



DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF TEKNOLOGI DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DENGAN BAIK

Oleh:

**Hanifah Nur Nasution^{1*}, Ilham Sahdi Lubis², Ermawita³, Lukman Hakim Siregar⁴,
Rahmad Fauzi⁵, Ahmad Zainy⁶, Arsyad Harahap⁷, Hotmaida Lestari Siregar⁸**

^{1*,3,4,5,6,7,8} Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

² Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: hanifahnurnasution@gmail.com

DOI: 10.37081/adam.v2i2.1773

Article info:

Diterima: 17/01/24

Disetujui: 27/01/24

Publis: 08/02/24

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang dampak positif dan negatif dari teknologi, melalui pengabdian ini diharapkan masyarakat terutama bagi siswa sekolah dasar dapat terhindar dari dampak negatif teknologi dan bisa mengambil manfaat dari dampak positif penggunaan teknologi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 101229 Muarasiregar yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dan siswi dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini dan bahaya penggunaan dari teknologi yang berlebihan, meski pada dasarnya siswa dan siswi belum sepenuhnya memahami dari perkembangan teknologi ini tapi dengan adanya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini Besar yang kita harapkan siswa dan siswi SD Negeri 101229 Muarasiregar mengetahui tujuan dari perkembangan teknologi ini dan siswa dan siswi mampu menggunakannya di jalan yang benar.

Kata kunci: *Gadget, Teknologi, Dampak*

Abstract

This service aims to provide knowledge to the community about the positive and negative impacts of technology. Through this service it is hoped that the community, especially elementary school students, can avoid the negative impacts of technology and can benefit from the positive impacts of using technology. Community Service Activities carried out at SD Negeri 101229 Muarasiregar are to increase students' knowledge and understanding of the progress of information and communication technology in the current era and the dangers of excessive use of technology, even though basically students and students do not yet fully understand it. the development of this technology, but with the implementation of Community Service, we hope that the students of SD Negeri 101229 Muarasiregar will know the purpose of this technological development and that the students will be able to use it in the right way.

Keywords: *Gadgets, Technology, Impact*

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) diartikan sebagai tanggapan akademik masyarakat kampus atas kebutuhan, tantangan atau persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbekal kompetensi keilmuan yang dimiliki, kegiatan ini merupakan aktualisasi dari



tanggungjawab dan kepedulian sosial warga kampus kepada masyarakat luas, yang meliputi usaha-usaha nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui perluasan



wawasan dan pengetahuan, serta peningkatan keterampilan hidup. Terkandung didalamnya partisipasi aktif, kreatif, dan inovatif warga kampus dalam berbagai bentuk *community development* yang bersifat transformative, sehingga masyarakat mampu mencapai kehidupan yang lebih baik (mandiri dan bermartabat).

Selain pelayanan sosial, termasuk dalam pengertian pengabdian kepada masyarakat adalah aneka kegiatan pelayanan profesional, yakni kegiatan-kegiatan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka membantu perkembangan dan kemajuan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan kompetensi keilmuan yang dimiliki, *civitas academica* harus siap untuk melayani kebutuhan actual kelompok-kelompok masyarakat.

kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang di laksanakan di SD Negeri 101229 Muarasiregar yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dan siswi dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini dan bahaya penggunaan dari gadget yang berlebihan, meski pada dasarnya siswa dan siswi belum sepenuhnya memahami dari perkembangan teknologi ini tapi dengan adanya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini Besar yang kita harapkan siswa dan siswi SD Negeri 101229 Muarasiregar mengetahui tujuan dari perkembangan teknologi ini dan siswa dan siswi mampu menggunakannya di jalan yang benar.

Salah satu misi yang harus diemban oleh Lembaga pengabdian kepada masyarakat Institut Pendidikan Tapanuli Selatan adalah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh IPTS terkait dua hal yaitu:

(1) Sebagai perwujudan dan tanggungjawab lembaga perguruan tinggi dalam rangka ikut mencerdaskan kehidupan bangsa

(2) Sebagai implemengtasi dan desiminasi kepada masyarakat dari berbagai temuan hasil penelitian/kajian yang dilakukan oleh perguruan tinggi. Di sisi lain, pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas dan fungsi utama yang harus dijalankan oleh para dosen, sebagai tenaga fungsional di perguruan tinggi. Brangkat dari dua fenomena tersebut, maka pengabdian kepada masyarakat harus ditempatkan pada posisi yang penting dan menjadi prioritas sebagaimana kegiatan pembelajaran dan penelitian.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hampir diseluruh penjuru dunia teknologi menjadi sebuah candu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi akan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia. Keterbatasan jarak yang memisahkan antara satu individu dengan individu lain dapat dikesampingkan dengan semakin berkembangnya teknologi misalnya, menggunakan video call maupun skype yang memungkinkan dua individu untuk saling bertatap muka di depan layar handphone atau komputer untuk saling bertukar informasi sehingga kendala jarak yang jauh tidak begitu terasa.

Sebagian dari masyarakat indonesia, memang sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet didalamnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, kreativitas manusia punikut berkembang. Ladangbisnis jual beli yang dahulu hanya dapat dilakukan menggunakan media online dengan membuat website penjualan ataupun dengan memanfaatkan media jejaring sosial. Banyak manfaat yang diperoleh dari adanya internet.

Namun sangat disayangkan dengan begitu banyaknya manfaat yang didapat juga memunculkan kreativitas manusia dalam bentuk yang menyimpang. Internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi online dalam bentuk website. Ketersediaan website judi online yang dengan mudah dapat diakses membuat sebagian manusia dapat dengan leluasa mengikuti hingga terlibat dalam permainan judi online tersebut.

2. METODE PENGABDIAN

A. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan setelah semua perizinan dan persiapan peralatan sudah selesai dilakukan. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 101229 Muarasiregar dalam pelaksanaannya peserta akan diberikan materi tentang dampak pengaruh penggunaan gadget bagi anak. Pelaksanaan kegiatan ini, pertama akan diberikan tentang pemaparan materi tentang dampak pengaruh penggunaan gadget bagi anak. Kedua memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswi di SD Negeri 101229 Muarasiregar tentang materi yang telah dipaparkan. Ketiga pemberian cenderamata kepada kepala sekolah SD Negeri 101229 Muarasiregar. Keempat foto bersama guru dan siswa-siswi SD Negeri 101229 Muarasiregar. Kelima salam-salaman bersama guru-guru SD Negeri 101229 Muarasiregar.

B. Metode Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan metode partisipatif dengan melakukan pendekatan terhadap tokoh masyarakat setempat beserta SD Negeri 101229 Muarasiregar untuk mendapat perizinan dan dukungan dalam menggerakkan remaja dan masyarakat.

C. Solusi Permasalahan

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi perkembangan anak. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan. Tidak dapat disangkal bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet.

Namun, ada juga risiko anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain dan mereka dapat menjadi kecanduan screen time. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka menggunakannya dalam jumlah sedang.

D. Tempat Kegiatan

Tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yaitu di SD Negeri 101229 Muarasiregar, alamat Muarasiregar desa Sialagundi kecamatan Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat, kami tim PKM melakukan survey lokasi dan melakukan perizinan kepada kepala sekolah SD Negeri 101229 Muarasiregar desa Sialagundi Kabupaten Tapanuli Selatan mengenai pelaksanaan kegiatan. Kemudian melakukan persiapan tempat,

alat dan bahan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini dilakukan terlebih dahulu menyiapkan dan tersedianya bahan dan alat-alat.

Bahan dan alat utama yang digunakan adalah:

- Daftar hadir siswa
- Surat pengantar pengabdian kepada masyarakat
- Proyektor
- Spanduk
- Reward berupa hadiah kecil-kecilan untuk anak-anak

2. Tahap pelaksanaan

a. Sosialisasi program

Sosialisasi program dilaksanakan setelah tahap persiapan selesai yaitu dengan melakukan pertemuan dengan siswa kelas V (lima) tentang kegiatan yang akan dilaksanakan

b. Penyampain materi

Pada tahap ini siswa kelas V (lima) akan diberikan materi berupa ceramah tentang dampak positif dan negatif teknologi lebih utamanya pada penggunaan handphone, serta menyamakan kepada mereka bagaimana penggunaan handphone yang baik.

c. Laporan akhir

Merupakan tahap akhir pelaksanaan kegiatan yaitu menyusun dan membuat laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Program Kerja

Tri Dharma perguruan tinggi merupakan salah satu visi dari misi seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia dan merupakan pencapaian yang harus di topang penuh oleh seluruh mahasiswa guna melahirkan orang-orang yang memiliki semangat juang yang tinggi, diri yang diselimuti pemikiran-pemikiran yang kritis, kreatif, Mandiri serta inovasi. Sebagai bentuk perwujudan Tri Dharma Perguruan tinggi, yaitu Pengabdian kepada Masyarakat, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Mengirimkan para Mahasiswa untuk belajar dan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Salah satu tempat tujuan kami untuk melaksanakan PKM adalah SD Negeri 101229 Muarasiregar. Dengan Jarak yang cukup jauh untuk menuju ke sekolah yang dituju, kami tetap semangat untuk dapat mengajar di SD Negeri 101229 Muarasiregar. Kami sebagai mahasiswa-mahasiswa Jurusan Pendidikan Vokasional Informatika mengajarkan Pengenalan Media teknologi khususnya komputer, kegunaan komputer, dampak positif dan negatif dari komputer.

Program pemberian sosialisasi oleh Mahasiswa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan mendapat respon yang positif dari berbagai pihak yang terlibat seperti Kepala sekolah, Guru-guru pengajar dan serta peserta didik yang telah hadir di tempat itu sendiri, melainkan kami sendiri sebagai mahasiswa mendapatkan pelajaran-pelajaran berharga serta lebih berani dalam penyampaian didepan khalayak. Melalui program ini, mahasiswa berharap dapat memberikan sumbangsi dalam bidang pendidikan demi kemajuan dan menambah pengetahuan serta menguasai ilmu yang ada pada komputer ini. Selain itu program ini dapat memberikan ilmu yang baru untuk mahasiswa dengan bentuk kepedulian terhadap siswa siswi di SD Negeri 101229 Muarasiregar.

B. Monitoring

Hasil pemantauan kami secara langsung disekolah “SD Negeri 101229 Muarasiregar digunakan sebagai masukan bagi sekolah lebih optimal. Hasil kegiatan analisis dan umpan balik akan di jadikan acuan untuk pengembangan program Pemahaman tentang kemajuan perkembangan teknologi. Sehingga untuk program keberlanjutan program dimaksud dapat dilakukan penyempurnaan program Sebagian atau keseluruhan sehingga evaluasi dan

monitoring terus berjalan untuk pencapaian mutu keberlanjutan.

Untuk menjaga keberlangsungan kegiatan PKM, maka setiap pemonitoring harus

memperhatikan etika dan ketentuan monitoring. Berikut uraian etika bagi pemonitoring adalah sebagai berikut :

- ❖ Pelaksanaan monitoring dan evaluasi kegiatan PKM di tekankan pada dua hal, yaitu:
 1. Penilaian kemajuan pelaksanaan pekerjaan dan prediksi kapan saja pekerjaan pengabdian yang belum terlaksanakan akan diselesaikan capaian kegiatan adalah persentase pekerjaan yang telah dikerjakan oleh tim pelaksana.
 2. Pada penilaian kreatifitas ditekankan pada upaya identifikasi kelayakan kegiatan pengabdian tersebut untuk pendanaan tahun berikutnya.
 - ❖ Pemonitoring menyampaikan saran penyempurnaan untuk menambah wawasan dankinerja pelaksanaan pengabdian.
 - ❖ Pemonitoring tidak diperkenalkan menyampaikan informasi apapun terkait hasil monitoring.
 - ❖ Menyerahkan bukti hasil kemajuan pelaksanaan pekerjaan tim PKM yang berupa dokumentasi foto lain yang di hasilkan.
 - ❖ Pemonitoring Memberikan informasi kepada perguruan tinggi yang dimonitoring tentang batas waktu pengumpulan laporan akhir PKM.
- Dengan adanya teknologi contohnya komputer dimana fungsinya yaitu:
- a. sarana kerja atau bisnis.
 - b. sarana komunikasi.
 - c. sarana hiburan.
 - d. sarana pendidikan.
 - e. sarana informasi.
 - f. sarana usaha dan sarana control.



Gambar 1. Pemaparan materi di dalam kelas



Gambar 2. Foto bersama guru dan siswa/siswi SD Negeri 101229 Muarasiregar



Gambar 3. Pemberian Cendera Mata

4. SIMPULAN

Di era modern seperti saat ini dimana perkembangan teknologi menjadi makin pesat, masyarakat banyak yang sudah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan sehari-hari. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata teknologi mengandung arti metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan nyaman hidup manusia. Saat ini banyak manusia sangat bergantung pada teknologi, bahkan teknologi bisa menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang. Dengan adanya teknologi bisa mempermudah orang untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga lebih efisien.

5. DAFTARPUSTAKA

- Anonime. (2019). Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi di Era Digital. Baktikominfo. http://baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/dampak_positif_dan_negatif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, XXVII(2). <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>
- Rudyansah. (2014). Dampak Game online Terhadap Pelajar dan Mahasiswa. Universitas Hasanuddin
- Zamroni, M. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Dakwah, X(2). <https://media.neliti.com/media/publications/77248-ID-perkembanganteknologi-komunikasi-dan-da.pdf>