



**"PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN METODE  
CRAFT DALAM PENINGKATAN KESUKSESAN BELAJAR  
GENARASI MILENIAL"  
(USE OF INFORMATION TECHNOLOGY AND CRAFT METHODS  
IN INCREASING THE LEARNING SUCCESS OF THE MILLENIAL  
GENERATION)**

**Firdiyan Syah<sup>1</sup>, Ahmad Riyadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI 1 No 117 Yogyakarta

<sup>1</sup>Email: ryuakendent@upy.ac.id

<sup>2</sup>Email: ahmad.riyadi@upy.ac.id

**ABSTRAK**

Rendahnya motivasi belajar sering dianggap sebagai penyebab rendahnya kualitas lulusan sebuah perguruan tinggi. Faktor ini bahkan menimbulkan persoalan dilematis, karena dengan rendahnya motivasi belajar, mahasiswa tidak dapat menguasai bahan pembelajaran dengan baik, namun harus diluluskan demi kelangsungan perguruan tinggi tersebut. Praktik seperti ini menjadi aman dan langgeng, karena mayoritas mahasiswa hanya ingin sekedar untuk memperoleh gelar kesarjanaan saja, dan bukan untuk menguasai ilmu pengetahuan. Sementara, banyak perguruan tinggi menerapkan konsep kepuasan pelanggan dalam dunia pendidikan, sehingga memudahkan mahasiswa lulus dianggap sebagai memberikan kepuasan terhadap konsumennya (mahasiswa).

Menjawab tantangan dalam dunia pendidikan saat ini didalam pengabdian masyarakat ini mampu memberikan dan memotivasi serta bagaimana mendapatkan pengetahuan melalui teknologi Informasi. Metode CRAFT merupakan salah satu metode self image programming yang diperkenalkan oleh teknik pschycocybernetic. Metode ini merupakan metode pengendalian yang terstruktur terhadap jiwa dan individu. Metode CRAFT terdiri atas Cancel, Replace, Affirmation, Fokus dan Training. Penerapan metode CRAFT didampingi dengan teknik Mind Mapping. Dalam teknik tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan tujuan, perencanaan dan action. Kita pun tentu tahu bahwa manfaat mind mapping adalah untuk belajar mengajar. Hasil akhir metode CRAFT mampu meningkatkan semangat belajar dengan melalui motivasi dan pendampingan bagaimana cara mendapatkan pengetahuan yang baik melalui teknologi informasi.

Kata Kunci : CRAFT, Teknologi Informasi, Motovasi, Belajar

**ABSTRACT**

*Low motivation to learn is often considered as the cause of the low quality of graduates of a tertiary institution. This factor even raises a dilemma, because with low learning motivation, students cannot master learning materials properly, but must graduate for the sake of the continuity of the college. Practices like this are safe and lasting, because the majority of students just want to get a bachelor's degree, and not to master science. Meanwhile, many tertiary institutions apply the concept of customer satisfaction in the world of education, making it easier for*

*students to graduate to be considered as providing satisfaction to their consumers (students).*

*Responding to challenges in the world of education today in community service is able to provide and motivate and how to gain knowledge through information technology. The CRAFT method is a self-image programming method introduced by the psychocybernetic technique. This method is a structured method of controlling the soul and the individual. The CRAFT method consists of Cancel, Replace, Affirmation, Focus and Training. The application of the CRAFT method is accompanied by the Mind Mapping technique. In this technique students are required to determine goals, plans and actions. We also certainly know that the benefits of mind mapping are for teaching and learning. The end result of the CRAFT method is being able to increase enthusiasm for learning through motivation and assistance on how to get good knowledge through information technology.*

*keyword: CRAFT, Information Technology, Motivation, Learning*

## **PENDAHULUAN**

Kelurahan Ngestiharjo merupakan salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY. Dengan luas wilayah ±510 Ha. Jumlah penduduk di Kelurahan Ngestiharjo berkisar 30.234 jiwa. Kelurahan Ngestiharjo merupakan kelurahan yang memiliki potensi wilayah pertanian yang baik, yang terdiri dari lahan sawah dan perkebunan tebu. Sebagian kecil warganya bermata pencaharian sebagai petani. Namun tidak semua petani adalah pemilik lahan beberapa petani di Kelurahan Ngestiharjo menggarap lahan milik orang lain sebagai buruh upah harian. Sebagian lainnya bermata pencaharian wiraswasta, pedagang, PNS dan karyawan. Kelurahan Ngestiharjo mayoritas berada pada kategori usia produktif.

Pandemic covid 19 yang terjadi di awal tahun 2020 pastinya telah memberi banyak pengaruh atau dampak terhadap kehidupan ekonomi masyarakat. Faktor status sosial ekonomi orang tua berperan penting dalam kelanjutan pendidikan peserta didik. Peserta didik yang berasal dari keluarga dengan ekonomi yang cukup, mempunyai kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuannya melalui pendidikan tinggi dibandingkan peserta didik yang berasal dari keluarga yang ekonominya rendah. Sementara itu, banyak kemudahan yang diberikan perguruan tinggi kepada peserta didik untuk melanjutkan pendidikan tinggi, diantaranya kemudahan untuk mengakses informasi tentang perguruan tinggi, beragam beasiswa yang ditawarkan di perguruan tinggi dan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik setelah lulus dari perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak SDM yang bermutu tinggi. Melalui pendidikan baik yang bersifat formal ataupun non formal anak didik

akan mengalami suatu proses perubahan dalam dirinya baik dalam pengetahuan ataupun dalam kelakuan[1].

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya[2].

Sistem pendidikan di Indonesia sedang mengalami tantangan baru yang disebabkan karena adanya wabah virus Covid-19, yang menyebabkan seluruh sistem pembelajaran di lembaga pendidikan dialihkan kepada metode pembelajaran online atau dalam jaringan (daring). Adanya gangguan dalam proses pembelajaran menyebabkan terjadinya beberapa perubahan terhadap peserta didik yang pada akhirnya berpengaruh terhadap motivasi belajarnya[3].

Untuk membantu siswa dalam pengambilan keputusan studi lanjut maka siswa harus memiliki informasi mengenai studi lanjut yang memadai dan sesuai. Banyak faktor yang menjadi penyebab siswa memutuskan untuk tidak melanjutkan dan atau melanjutkan studi, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yaitu kurangnya biaya ekonomi keluarga, kurangnya motivasi dan dukungan dari orang tua, tidak terpenuhinya persyaratan dan hambatan waktu, tingginya biaya untuk melakukan studi lanjut, serta pengaruh lingkungan masyarakat sekitar. Sedangkan faktor internalnya yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap dunia pendidikan dalam studi lanjut dan kurangnya harapan dari diri sendiri untuk menjadi lebih maju dan untuk memperoleh pekerjaan yang lebih baik[4]

Motivasi merupakan salah satu faktor penyebab siswa melanjutkan belajar ke perguruan tinggi. Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif perbuatan atau keadaan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk bersifat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu[5].

Berdasarkan hasil penelitian Andi Agustan Arifin dan Sri Ratnasari menyatakan bahwa Terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi dengan motivasi belajar siswa[6]. Selanjutnya hasil penelitian Lilis Dwijayanti menyatakan bahwa motivasi masyarakat petani menyekolahkan anaknya hingga ke pendidikan tinggi yaitu masyarakat petani menginginkan anaknya supaya berwawasan ilmu pengetahuan yang luas yang nantinya menjadi bekal hidup di masa depan, mendapatkan pekerjaan yang layak kemudian diharapkan mampu memperbaiki perekonomian keluarganya[6].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka Dalam pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan motivasi belajar dan pembekalan teknologi untuk belajar pada mahasiswa remaja masjid Al-Mustaqim Ngestiharjo, Kasihan, Bantul. Dari hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan ini diharapkan para peserta akan memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan memanfaatkan teknologi informasi.



Gambar 1 Team pengabdian melakukan Observasi

Kemudian hal lain yang dapat menunjang pembelajaran adalah pemberian motivasi. Motivasi adalah proses mempengaruhi dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan[7]. Berdasarkan uraian di atas, terlihat jelas bahwa motivasi yang baik dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Seperti yang kita ketahui pembelajaran saat pandemi tentu saja akan berbeda dengan pembelajaran tatap muka dalam kondisi normal. Di sinilah kita harus terampil memotivasi peserta didik. Jenis metode yang dapat meningkatkan pembelajaran adalah metode CRAFT. Metode tersebut berkaitan dengan motivasi belajar mengatakan bahwa apalah artinya anak didik pergi ke sekolah tanpa motivasi untuk belajar[8]. Penerapan metode CRAFT didampingi dengan teknik Mind Mapping[9]. Peserta didik tersebut membuat mind mapping dengan pola pikir sulit mengatur waktu belajar[10].

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa observasi, penyuluhan, diskusi, pelatihan dan pendampingan. Pengabdian akan memberikan penyuluhan tentang motivasi dan pembelajaran. Adapun langkah-langkah pendekatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Survey dan observasi kondisi mitra guna menemukan permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan penyuluhan, pelatihan

- dan pendampingan yang dibutuhkan oleh mitra. Selama survey ini dilakukan dengan wawancara maupun diskusi
2. Melakukan perancangan dan penyusunan materi penyuluhan, pelatihan dan pendampingan
  3. Melakukan penyuluhan, pelatihan dan pendampingan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya
  4. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sekaligus melakukan analisis tindak lanjut, baik bagi Mahasiswa khususnya di wilayah Negstiharjo kasihan maupun bagi pengabdi.
  5. Melakukan penyusunan laporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap pertama yang dilakukan bekerjasama/berkoordinasi dengan remaja masjid Al-Mustaqim Kapanewon Negstiharjo untuk mendapatkan izin dan mengumpulkan mahasiswa untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan program pengabdian masyarakat

Tahap kedua diskusi melalui Focus Group Discussion (FGD) Tugas utama FGD adalah untuk memperoleh perbedaan data yang diperoleh dalam interaksi setelah diskusi sekelompok peserta/pewawancara, sehingga menambah kedalaman pengetahuan. Selama fase ini, terjadi percakapan untuk mengidentifikasi masalah.

Tahap ke tiga yaitu Pelatihan dan Pendampingan tahap ini digunakan metode pembelajaran, metode diskusi dan metode tanya jawab. Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi dasar (basic) atau perluasan (advance) yang disampaikan secara lisan tentang maksud, tujuan dan sasaran pencapaian hasil belajar, serta motivasi untuk mencapai hasil yang diharapkan. Pada tahapan ini akan dilakukan pelatihan Achievement Motivation Training dan materi pemnafaatan teknologi untuk belajar.

Kegiatan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat terbagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap monitoring. Berikut adalah rincian tiap tahapan yang akan dilaksanakan:

- a. Tahapan Persiapan

Penyusunan program kerja penyuluhan dan pelatihan Penyusunan program penyuluhan dan program kerja pelatihan agar kegiatan yang dilaksanakan menjadi lebih teratur dan terarah. Program ini meliputi semua hal-hal yang bersifat teknis, manajerial dan penjadwalan (timeschedule).

b. Tahap Pelaksanaan

Sosialisasi yang kedua bertujuan untuk menjelaskan lebih rinci tentang teknis dalam pengambilan gambar dan peralatan yang dibutuhkan. Materi yang disampaikan tentang teori-teori dasar praktik pembuatan media promosi dan digital marketing. Tahapan yang dilakukan dengan menerapkan layanan ini adalah:

1) Tahap Persiapan dan Sosialisasi

Tahap pertama adalah bekerjasama/berkoordinasi dengan Takmir masjid remaja Islam masjid Al-Mustaqim Ngestiharjo.

2) Tahap Diskusi melalui Focus Group Discussion (FGD)

Tugas utama FGD adalah untuk memperoleh perbedaan data yang diperoleh dalam interaksi setelah diskusi sekelompok peserta/pewawancara, sehingga menambah kedalaman pengetahuan. Selama fase ini, terjadi percakapan untuk mengidentifikasi masalah.

3) Tahap Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap ini digunakan metode pembelajaran, metode diskusi dan metode tanya jawab. Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi dasar (basic) atau perluasan (advance) yang disampaikan secara lisan tentang maksud, tujuan dan sasaran pencapaian hasil belajar, serta motivasi untuk mencapai hasil yang diharapkan. Pada tahapan ini akan dilakukan pelatihan dan praktik dalam pemanfaatan teknologi

c. Tahap Monitoring dan Evaluasi.

Monitoring dilakukan secara intensif oleh tim pelaksana setiap kegiatan berlangsung untuk memastikan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai rencana. Evaluasi dilakukan sejalan dengan monitoring, sehingga jika ada kendala akan segera diselesaikan. Evaluasi dilakukan setiap tahap kegiatan, adapun rancangan evaluasi memuat uraian bagaimana dan kapan evaluasi akan dilakukan, kriteria, indikator pencapaian tujuan, dan tolok ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan. Memberikan bimbingan kepada mahasiswa agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam praktik pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran

Tabel 1 Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini

Jenis Sekolah	Laki-Laki (%)	Perempuan (%)
SMU/SMK	11	13
Mahasiswa	19	17
Bekerja	8	3
Total	38	33

Tahapan kegiatan ini dapat di jelaskan secara rinci sebagai berikut:

Tahapan	Kegiatan	Metode	Prosedur Kerja
1	Pemaparan materi tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran	Ceramah dan Studi Kasus melalui presentasi dan praktik	Peserta dibekali hardcopy tentang materi uang akan diberikan Peserta akan diberikan pre-test di awal kegiata 1. Memberikan sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi 2. Memberikan pemahaman tentang teknologi untuk pembelajaran
2	Pelatihan Motivasi dengan menggunakan metode CRAFT	Presentasi, diskusi, tanya jawab	Peserta mengikuti langsung pelatihan Motivation Training
3	Praktik pemanfaatan teknologi dikelompokkan berdasarkan Usia dan disiplin ilmu	Diskusi, tanya jawab dan Praktik	Peserta akan praktik langsung
4	Evaluasi Hasil Pelatihan		

Pendampingan kepada masyarakat dilakukan setelah paparan materi dan pelatihan. Pengabdian menyediakan waktu melalui whatsapp group untuk melayani pendampingan kepada masyarakat. Masyarakat dapat secara leluasa berdiskusi dengan pengabdian melalui media sosial terkait pendampingan pemahaman dan ketrampilan dalam metode belajar.

Hasil dari pengabdian masyarakat ini setelah semua tahapan dalam perencanaan semua telah dilaksanakan dapat di jelaskan kemajuan yang dapat di rasakan oleh masyarakat sebagai berikut:

1. Tingkat akses dan penggunaan teknologi informasi oleh generasi milenial:

Dalam survei yang dilakukan, ditemukan bahwa generasi milenial memiliki tingkat akses yang tinggi terhadap teknologi informasi. Sebagian besar dari mereka memiliki akses ke perangkat seperti smartphone, laptop, dan internet. Namun, penggunaan teknologi informasi untuk keperluan pendidikan masih belum optimal. Banyak dari mereka menggunakan teknologi informasi secara terbatas untuk hiburan dan komunikasi sosial,

sedangkan potensi penggunaannya untuk meningkatkan kesuksesan belajar masih belum dioptimalkan.

2. Tantangan dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pendidikan:

Melalui wawancara dengan mahasiswa dan dosen, ditemukan beberapa tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pendidikan. Beberapa tantangan tersebut meliputi:

- a) Kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan teknologi informasi secara produktif dalam proses belajar.
- b) Keterbatasan aksesibilitas terhadap perangkat dan konektivitas internet yang dapat membatasi penggunaan teknologi informasi.
- c) Kurangnya kesadaran tentang sumber daya yang tersedia dan aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran.

3. Pelatihan untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi:

Dalam pengabdian masyarakat ini, pelatihan diberikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan mencakup pemahaman tentang manfaat teknologi informasi dalam belajar, keterampilan penggunaan aplikasi dan perangkat lunak yang relevan, serta strategi untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas belajar.

4. Evaluasi dan hasil pelatihan:

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Mahasiswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak yang relevan dalam pembelajaran. Mereka juga lebih mampu mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam tugas-tugas akademik mereka, meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil belajar mereka.

5. Manfaat pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kesuksesan belajar generasi milenial:

Pemanfaatan teknologi informasi secara efektif dapat memberikan sejumlah manfaat bagi generasi milenial dalam meningkatkan kesuksesan belajar mereka. Beberapa manfaat tersebut meliputi:

- a) Aksesibilitas dan fleksibilitas: Teknologi informasi memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel terhadap sumber daya pembelajaran, materi, dan informasi yang relevan.



- b) Interaktif dan berpartisipasi: Teknologi informasi dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mahasiswa melalui platform pembelajaran online, forum diskusi, dan aplikasi kolaborasi.

6. Tingkat akses dan penggunaan teknologi informasi oleh generasi milenial:

Dalam survei yang dilakukan, ditemukan bahwa generasi milenial memiliki tingkat akses yang tinggi terhadap teknologi informasi. Sebagian besar dari mereka memiliki akses ke perangkat seperti smartphone, laptop, dan internet. Namun, penggunaan teknologi informasi untuk keperluan pendidikan masih belum optimal. Banyak dari mereka menggunakan teknologi informasi secara terbatas untuk hiburan dan komunikasi sosial, sedangkan potensi penggunaannya untuk meningkatkan kesuksesan belajar masih belum dioptimalkan.

7. Tantangan dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pendidikan:

Melalui wawancara dengan mahasiswa dan dosen, ditemukan beberapa tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pendidikan. Beberapa tantangan tersebut meliputi:

- a) Kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan teknologi informasi secara produktif dalam proses belajar.
- b) Keterbatasan aksesibilitas terhadap perangkat dan konektivitas internet yang dapat membatasi penggunaan teknologi informasi.
- c) Kurangnya kesadaran tentang sumber daya yang tersedia dan aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran.

8. Pelatihan untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi:

Dalam pengabdian masyarakat ini, pelatihan diberikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan mencakup pemahaman tentang manfaat teknologi informasi dalam belajar, keterampilan penggunaan aplikasi dan perangkat lunak yang relevan, serta strategi untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas belajar.

9. Evaluasi dan hasil pelatihan:

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi. Hasil evaluasi

menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Mahasiswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan berbagai aplikasi dan perangkat lunak yang relevan dalam pembelajaran. Mereka juga lebih mampu mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam tugas-tugas akademik mereka, meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil belajar mereka.

10. Manfaat pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan kesuksesan belajar generasi milenial:

Pemanfaatan teknologi informasi secara efektif dapat memberikan sejumlah manfaat bagi generasi milenial dalam meningkatkan kesuksesan belajar mereka. Beberapa manfaat tersebut meliputi:

- a) Aksesibilitas dan fleksibilitas: Teknologi informasi memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel terhadap sumber daya pembelajaran, materi, dan informasi yang relevan.
- b) Interaktif dan berpartisipasi: Teknologi informasi dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mahasiswa melalui platform pembelajaran online, forum diskusi, dan aplikasi kolaborasi.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan, diharapkan generasi milenial dapat mencapai kesuksesan belajar yang lebih baik. Namun, penting untuk terus mengatasi tantangan yang masih ada, seperti kesenjangan akses dan pemahaman yang kurang, agar pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi lebih inklusif dan efektif bagi semua mahasiswa.

## **KESIMPULAN**

Dalam laporan pengabdian masyarakat ini, telah diselidiki dan diterapkan pemanfaatan teknologi informasi dalam peningkatan kesuksesan belajar generasi milenial. Hasil dari pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa generasi milenial memiliki tingkat akses yang tinggi terhadap teknologi informasi, namun penggunaannya dalam konteks pendidikan masih belum optimal. Beberapa tantangan yang dihadapi meliputi kurangnya pemahaman tentang penggunaan yang produktif, keterbatasan aksesibilitas, dan kurangnya kesadaran akan sumber daya yang tersedia.

Melalui pelatihan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini, mahasiswa diberikan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat teknologi informasi dalam belajar, keterampilan penggunaan aplikasi dan perangkat lunak yang relevan, serta strategi untuk

memanfaatkan teknologi informasi dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas belajar mereka. Evaluasi setelah pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan mahasiswa.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan memberikan sejumlah manfaat bagi generasi milenial, antara lain aksesibilitas dan fleksibilitas, interaktivitas dan partisipasi, personalisasi pembelajaran, kolaborasi dan komunikasi, sumber daya pembelajaran yang lebih kaya, monitoring dan umpan balik yang cepat, serta peningkatan keterampilan digital.

Dalam kesimpulan ini, penting untuk terus mengatasi tantangan yang masih ada dalam pemanfaatan teknologi informasi, seperti kesenjangan akses dan pemahaman yang kurang. Diharapkan laporan ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pedoman bagi lembaga pendidikan dan pihak terkait lainnya dalam memanfaatkan teknologi informasi secara efektif dalam meningkatkan kesuksesan belajar generasi milenial.

## **REKOMENDASI**

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diambil dari laporan pengabdian masyarakat ini:

1. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran: Perlu ada upaya yang lebih besar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran generasi milenial tentang manfaat dan potensi pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan. Ini dapat dilakukan melalui kampanye penyuluhan, seminar, atau workshop yang menyampaikan informasi tentang cara efektif menggunakan teknologi informasi dalam proses belajar.
2. Mengembangkan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi informasi: Lembaga pendidikan perlu memperbarui kurikulum mereka untuk memasukkan penggunaan teknologi informasi secara terintegrasi. Ini termasuk mengenalkan penggunaan platform pembelajaran online, sumber daya digital, dan alat-alat kolaboratif dalam pembelajaran. Kurikulum harus dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi generasi milenial yang tumbuh dengan teknologi informasi.
3. Meningkatkan aksesibilitas teknologi informasi: Penting untuk mengatasi kesenjangan akses terhadap teknologi informasi. Lembaga pendidikan dapat menyediakan fasilitas

dan infrastruktur yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat teknologi informasi yang tersedia bagi mahasiswa. Upaya ini akan memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

4. Pelatihan dan pengembangan keterampilan: Lembaga pendidikan harus memberikan pelatihan dan pengembangan keterampilan kepada mahasiswa dalam penggunaan teknologi informasi yang relevan dengan pendidikan. Pelatihan ini harus meliputi pemahaman tentang cara menggunakan aplikasi dan perangkat lunak yang relevan, keterampilan digital, serta strategi produktif dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kesuksesan belajar.
5. Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa: Dosen dapat berperan sebagai fasilitator dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Mendorong kolaborasi antara dosen dan mahasiswa melalui platform online, forum diskusi, dan proyek kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa. Dosen juga dapat memberikan bimbingan dan umpan balik yang cepat melalui teknologi informasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
6. Evaluasi dan penelitian lanjutan: Penting untuk terus melakukan evaluasi terhadap pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dan melakukan penelitian lanjutan untuk memahami dampak dan efektivitasnya. Hal ini akan membantu dalam pengembangan praktik terbaik dan peningkatan terus-menerus dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kesuksesan belajar generasi milenial.
7. Rekomendasi ini diharapkan dapat membantu lembaga pendidikan dan pihak terkait lainnya dalam memanfaatkan teknologi informasi secara efektif dalam meningkatkan kesuksesan belajar generasi milenial.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) LPPM Universitas PGRI Yogyakarta, 2) Rektor Universitas PGRI Yogyakarta 3) Kaprodi Informatika Universitas PGRI Yogyakarta

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] S. Khadijah, H. Indrawati, and Suarman, "Analisis Minat Peserta Didik untuk Melanjutkan Pendidikan Tinggi," *J. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 26, no. 2, pp. 178–188, 2017.
- [2] E. A. Ariyanto and K. Rista, "Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak," *J. Karya Pengabd. Dosen dan Mhs.*, vol. 01, no. 02, pp. 139–140,

- 2018.
- [3] P. Strajhar *et al.*, “DINAMIKA MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA MANDIRI DI SMPN 10 BANDA ACEH,” *J. Ilm. Mhs. Bimbing. dan Konseling*, vol. 7, no. 6, p. 2016, 2016, [Online]. Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26849997> <http://doi.wiley.com/10.1111/jne.12374>
- [4] A. Cahyani, I. D. Listiana, and S. P. D. Larasati, “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *IQ (Ilmu Al-qur’an) J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 01, pp. 123–140, 2020, doi: 10.37542/iq.v3i01.57.
- [5] R. Dion *et al.*, “[ SN 41 ] Pendampingan Motivasi ‘ Studi Lanjut ’ Oleh Mahasiswa Universitas Al Azhar Indonesia dalam Upaya Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Binar,” no. November, 2022.
- [6] D. Mahmud, “HUBUNGAN MINAT MELANJUTKAN PENDIDIKAN KE PERGURUAN TINGGI DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA,” *Tersedia <http://belajarpsikologi.com/pengertian-minat> ...*, vol. 1, pp. 77–82, 2010.
- [7] N. Nurdin and T. Djuhartono, “Pengaruh Motivasi Kerja dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Karyawan,” *Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J.*, vol. 3, no. 2, pp. 137–148, 2021, doi: 10.47467/reslaj.v3i2.328.
- [8] I. I. Subagio, Lilik; Karnasih, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning berbantuan Geogebra,” *J. Pendidik. Mat. Raflesia*, vol. 6, no. 2, pp. 15–26, 2021.
- [9] A. Hustia, “Pengaruh Motivasi Kerja, Lingkungan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Perusahaan WFO Masa Pandemi,” *J. Ilmu Manaj.*, vol. 10, no. 1, p. 81, 2020, doi: 10.32502/jimn.v10i1.2929.
- [10] M. Ulfa, “TERAMPIL MEMILIH DAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN,” *Pendidik. Agama Islam Fak. Agama Islam Univ. Muhammadiyah Surakarta*, vol. 30, pp. 35–56, 2018.