

# TANGGUNG JAWAB PELAJAR DALAM MENGHADAPI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI: MENGOPTIMALKAN MANFAAT DAN MENGHINDARI DAMPAK NEGATIF

**Ayu Yarmayani\***

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari

\*E-mail: [ayuyarmayani@gmail.com](mailto:ayuyarmayani@gmail.com)

## Article history

Received: 26/11/2024

Revised: 29/12/2024

Accepted: 30/12/2024

Published: 31/12/2024

## **Abstrak**

Di era digital, kebutuhan untuk pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja semakin meningkat. Hal ini mendorong pengembangan e-learning dan pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang memungkinkan pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas tradisional. Aplikasi dan alat pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Alat bantu seperti simulasi, permainan edukatif, video pembelajaran, dan perangkat lunak interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan pada cara siswa dan guru berinteraksi, mengakses informasi, serta mengembangkan keterampilan digital. Media sosial juga bisa menjadi sarana untuk berbagi materi pembelajaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan penggunaan teknologi yang baik agar setiap pengguna teknologi dapat mengontrol diri dan meminimalisir dampak negatif teknologi bagi siswa.

**Katakunci:** Perkembangan Teknologi, Tanggung Jawab, Dampak Teknologi

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi terjadi seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan yang ada dalam kehidupan dan tidak mungkin kita hindari. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dapat menciptakan suatu inovasi diberbagai bidang kehidupan manusia. Adanya perkembangan dan kemajuan teknologi yang mengglobal mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik dibidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan dibidang pendidikan. Pandemi COVID-19 mempercepat adopsi teknologi dalam pendidikan secara global. Pembelajaran tatap muka yang terhenti sementara waktu mendorong banyak lembaga pendidikan untuk beralih ke pembelajaran online dan hybrid. Pandemi ini juga mengubah paradigma pendidikan tradisional, membuka peluang untuk pendidikan yang lebih digital dan berbasis teknologi.

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan. Internet, perangkat komputer, perangkat mobile, dan aplikasi berbasis cloud memungkinkan akses mudah terhadap berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran secara online. Platform pembelajaran daring seperti Moodle, Google Classroom, dan lainnya memberikan kesempatan bagi pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi secara virtual, mengakses materi pembelajaran, serta menyelesaikan tugas. Di era digital, kebutuhan untuk

pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja semakin meningkat. Hal ini mendorong pengembangan e-learning dan pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang memungkinkan pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas tradisional. Pembelajaran jarak jauh (PJJ), webinar, dan kursus daring memungkinkan individu untuk belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan masing-masing, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Aplikasi dan alat pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Alat bantu seperti simulasi, permainan edukatif, video pembelajaran, dan perangkat lunak interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Nento dan Roswan (2023) Teknologi pendidikan dapat didefinisikan sebagai sebuah praktik yang dilakukan untuk membantu siswa dalam pembelajaran di sekolah. Ini dapat berupa proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang tersedia dan memadai untuk menciptakan konsep pembelajaran. Dengan adanya teknologi, akses terhadap informasi dan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat. Dulu, pembelajaran sangat bergantung pada buku teks dan materi yang terbatas, namun kini internet menyediakan akses tak terbatas terhadap berbagai sumber daya pendidikan dari berbagai penjuru dunia. Hal ini membuka peluang bagi para pendidik dan peserta didik untuk memperkaya pengetahuan mereka dengan informasi terkini.

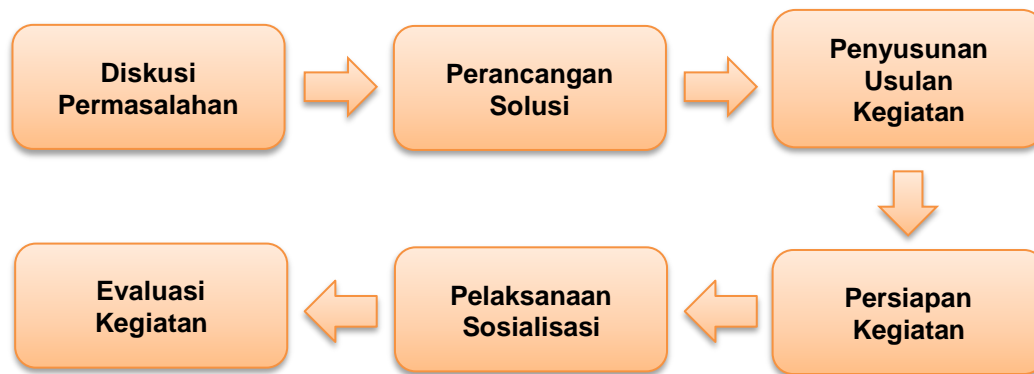
Menurut Wulandari (2023) Dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang strategis dan tepat guna menjadi kunci dalam upaya membangun kembali pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran berkualitas bagi anak bangsa. Namun demikian, teknologi tentu tidak akan menggantikan peran guru sebagai insan pendidik yang berdiri di garis terdepan. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat membawa dampak positif dan negatif dalam dunia pendidikan.

## **METODE**

Tantangan terhadap perkembangan teknologi juga harus memberikan pemahaman terhadap siswa agar dapat bijaksana dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian pendahuluan maka kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan penggunaan teknologi yang baik agar setiap pengguna teknologi dapat mengontrol diri dan meminimalisir dampak negatif teknologi bagi siswa. Pemahaman siswa yang terbatas terhadap bagaimana cara kerja teknologi yang mereka gunakan, seperti perangkat lunak, aplikasi, atau alat digital lainnya. Misalnya, mereka hanya tahu cara menggunakan fitur dasar tanpa mengetahui potensi lebih lanjut atau fungsi lanjutan dari aplikasi tersebut.

Solusi untuk mengatasi dampak dalam penggunaan teknologi, kami mengusulkan untuk melakukan sosialisasi terhadap siswa Sekolah Dasar agar sedini mungkin memiliki rasa tanggung jawab terhadap perkembangan teknologi. Sebagai bagian dari upaya bersama untuk mengoptimalkan

manfaat dan meminimalisir dampak negatif pada perkembangan teknologi maka kami melakukan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: (1) Diskusi permasalahan dengan pihak sekolah; (2) Rancangan solusi terhadap permasalahan; (3) Penyusunan usulan kegiatan; (4) Persiapan kegiatan; (5) Pelaksanaan sosialisasi; dan (6) Evaluasi hasil Kegiatan.



Gambar 1. Metodologi Pelaksanaan Kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari yang penuh semangat di Sekolah Dasar Negeri 228 Desa Sungai Bertam Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi terlaksana sebuah inisiatif untuk mengoptimalkan manfaat dan meminimalisir dampak negatif sebagai suatu tanggung jawab pelajar pada perkembangan teknologi.

### Diskusi Permasalahan

Penggunaan teknologi sudah menjangkau segala umur baik anak-anak sampai orang tua yang sudah lanjut usiapun. Menurut Wulandari (2023) data dari *We Are Social dan Meltwater* bertajuk "Digital 2023" dan Hootsuite (2023) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023 mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yaitu mencapai 212,9 juta. Beberapa aplikasi media sosial populer semacam TikTok, Instagram, Facebook, Messenger, YouTube, Twitter, LinkedIn, dan sejenisnya digunakan tempat hiburan, sumber belajar, tempat publikasi, hingga berbelanja online.

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan pada cara siswa dan guru berinteraksi, mengakses informasi, serta mengembangkan keterampilan digital. Media sosial juga bisa menjadi sarana untuk berbagi materi pembelajaran. Misalnya, guru dapat mengunggah materi pelajaran dalam bentuk artikel, video pembelajaran, atau infografis melalui akun media sosial seperti Instagram, YouTube, atau TikTok. Hal ini memudahkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Teknologi memberikan banyak manfaat bagi siswa, namun ada beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Penggunaan teknologi yang berlebihan, terutama perangkat seperti ponsel pintar dan game online, bisa menyebabkan kecanduan. Hal ini dapat mengganggu aktivitas belajar siswa, menyebabkan penurunan konsentrasi, dan mengurangi waktu untuk

aktivitas fisik serta sosial. Hal itu selaras dengan pendapat Munir (2019) penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah: a) Siswa menjadi malas belajar akibat kecanduan teknologi; b) Berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa yang tidak baik; c) Prestasi belajar siswa menurun karena kurang konsentrasi belajar; d) Kurangnya interaksi sosial dengan dunia nyata; e) Masuknya budaya asing yang kurang sesuai dengan budaya timur; f) Terjadi penyimpangan perilaku siswa.

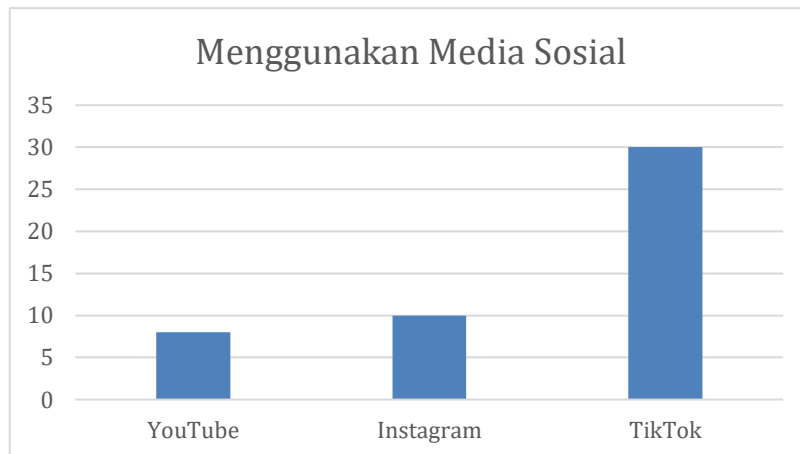
Berdasarkan diskusi permasalahan maka Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa antara lain dapat memberikan masukan serta pemahaman agar siswa dapat secara bijaksana menerima dan menggunakan teknologi baik untuk proses pembelajaran maupun menambah informasi.



**Gambar 2. Lokasi Kegiatan Sosialisasi**

### **Pelaksanaan Sosialisasi**

Sesi pertama dari kegiatan sosialisasi yaitu memberikan penjelasan kepada siswa kelas 5 dan kelas 6 SDN 228 Desa Sungai Bertam mengenai teknologi dan memperkenalkan beberapa gambar mengenai aplikasi. Antusias siswa sangat tinggi ketika diberikan gambar mengenai aplikasi yang saat dekat dengan keseharian siswa. Sebagian besar siswa sangat mengenal aplikasi media sosial yaitu tiktok serta game online berupa *Mobile Legends* dan *Free Fire*.



**Gambar 3. Media Sosial yang digunakan Siswa**

Menggunakan media sosial dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era modern. Siswa dapat belajar bagaimana membuat konten kreatif, berkolaborasi secara online, serta mengelola informasi digital dengan lebih baik. Guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui media sosial. Ini bisa berupa komentar pada pekerjaan yang diunggah siswa atau diskusi langsung di grup kelas. Proses ini lebih cepat dibandingkan dengan metode tradisional, seperti pengembalian tugas fisik. Penggunaan media sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan pembelajaran karena banyak siswa yang lebih terbiasa dan nyaman dengan media sosial dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini juga bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa yang lebih senang berinteraksi di platform digital.

Sesi kedua dari kegiatan sosialisasi yaitu tanya jawab mengenai media sosial yang digunakan oleh siswa. Aplikasi tiktok sangat dominan digunakan oleh siswa baik untuk menonton video yang fyp maupun untuk membuat video dan di unggah pada akun masing-masing. Seluruh siswa mampu membuat video dengan aplikasi tersebut, namun video yang dibuat sebagian besar hanya untuk hiburan saja. Video mengenai pembelajaran atau tugas sekolah yang pernah dibuat siswa yaitu video lomba menyambut HUT RI dan Tahun Baru Islam. Sangat sedikit kegiatan siswa dalam mencari video pembelajaran di platform seperti YouTube atau Instagram, yang menyediakan penjelasan visual dan interaktif terkait materi pelajaran.

Penggunaan media sosial yang sebagian besar untuk hiburan oleh siswa, kita harap dengan sosialisasi ini dapat berkurang sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran. Namun, meskipun media sosial dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat berguna, penggunaan yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi atau paparan terhadap konten yang tidak relevan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik serta orang tua untuk mengarahkan penggunaan media sosial secara bijak dan terstruktur agar dapat mendukung tujuan pembelajaran yang efektif.



**Gambar 4. Kegiatan Sosialisasi**

Menurut Wulandari (2023) upaya dalam meminimalis dampak negatif dari perkembangan teknologi pada siswa maka dapat dilakukan beberapa cara diantaranya: (1) Menanamkan nilai-nilai agama pada siswa; (2) Menjalin komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa; (3) Mensosialisasikan pemanfaatan teknologi yang bijak dan dampak negatif penggunaan teknologi kepada siswa; (4) Berikan contoh sikap keteladanan kepada siswa; (5) Membiasakan perilaku-perilaku positif pada siswa; (6) Jalinlah hubungan komunikasi yang baik antara siswa dan orang tua serta adakan layanan konseling untuk mengatasi permasalahan siswa; (7) Ciptakan lingkungan sekolah dan pembelajaran yang menyenangkan; (8) Pemberian sanksi yang mendidik pada siswa yang melanggar; (9) Tanamkan pendidikan budaya karakter pada siswa; (10) Memberikan pendampingan dan pengawasan pada siswa dalam pemanfaatan teknologi di sekolah; (11) Memberikan ruang gerak siswa agar berkreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan teknologi; (12) Progam internet sehat di sekolah; dan (13) Buat aturan/kesepakatan bersama dengan siswa.

## **KESIMPULAN**

Sosialisasi pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Tanggung Jawab Pelajar dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi: Mengoptimalkan Manfaat dan Menghindari Dampak Negatif” berhasil mencapai target yang ditetapkan yaitu dapat terlihat dengan antusiasnya siswa dalam memahami materi yang diberikan serta beragam pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi sudah menjangkau segala umur baik anak-anak sampai orang tua yang sudah lanjut usia.
2. Beragam aplikasi media sosial sudah mampu dioperasikan oleh anak-anak di Tingkat Sekolah Dasar.

3. Penggunaan media sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan pembelajaran karena banyak siswa yang lebih terbiasa dan nyaman dengan media sosial dibandingkan dengan metode konvensional.
4. Sangat sedikit kegiatan siswa dalam mencari video pembelajaran di platform seperti YouTube atau Instagram, yang menyediakan penjelasan visual dan interaktif terkait materi pelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Munir, H. (2019). Upaya Penanggulangan Dampak Negatif Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Peserta Didik Kelas X MAN 2 Kota Parepare Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal ISTIQRA*, 7(1).
- Nento, Fauzani dan Roswan Manto. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal E-Tech*, 11(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/et.v11i1.123814>
- Wulandari, Ratna. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 66 – 76. <https://doi.org/10.250121/jpgsdi.v9i2>