

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN MASYARAKAT RPTRA KELURAHAN BINTARO AKAN MANFAAT DAN BAHAYA TEKNOLOGI DIGITAL MELALUI PENYULUHAN SEHAT BERBASIS PENDIDIKAN

Safitri Jaya^{1*}, Prio Handoko², Wayan Suparta³

^{1,2,3} Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya,
Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15413

*safitri.jaya@upj.ac.id

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu bentuk teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini. Melalui salah satu fitur andalannya yaitu internet, seolah memberi gambaran bahwa kedudukan TIK selalu berada pada peringkat teratas, baik dari sisi positif (manfaat) maupun sisi negatif (dampak) dari penggunaannya. Dibalik kelebihan tentu ada kekurangan, ada yang disadari dan ada juga yang mungkin tidak disadari oleh pengguna bahwa penggunaan teknologi yang salah dapat memberikan dampak yang buruk. Hal ini disebabkan karena kehadiran teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ragam aktivitas sehari-hari. Laju pertumbuhan teknologi belum diimbangi dengan kualitas manusia sebagai pengguna. Masih banyak pengguna yang belum bijak dalam memanfaatkan kehadiran teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat kali ini merupakan lanjutan dari kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman kepada masyarakat RPTRA akan manfaat, dampak dan cara menggunakan teknologi yang tepat guna. Metode penyuluhan disampaikan melalui ceramah dan juga pelatihan TIK (pelatihan menggunakan internet yang bijak dalam pembelajaran). Metode ini dipilih sebagai upaya agar dapat meningkatkan pemahaman masyarakat RPTRA khususnya akan manfaat dari teknologi digital. Disamping memahami manfaat, narasumber/instruktur juga akan menyisipkan pesan akan dampak yang ditimbulkan apabila pengguna tidak bijak dalam memanfaatkan teknologi digital dalam beraktivitas. Pada tahap awal, metode penyuluhan yang telah diberikan kepada masyarakat RPTRA (Guru dan Siswa/I Kelas 5 SDN 02 Bintaro) adalah ceramah dan permainan tebak aplikasi *online* yang selalu digunakan dalam berbagai aktivitas masyarakat. Hasil penyuluhan pada tahap ini, yang diikuti oleh 56 orang peserta (2 orang pengelola + 2 orang guru pendamping + 52 orang siswa/i SDN 02 Bintaro) memberikan gambaran bahwa pengetahuan dasar peserta akan teknologi digital beserta fitur aplikasi pada perangkat teknologi sudah cukup baik, hanya sekitar ± 10 orang peserta (siswa/i) saja yang belum sepenuhnya memahami akan materi yang diberikan. Salah satu penyebabnya adalah tidak tersedianya perangkat teknologi yang bisa digunakan dalam aktivitas mereka.

Kata kunci : TIK, Internet, RPTRA, penyuluhan

ABSTRACT

Information and Communication Technology (ICT) is one form of technology that is developing very rapidly now. Through one of its mainstay features, namely the internet, as if to illustrate that the position of ICT is always at the top, both in terms of the positive (benefits) and negative (impact) of its use. Behind the advantages, of course there are deficiencies, some are aware and some may not be realized by users that the use of the wrong technology can have a bad impact. This is because the presence of technology has become an inseparable part of the variety of daily activities. The rate of technological growth has not been matched by human qualities as users. There are still many users who are not wise in utilizing the presence of technology. This community service activity is a continuation of the previous community service activities. The purpose of this activity is to provide an understanding of the RPTRA community about the benefits, impacts and how to use appropriate technology. Counseling methods are delivered through lectures and also ICT training (training using the internet wisely in learning). This method was chosen as an effort to increase the understanding of

the RPTRA community, especially the benefits of digital technology. Besides understanding the benefits, the resource person / instructor will also insert a message about the impact caused if the user is not wise in utilizing digital technology in their activities. In the initial stage, the counseling method that has been given to the RPTRA community (Teachers and Students / I Class 5 SDN 02 Bintaro) is a lecture and online game guessing game that is always used in various community activities. The results of the counseling at this stage, which was attended by 56 participants (2 managers + 2 accompanying teachers + 52 students from SDN 02 Bintaro) illustrated that the participants' basic knowledge of digital technology along with the application features on the technology device were good enough, only about ± 10 participants (students) did not fully understand the material provided. One reason is the unavailability of technological devices that can be used in their activities.

Keywords: ICT, Internet, RPTRA, counseling

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seolah dianggap sebagai kebutuhan utama bagi masyarakat saat ini untuk memenuhi segala macam kebutuhan aktivitas mereka sehari-hari. Mulai dari kebutuhan untuk belajar, berbelanja, hiburan, pembayaran, pembiayaan, sampai untuk kebutuhan berkomunikasi maupun bersosial. Dampak dari hal tersebut tentu membawa perubahan yang begitu besar terhadap cara hidup dan cara berpikir masyarakat. Semua seolah dapat dilakukan dengan cepat, efektif dan efisien oleh teknologi. Semua pengguna teknologi tentunya setuju bahwa penggunaan teknologi seolah tidak memiliki batas, baik dari sisi waktu maupun ruang. Satu hal yang perlu diwaspadai dan tidak dapat dihindari adalah, bahwa ada bahaya atau dampak negatif yang selalu mengintai para penggunanya. Ada yang disadari dan ada juga yang mungkin tidak disadari oleh pengguna bahwa penggunaan teknologi yang salah dapat memberikan dampak yang buruk. Hal ini disebabkan karena kehadiran teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ragam aktivitas sehari-hari. Laju pertumbuhan teknologi belum diimbangi dengan kualitas manusia sebagai pengguna. Masih banyak pengguna yang belum bijak dalam memanfaatkan kehadiran teknologi itu sendiri.

Pengguna teknologi yang cerdas, seharusnya memiliki sikap penyaring sebagai bentuk antisipasi dalam menerima sesuatu yang baru. TIK merupakan salah satu bentuk kemajuan peradaban saat ini. Lahirnya era industri 4.0 menjadi bukti nyata bahwa kehadiran teknologi tidak dapat dipisahkan

dari aktivitas keseharian masyarakat. TIK juga merupakan salah satu bentuk teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini. Melalui salah satu fitur andalannya yaitu internet, seolah memberi gambaran bahwa kedudukan TIK selalu berada pada peringkat teratas, baik dari sisi positif (manfaat) maupun sisi negatif (dampak) dari penggunaannya.

Internet merupakan bentuk dari gagasan para praktisi yang memasukkan informasi sebagai faktor produksi penting dari sebuah perkembangan global yang lambat laun akan mempengaruhi struktur sosial masyarakat, nilai budaya/kultur, kebiasaan, kepercayaan, perilaku sosial, lingkungan sekitar, dan sebagainya. Keleluasaan dalam menggali dan mengelola informasi merupakan faktor pendukung yang tanpa disadari telah membuka peluang yang ada, artinya kita tidak perlu lagi bersusah payah mencari sebuah informasi hingga harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit dan menguras tenaga yang banyak. Dengan hadirnya TIK, jarak dan kondisi tidak lagi menjadi penghalang untuk melihat ragam peristiwa yang terjadi di seluruh belahan dunia. Perkembangan TIK seolah sudah menjadi prioritas tersendiri, termasuk salah satunya dibidang sosial, dimana kebutuhan informasi yang akurat menjadi faktor terpenting yang harus dipertimbangkan. Sehingga diharapkan informasi yang terkumpul akan menjadi sebuah narasumber yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana dampak perkembangan tersebut berpengaruh kepada kehidupan masyarakat, ada baiknya dipahami terlebih dahulu bahwa sebuah proses yang terjadi terkandung makna sebagai sebuah siklus penyampaian pesan atau informasi yang

melibatkan pengirim, mediator (perangkat teknologi) dan penerima yang memungkinkan untuk memberikan umpan balik dari pengirim kepada penerima, begitu sebaliknya sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perkembangan TIK di Indonesia meningkat pesat dari hari ke hari dan dari tahun ke tahun. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai macam faktor mulai dari perluasan area cakupan internet, peningkatan *bandwidth* internet, penggunaan teknologi internet dan komunikasi terbaru yang lebih cepat dan efisien, perkembangan ponsel pintar, munculnya berbagai macam media sosial dan *e-commerce*, serta semakin banyaknya masyarakat yang paham dan aktif menggunakan internet.



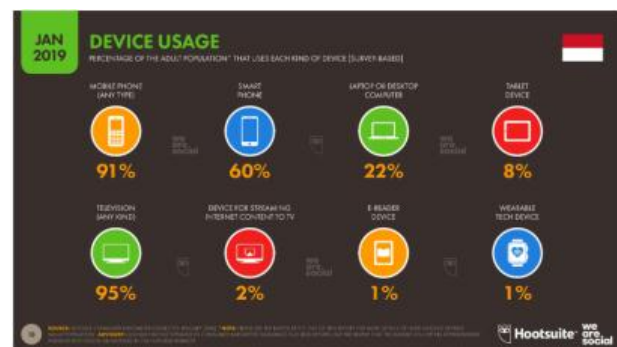
Gambar 1.1 Infografis pengguna TIK di Indonesia (sumber : <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>)

Dari infografis diatas terlihat Total Penduduk Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa, sementara diketahui pengguna *Mobile* (ponsel pintar dan tablet) mencapai 355,5 juta. Artinya peredaran ponsel pintar dan tablet lebih banyak dari jumlah penduduk di seluruh Indonesia. Hal ini bisa terjadi jika satu orang memiliki 2 atau lebih gawai atau kebiasaan pengguna untuk gonta ganti *Smartphone*. Beralih ke Pengguna Internet, tercatat ada 150 juta pengguna internet aktif, ini berarti 56% dari total jumlah penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Demikian pula dengan media sosial, rata-rata 50% lebih penduduk Indonesia aktif menggunakan media sosial.



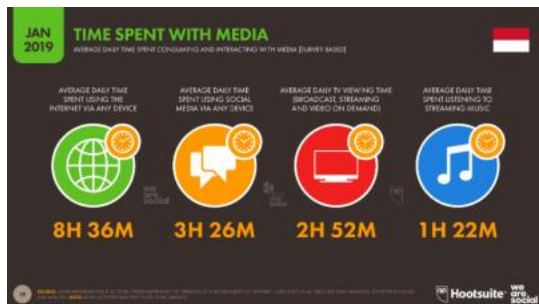
Gambar 1.2 Infografis laju pertumbuhan pengguna digital di Indonesia (sumber : <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>)

Infografis di atas memperlihatkan laju pertumbuhan penduduk dari tahun 2018 ke tahun 2019 sebesar 1%, tapi pertumbuhan internet tercatat 13%, media sosial 15% dan *mobile* media sosial 8,3%. Ini berarti pertumbuhan pengguna internet dan media sosial jauh lebih pesat dibanding pertumbuhan penduduk, dan sudah menjadi trend sejak tahun-tahun sebelumnya bahwa peningkatan selalu terjadi secara signifikan.



Gambar 1.3 Infografis penggunaan media digital di Indonesia (sumber : <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>)

Berdasarkan data Infografis diatas ini, terlihat bahwa penggunaan media digital paling besar adalah Televisi sebesar 95%, *Mobile Phone* sebesar 91%, dan *smart phone* sebesar 60%. Pengguna televisi pada umumnya adalah ibu-ibu rumah tangga, sementara *mobile phone* dan *smart phone* pada umumnya adalah para pekerja dan kaum milenial.



Gambar 1.4 Infografis Waktu yang digunakan untuk mengakses media (sumber : <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>)

Berdasarkan infografis diatas, juaranya adalah Internet, rata-rata orang berselancar menghabiskan waktu 8 jam 36 menit per harinya. Disusul oleh Media Sosial dengan 3 jam 26 menit. Televisi masih menjadi favorit pemirsa dengan lama nonton mencapai 2 jam 52 menit. Terakhir *streaming* musik dengan 'hanya' 1 jam 22 menit.

Perkembangan dunia digital di Indonesia sangat menjanjikan, dari sisi pengguna internet, pengguna media sosial, bahkan pengguna ponsel-ponsel pintar. Ada begitu banyak fitur-fitur menarik yang disajikan oleh teknologi digital. Akan tetapi hal yang paling disoroti dibalik manfaat teknologi adalah dampak negatif yang banyak menyebabkan kerugian bahkan bahaya fatal bagi kehidupan masyarakat, seperti *bullying*, kriminalitas, atau kecanduan teknologi yang berlebihan sehingga berdampak pada kesehatan jiwa. Dari seluruh level pengguna teknologi, kaum milenial khususnya generasi Z (kelompok masyarakat dengan tingkat kelahiran pada tahun 2000-an ke atas) menyumbang angka terbanyak dalam memanfaatkan teknologi untuk menjalankan aktivitas sehari-hari.

1.1 Tujuan dan Manfaat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya. Pada bulan Maret Tahun 2018 (Semester Genap TA 2017/2018), Universitas Pembangunan Jaya melalui prodi Informatika melakukan kerjasama dengan Kelurahan Bintaro melalui RPTRA (No : 011/PER-REK/UPJ/03.18) untuk bersama-sama mewujudkan masyarakat yang tanggap teknologi baik dalam hal penggunaan maupun pemahaman. Kerjasama ini terjalin untuk

kurun waktu 5 (lima) tahun. Pada periode sebelumnya sudah terlaksana 2 (dua) kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk melatih pemahaman serta kemampuan dalam penggunaan TIK untuk hal administrasi seperti surat-menyurat dan olah data menggunakan aplikasi perkantoran yaitu *Microsoft Office*[8]. Peserta yang terlibat adalah masyarakat RPTRA yang terdiri dari pengelola, PKK, Guru PAUD, Siswa/I paket B dan C, serta masyarakat umum yang tinggal di sekitar RPTRA.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, prodi informatika kembali memberikan pemahaman kepada masyarakat RPTRA mengenai penggunaan teknologi digital, manfaat dan juga dampak yang ditimbulkan. Berbeda dengan 2 (dua) kegiatan sebelumnya bahwa target peserta pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini ditujukan bagi kaum milenial, khususnya generasi Z sebagai generasi terbanyak yang memanfaatkan teknologi untuk beraktivitas seperti belajar dan bermain. Secara spesifik tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan manfaat dan kegunaan teknologi digital untuk beraktivitas sehari-hari seperti belajar dan bermain;
2. Memperkenalkan jenis-jenis media digital yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar dan bermain;
3. Memperkenalkan kehandalan internet dalam membantu siswa/I dalam belajar dan bermain;
4. Memperkenalkan bahaya negatif yang ditimbulkan akibat aktivitas penggunaan teknologi digital yang tidak tepat/berlebihan;
5. Memberikan penyuluhan sehat berbasis pendidikan melalui sosialisasi dan pelatihan.

Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman peserta akan manfaat dan kegunaan teknologi digital dalam aktivitas belajar dan bermain;
2. Menambah pengetahuan dan pemahaman peserta akan jenis-jenis media digital yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan bermain;

3. Menambah pengetahuan dan pemahaman peserta akan internet;
4. Menambah pengetahuan dan pemahaman peserta akan dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan teknologi digital yang tidak tepat/berlebihan;
5. Menambah keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi digital secara bijak.

1.2 Kajian Pustaka

1.2.1 TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) ^[2]

Teknologi informasi dan komunikasi mempermudah kehidupan manusia. Jika menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi, dua benua akan terasa tidak berjarak. Kehadiran komputer, internet, telepon seluler, dan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi membuat arus informasi semakin lancar. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Jadi, TIK adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Ditinjau dari susunan katanya, teknologi informasi dan komunikasi tersusun dari 3 (tiga) kata yang masing-masing memiliki arti sendiri. Kata pertama, teknologi, berarti pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Istilah teknologi sering menggambarkan penemuan alat-alat baru yang menggunakan prinsip dan proses penemuan saintifik. Kata kedua dan ketiga, yakni informasi dan komunikasi, erat kaitannya dengan data. Informasi berarti hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian sekelompok data yang memberi nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunaannya. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi hubungan saling mempengaruhi di antara keduanya. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih

cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

1.2.2 Manfaat dan Dampak Negatif Teknologi Digital

Teknologi komunikasi digital adalah teknologi yang berbasis sinyal elektrik komputer, sinyalnya bersifat terputus-putus dan menggunakan sistem bilangan biner. Bilangan biner tersebut akan membentuk kode-kode yang merepresentasikan suatu informasi tertentu. Setelah melalui proses digitalisasi informasi yang masuk akan berubah menjadi serangkaian bilangan biner yang membentuk informasi dalam wujud kode digital. Kode digital tersebut nantinya akan mampu dimanipulasi oleh komputer. Contohnya adalah gambar kamera video yang telah diubah menjadi bentuk digital^[3]. Bentuk digital tersebut mewakili element gambar (pixel). Elemen gambar tersebut dapat dimanipulasi oleh komputer. Sehingga kita dapat menciptakan efek tertentu pada gambar serta dapat juga memperbaiki kualitas gambar yang dianggap kurang baik. Bentuk manipulasinya bisa berupa penambahan intensitas cahaya pada gambar, sehingga gambar yang ada menjadi lebih terang atau gelap, meningkatkan ketajaman gambar yang kurang fokus, serta memperbaiki warna pada bagian tertentu dari gambar.

Penggunaan teknologi komunikasi digital

Kini masyarakat berhadapan dengan sebuah masa yang dikenal dengan era elektronik (*electronic age*). Pada era elektronik (*electronic age*), masyarakat mengenal berbagai alat komunikasi seperti radio, telegram, telepon genggam (*smartphone*), televisi, *tablet/ ipad* dan internet. Hal ini tentunya membawa perubahan yang sangat signifikan di tengah-tengah masyarakat, dimana masyarakat memiliki kemudahan dalam menjalin komunikasi satu sama lain. Kemudahan ini diperoleh dengan adanya berbagai alat komunikasi yang serba canggih. Selain itu, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, gaya berpikir dan berperilaku seseorang pun ikut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi tersebut. Perubahan dalam gaya berpikir dan berperilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh penemuan dan perkembangan dari teknologi komunikasi tersebut, dimana dengan adanya perkembangan

teknologi, seseorang memiliki perubahan sikap dan perilaku dalam berkomunikasi. Akses yang semakin canggih dan mudah merupakan alasan utama dari perubahan ini.^[4]

Teknologi komunikasi digital lebih bersifat otomatis dan menggunakan sistem operasi komputer, serta output yang dihasilkan berbentuk digital sehingga tidak terdapat bentuk nyata atau fisik dari benda tersebut. Karena hasil atau output teknologi komunikasi digital hanya terdapat dalam bentuk digital atau virtual, maka keterlibatan panca indra manusia sangat minim. Manusia tidak dapat menyentuh atau merasakan dan memegang bentuk fisik atau nyata dari output teknologi komunikasi digital. Walaupun tidak menghasilkan bentuk fisik, teknologi komunikasi digital juga termasuk dalam media komunikasi, karena teknologi komunikasi digital mampu mengantarkan pesan dari komunikator ke komunikan dalam bentuk digital. Salah satu contoh teknologi komunikasi digital adalah electronic book (*e-book*). Buku yang merupakan bentuk fisik dari hasil teknologi komunikasi analog dapat didigitalisasi menjadi *e-book*. Walaupun *e-book* hanya berbentuk digital dan tidak memiliki bentuk fisik, tetapi informasi dari pegrang (komunikator) tetap dapat disampaikan kepada pembaca (komunikan), sehingga *e-book* dapat dikatakan sebagai media komunikasi yang dihasilkan oleh teknologi komunikasi digital.

Saat ini, karena beberapa alasan seperti global warming dan efisiensi waktu maupun biaya, banyak masyarakat yang mulai beralih dari teknologi komunikasi analog menjadi teknologi komunikasi digital. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada tahun 1998 hanya berjumlah sekitar 500 ribu user. Walaupun tergolong sangat rendah, pengguna internet ternyata terus menerus meningkat. Kini, pada tahun 2015, pengguna internet di Indonesia telah mencapai sekitar 139 juta user. Pertumbuhan pengguna internet terlihat begitu signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi komunikasi digital terus berkembang dan semakin diminati.^[5]

Kelebihan dari teknologi komunikasi digital dibandingkan analog ialah produk visual lebih beresolusi tinggi, akurasi dalam penyampaian pesan dan informasi lebih jelas dan teknologi komunikasi digital tidak dipengaruhi oleh ruang dan waktu. Karena itu komunikasi digital lebih efisien dan efektif. Teknologi komunikasi digital pun mempunyai kelebihan lain, yakni dapat memudahkan aktivitas hidup manusia bagi yang menggunakannya dalam aspek apapun dari transportasi, pendidikan, hiburan sampai ke bidang bisnis dan industri.^[6]

Dampak Sosial

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat dan membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi tersebut mencakup banyak hal serta merambah berbagai aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, sosial, budaya hingga pendidikan. Pada prinsipnya teknologi ini berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia agar dalam kehidupannya dapat lebih mudah berkomunikasi ataupun melakukan sesuatu. Namun dari segala efek positif yang diterima oleh manusia terdapat pula berbagai efek negatif.

1. Bidang Ekonomi dan Industri

Dalam bidang ekonomi teknologi berkembang sangat pesat. Dari kemajuan teknologi dapat kita rasakan manfaat positifnya antara lain:

- a. Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi
- b. Terjadinya industrialisasi
- c. Produktivitas dunia industri semakin meningkat

Kemajuan teknologi akan meningkatkan kemampuan produktivitas dunia industri baik dari aspek teknologi industri maupun pada aspek jenis produksi. Di masa depan, dampak perkembangan teknologi di dunia industri akan semakin penting. Telah ditunjukkan bahwa segera muncul teknologi bisnis yang memungkinkan konsumen secara individual melakukan kontak langsung dengan pabrik sehingga pelayanan dapat dilaksanakan secara langsung dan selera individu dapat dipenuhi, dan yang lebih penting konsumen tidak perlu pergi ke toko.

Meskipun demikian ada pula dampak negatifnya antara lain;

- a. Terjadinya pengangguran bagi tenaga kerja yang tidak mempunyai kualifikasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan.
- b. Sifat konsumtif sebagai akibat kompetisi yang ketat pada era globalisasi akan juga melahirkan generasi yang secara moral mengalami kemerosotan: konsumtif, boros dan memiliki jalan pintas yang bermental “instant”.

Contoh kasusnya adalah bisnis *online shop* yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang ekonomi sehingga dapat memudahkan bisnis tanpa terhambat jarak dan waktu.

2. Bidang Informasi dan Sosial

Dalam bidang informasi dan komunikasi telah terjadi kemajuan yang sangat pesat. Dari kemajuan dapat kita rasakan dampak positifnya antara lain:

- a. Masyarakat lebih mudah memperoleh informasi dalam lingkup luas melalui media-media seperti radio, TV, internet dan lain sebagainya.
- b. Mudah melakukan komunikasi dengan orang yang tinggal jauh.
- c. Hilangnya batasan ruang dan waktu dengan adanya internet membuka peluang baru untuk melakukan pekerjaan dari jarak jauh.

Penggunaan informasi tertentu dan situs tertentu yang terdapat di internet yang bisa disalah gunakan pihak tertentu untuk tujuan tertentu. Kerahasiaan alat tes semakin terancam melalui internet kita dapat memperoleh informasi tentang tes psikologi, dan bahkan dapat memperoleh layanan tes psikologi secara langsung dari internet.

Adapun dampak negatifnya adalah:

- a. Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (*face to face*).
- b. perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi.
- c. Penggunaan TIK yang berlebihan akan membuat kecendrungan untuk menutup diri dari pergaulan.

Akibatnya manusia menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar. Dengan fasilitas yang dimiliki oleh HP, maka di zaman yang serba canggih dan modern ini segalanya bisa dilakukan dengan duduk di tempat tanpa perlu beranjak dari tempat duduk dan meninggalkan aktivitas seseorang. Mulai dari mengisi pulsa, transfer uang, memesan tiket, belanja, hingga memesan makanan dapat dilakukan tanpa beranjak dari tempat sedikitpun. Memang akan menjadi lebih mudah tetapi orang akan lebih tidak peduli dengan rasa sosial.

3. Bidang Pendidikan

Dampak Positif dari perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah:

- a. Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Guru bukannya satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.
- b. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.
- c. Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Dengan kemajuan teknologi proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos internet dan lain-lain
- d. Disamping itu juga muncul dampak negatif dalam proses pendidikan antara lain:
- e. Kerahasiaan alat tes semakin terancam Program tes inteligensi seperti tes Raven, Differential Aptitudes Test dapat diakses melalui compact disk. Implikasi dan permasalahan ini adalah, tes psikologi yang ada akan mudah sekali bocor, dan pengembangan tes psikologi berpacu dengan kecepatan pembocoran melalui internet tersebut.
- f. Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindak kriminal. Kita tahu bahwa kemajuan di bidang pendidikan juga mencetak generasi yang berepnetahuan tinggi tetapi mempunyai moral yang rendah. Contohnya dengan ilmu komputer yang tinggi maka

orang akan berusaha menerobos sistem perbangkan dan lain-lain.^[7]

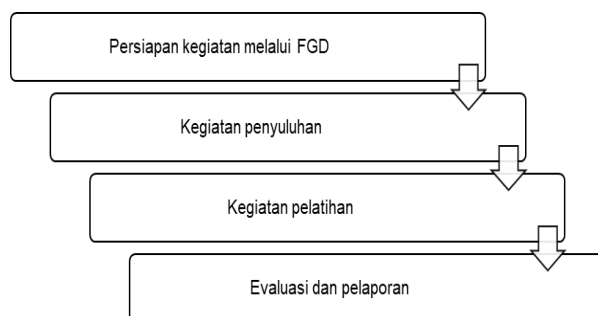
8 dampak sosial dari teknologi digital

1. Kecepatan perubahan ini berita didapat, detik ini pula dibaca dan diserakan keseluruh dunia.
2. Tidak lagi yang dirahasiakan.
3. Munculnya komunitas virtual yang diikat oleh kebersamaan-kebersamaan tertentu dimana berita tidak hanya datang dari media tapi juga dari komunitas tertentu.
4. Cara membaca berubah, masyarakat cenderung membaca judu, berita namun berkesinambungan.
5. Bergeser "power" dari pemerintahan ke *individual citizen*.
6. Akibat poin ke 5 di atas, yang lebih dahsyat lagi timbulnya krisis dalam kepercayaan masyarakat,
7. Switch juga terjadi dalam bentuk multimedia.
8. Adanya dekonstruksi industry.^[8]

2. METODE

2.1 Kerangka Pemikiran

Permasalahan utama yang disajikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah bagaimana peserta dapat memperoleh serta meningkatkan pemahaman akan manfaat serta dampak negatif, dan juga keterampilan dalam menggunakan teknologi digital yaitu internet dalam aktivitas belajar dan bermain. Sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, tim dosen mencoba untuk merumuskan mekanisme pelatihan melalui kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1.5 Kerangka pemikiran kegiatan pengabdian masyarakat

Berikut ini adalah gambaran rencana kegiatan dan target luaran untuk kegiatan

pengabdian masyarakat di RPTRA Kelurahan Bintaro:

Tabel 2.1 Gambaran Rencana Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Rencana Kegiatan	Rincian Kegiatan	Rencana Solusi
Tahap persiapan	Proses pemetaan masalah dilakukan dalam dua tahap yaitu 1. Diskusi bersama pengelola RPTRA dan Kepala Sekolah SDN01 dan SDN02 Bintaro melalui FGD; 2. Melakukan kajian dan sitasi ilmiah melalui buku, jurnal atau artikel	Adapun target kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut : 1. Sosialisasi maksud dan tujuan kegiatan; 2. Diskusi persiapan kegiatan seperti jadwal, materi dan lokasi; 3. Diskusi sasaran peserta.
Tahap Sosialisasi/ Penyuluhan	Mekanisme penyuluhan diberikan dalam bentuk : a. Penyampaian materi yaitu manfaat serta dampak teknologi digital; b. Tanya jawab; c. Permainan	Adapun target kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut : a. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat serta dampak teknologi digital; b. Memperoleh gambaran tingkat pemahaman peserta.
Tahap pelatihan	Mekanisme pelatihan adalah sebagai berikut : 1. Pelatihan internet untuk aktivitas belajar; 2. Pelatihan internet untuk aktivitas bermain.	Adapun target kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut : 1. Memberikan pemahaman sekaligus keterampilan bagi peserta dalam menggunakan internet untuk aktivitas belajar; 2. Memberikan pemahaman sekaligus keterampilan bagi peserta dalam menggunakan internet untuk aktivitas bermain; 3. Memberikan pemahaman kepada peserta

		mengenai dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat penggunaan internet yang salah.
Evaluasi dan pelaporan	1. Melakukan evaluasi diakhir kegiatan pelatihan; 2. Menyusun laporan hasil kegiatan.	Adapun target kegiatan pada tahap ini adalah memperoleh gambaran tingkat pemahaman peserta terhadap materi dan pelatihan yang diberikan.

2.2 Metode dan Rancangan Pengabdian

Pentingnya sosialisasi terhadap manfaat dan dampak teknologi digital bagi masyarakat khususnya kaum milenial diselesaikan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan permainan dengan cara presentasi materi mengenai teknologi digital, manfaat serta dampak negatif, media digital dan juga fitur teknologi yaitu internet. Sedangkan peningkatan pemahaman serta penggunaan teknologi digital diselesaikan dengan memberikan pelatihan kepada peserta berupa materi tentang penggunaan internet yang tepat guna untuk aktivitas belajar dan juga bermain. Selama pelatihan, peserta juga diberikan penyuluhan mengenai tata cara yang benar dalam menggunakan media teknologi (*komputer / smartphone*) ketika berselancar di dunia maya. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk *workshop*.

2.3 Langkah-Langkah Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan empat tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan, baik di RPTRA maupun sekolah. Survey dilakukan bersamaan dengan FGD (*Forum Group Discussion*) untuk mendiskusikan mengenai rencana kegiatan, maksud serta tujuan kegiatan, jadwal kegiatan, konten materi, lokasi dan sasaran peserta. Tahap selanjutnya adalah tahap sosialisasi/penyuluhan kepada peserta kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan penyuluhan yang diberikan dalam bentuk penyampaian materi yaitu manfaat serta dampak teknologi digital,

tanya jawab dan juga permainan. Tahap berikutnya adalah tahap pelatihan. Materi pelatihan terdiri dari tata cara belajar dan bermain menggunakan internet. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta penyuluhan dan pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan penyuluhan dan pelatihan teknologi digital. Data diambil dengan menyimpulkan pemahaman peserta akan manfaat dan dampak negatif dari teknologi digital. Indikator ketercapaian tujuan pengabdian adalah bahwa 80% siswa/i sudah memahami manfaat dan dampak negatif dari teknologi digital, media digital, serta cara penggunaan teknologi yang tepat, sedang indikator ketercapaian untuk tujuan memberi bekal penyuluhan dan pelatihan adalah terkumpulnya kuesioner peserta sebagai hasil umpan balik terhadap kegiatan pengabdian.

2.4 Pengambilan Sampel

Sampel yang menjadi peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat di wilayah RPTRA adalah siswa/i sekolah dasar kelas 5 dari SDN02 Bintaro yang berjumlah 52 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rencana dan target kegiatan, saat ini sudah berjalan 2 dari 4 tahap kegiatan, yaitu :

1. Hasil dari tahap persiapan

Hasil dari tahap persiapan dapat terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5.1 hasil dari tahap persiapan

Hari / Tanggal	Kegiatan	Hasil
Selasa, 6 Agustus 2019	Kunjungan pertama pihak pengabdian ke RPTRA dengan tujuan memberikan informasi terkait rencana kegiatan pengabdian lanjutan yang akan melibatkan pihak sekolah (SD) yang ada di wilayah RPTRA Permai	a. Pihak pengabdian memperoleh informasi dari pihak pengelola mengenai sasaran objek yang bisa dilibatkan dalam kegiatan pengabdian; b. Pihak pengelola bersedia untuk menghubungi pihak sekolah yang akan

		dijadikan sebagai sasaran objek kegiatan
Rabu, 14 Agustus 2019	FGD antara pihak pengabdian, pengelola RPTRA dan pihak sekolah SDN 01 dan SDN 02 Bintaro	a. Penyampaian maksud dan tujuan kegiatan; b. Penyampaian konten materi penyuluhan; c. Kesepakatan dalam hal keterlibatan peserta kegiatan, jadwal, dan lokasi.



2. Hasil dari tahap sosialisasi/penyuluhan

Kegiatan sosialisasi/ penyuluhan dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2019 yang berlokasi di RPTRA Permai. Kegiatan dihadiri oleh 2 orang pengelola RPTRA, 2 guru pendamping dan 52 orang siswa/i SDN 02 Bintaro kelas 5 (lima) dari 60 orang yang ditargetkan. Pada tahap ini disampaikan materi (terlampir) mengenai manfaat dan dampak negatif dari teknologi digital melalui ceramah. Selain ceramah, ada juga sesi tanya jawab yang dikemas dalam bentuk permainan.



Gambar 5.1 Dokumentasi kegiatan penyuluhan

Tabel 3.1 tingkat pemahaman peserta

No	Kegiatan	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Pemahaman terhadap teknologi dari sisi : a. Manfaat b. Dampak		√	
2	Pemahaman pada aplikasi digital			√

3	Pemahaman pada cara penggunaan teknologi digital	√		
4	Pemahaman terhadap penggunaan teknologi pada aktivitas belajar dan bermain		√	

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sementara dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di RPTRA Kelurahan Bintaro, dapat diperoleh beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Dari empat tahap kegiatan yang direncanakan, baru terlaksana 2 kegiatan yaitu tahap persiapan dan tahap sosialisasi/penyuluhan;
2. Sekolah yang ditargetkan menjadi peserta sosialisasi/penyuluhan hanya dari SDN 02 Bintaro sejumlah 52 dari 60 orang peserta yang ditargetkan;
3. SDN 01 Bintaro belum bisa ikut serta pada kegiatan sosialisasi/penyuluhan dikarenakan jadwal kegiatan yang berbenturan dengan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah;
4. Peserta kegiatan adalah siswa/i kelas 5 (lima) SD dengan alasan kesiapan dan kematangan pola pikir siswa dalam menerima materi sosialisasi/penyuluhan;
5. Berdasarkan hasil sosialisasi/penyuluhan yang terkumpul lewat lembar jawaban dari sesi permainan diperoleh gambaran sementara bahwa peserta pada umumnya sudah mengenal istilah teknologi digital, mengetahui media teknologi digital seperti komputer, smartpone, mengenal beberapa aplikasi digital seperti ruang guru, shopee, grab, dll;
6. Peserta dapat memberikan contoh manfaat dari teknologi digital melalui arahan pertanyaan dari narasumber;
7. Peserta mengetahui beberapa dampak negatif dari penggunaan teknologi digital yang salah/berlebihan. Beberapa contoh yang disampaikan oleh peserta adalah kerusakan pada organ mata, dan kecanduan dalam bermain menggunakan perangkat digital seperti smartpone.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LP2M Universitas Pembangunan Jaya yang sudah membiayai kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Pendanaan kegiatan diatur dalam surat

perjanjian pelaksanaan hibah pengabdian kepada masyarakat bagi dosen Universitas Pembangunan Jaya Tahun Anggaran 2018/2019(2) No:008/PER-P2M/UPJ/05.19. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Lipsus Internet 2019. Indonesia Digital 2019 : Tinjauan Umum di <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>
- Haryanto, Edy. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran* Abdul Hamid M.Ed, *teknologi informasi dan komunikasi*, yudhistira, 2007, jakarta. Hal. 37
- <http://komunikasi.us/index.php/course/5078-implementasi-teknologi-analog-dan-digital-dalam-komunikasi>
- Raymond mc Leod (diterjemahkan oleh Ali Akbar Yulianto), *sistem informasi manajemen*, Jakarta, salemba empat, 2008. Hal....234
- <https://rafikaratna.wordpress.com/2012/12/17/dampak-positif-dan-atau-negatif-dari-teknologi-komunikasi/>
- Rhenal Khalid, M.A, *komunika warta ilmiah populer komunikasidalam pembangunan*, jakarta, LIPI, 2006. Hal.... 3-4
- Safitri Jaya, dkk, Pelatihan TIK bagi Pengelola RPTRA Kelurahan Bintaro, Jakarta Selatan, Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (SENIAS) 2018 – Universitas Islam Madura, Vol 2 No 1 (2018) hal 188-194