kegiatan besar, dan belum menunjukkan komitmen jangka panjang terhadap pengembangan diri dalam bidang digital. Kurangnya keberlanjutan dalam keterlibatan siswa ini dapat disebabkan oleh kurangnya sistem pemantauan internal atau penghargaan yang memotivasi. Selain itu, koordinasi internal yang belum optimal, seperti kurangnya kejelasan pembagian tugas antar pengurus dan miskomunikasi saat perencanaan kegiatan, turut memengaruhi efektivitas pelaksanaan program.

Secara teoritis, keberhasilan implementasi program Pandu Digital ditunjang oleh tiga aspek utama, yaitu dukungan institusi, ketersediaan sumber daya, dan kebermanfaatan program. Dukungan kepala sekolah, pembina, serta kolaborasi dengan pihak eksternal menunjukkan kuatnya aspek kelembagaan. Kesiapan sarana, dana BOS, dan keterlibatan siswa menjadi bagian dari sumber daya yang mendukung. Sementara itu, kebermanfaatan program tercermin dari peningkatan keterampilan digital siswa dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan.. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Maskur Musa dan Rahmat Kamal (2022), yang menunjukkan bahwa keberhasilan program ekstrakurikuler digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas, kompetensi pembina, dan konsistensi keterlibatan peserta.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa program ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng telah diimplementasikan dengan cukup baik dan memiliki dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Meskipun belum mencapai tahap optimal, struktur kegiatan yang jelas, dukungan dari pimpinan sekolah, serta keterlibatan aktif sebagian siswa menunjukkan bahwa program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Upaya peningkatan kapasitas teknis, pelatihan berkelanjutan untuk pembina, serta sistem penghargaan atau monitoring terhadap keaktifan siswa menjadi rekomendasi penting untuk menjadikan program ini lebih berkelanjutan dan berdampak lebih luas di masa depan.

SIMPULAN

Implementasi Program ekstrakurikuler Pandu Digital di SMA Negeri 1 Soppeng telah diimplementasikan secara cukup efektif melalui kegiatan terstruktur seperti Saturday Digital, Tournament Mobile Legends, dan Virtual Design Lab. Program ini berhasil meningkatkan literasi dan keterampilan digital siswa meskipun masih menghadapi kendala seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan pembina, serta fluktuasi partisipasi siswa. Keberhasilan pelaksanaan didukung oleh komitmen kepala sekolah, peran aktif pembina, dan antusiasme siswa. Dengan penguatan sarana, pelatihan berkelanjutan, dan strategi peningkatan partisipasi, program ini memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rawung, W. H., Katuuk, D. A., Rotty, V. N. J., & Lengkong, J. S. J. (2021). Kurikulum Dan Tantangannya Pada Abad 21. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(1), 29. <https://doi.org/10.24036/jbmp.V10i1.112127>.
- Indonesia, J. S. D. (2020). Kurikulum Ekstrakurikuler Pandu Digital. 1–23.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.V1i2.32>.
- Yhunanda, & Sholeh, M. (2020). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 8, 531–544. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/37946/33634>.
- Muhammad Maskur Musa, & Rahmat Kamal. (2022). Ekstrakurikuler Art Painting Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 118–131. <https://doi.org/10.56630/mes.V1i2.59>.
-