

Sosialisasi Efek Negatif Perkembangan Teknologi pada Remaja di SMK YPK Imanuel Kota Sorong

Dewi Astria Farook¹, Fitriyani Tella^{2*}, Ermin³, Muhammad Yusuf⁴, Nirwana Nurdjan⁵, Nurfitri⁶

^{1,2*,3,4,5,6} Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Sorong, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, Indonesia.

Email: dewiastriafarook@um-sorong.ac.id¹, fitriyanitella@um-sorong.ac.id², ermin@um-sorong.ac.id³, nirwana@um-sorong.ac.id⁵, nurfitri303@gmail.com⁶

Histori Artikel:

Dikirim 25 April 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 1 May 2024; *Diterima* 10 May 2024; *Diterbitkan* 20 Mei 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Peningkatan jumlah lanjut usia dalam beberapa tahun ini akan memberikan masalah apabila kurangnya pemahaman tentang penyakit kronis pada kelompok umur lanjut usia dan dampaknya terhadap kualitas hidup mereka. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan edukasi pemahaman yang lebih baik tentang masalah kesehatan yang mereka hadapi serta cara mengatasinya. Metode yang dilakukan meliputi penyusunan materi edukasi, edukasi bagi pengasuh lanjut usia, dan evaluasi dampak kegiatan melalui pre-test dan post-test. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan November 2023, dengan 25 peserta yang ikut dalam kegiatan ini. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang berbagai masalah kesehatan dan strategi untuk meningkatkan kualitas hidup lansia setelah diberikan edukasi. Kegiatan pemeriksaan status kesehatan dan penilaian kualitas hidup lanjut usia menggunakan kuesioner juga dilakukan dalam kegiatan ini. Sebanyak 52% peserta menderita hipertensi, penyakit jantung, dan penyakit endokrin metabolik. Domain fisik baik paling rendah dibandingkan dengan domain kualitas hidup yang lain. Kesimpulannya, kegiatan edukasi kesehatan masyarakat berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup lansia dengan memberikan pengetahuan yang tepat dan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kesehatan yang mereka alami.

Kata Kunci: Teknologi; Sosialisasi; SMK YPK Imanuel; Efek Negatif Teknologi.

Abstract

Technology is the result of human thought, which develops certain procedures and uses them to solve problems in human life. Indonesian people tend to prefer online activities over offline ones. Technology presents many dangers and threats, such as theft of personal data. The negative impact of technology can also give teenagers game addiction, gambling done via the internet, and decreased interest in learning. On the other hand, technology also has positive impacts, such as making it easy to find the information you need and being able to access anything easily. So, it is necessary to carry out outreach for teenagers at YPK Immanuel Vocational School in Sorong City. Participants will be given socialization by providing materials and a question and answer session. The socialization participants were students of classes X and XI at SMK YPK Imanuel, Sorong City. The number of participants who took part in the socialization was around 75 students. This activity is very important to provide insight and views to participants who are wise in using technology and can understand the impact of the negative effects of developing technology.

Keyword: Technology; Socialization; YPK Immanuel Vocational School; Negative Effects Technology.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada kehidupan remaja di berbagai aspek. Salah satu dampak utamanya adalah terkait dengan efek negatif yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mental, dan sosial mereka. Fenomena ini menjadi perhatian serius di kalangan para orang tua, pendidik, dan ahli psikologi karena implikasinya yang luas terhadap generasi muda (Siti *et al.*, 2021). Penggunaan *gadget* dan teknologi digital secara berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik. Remaja yang terlalu banyak terpaku pada layar *gadget* cenderung mengalami gangguan tidur, masalah postur tubuh, dan bahkan gangguan penglihatan. Kebiasaan duduk dalam posisi yang tidak ergonomis serta paparan cahaya biru dari layar *gadget* dapat mengganggu ritme tidur alami dan mempengaruhi kesehatan mata (Winarno *et al.*, 2023).

Generasi muda di seluruh dunia menghadapi perubahan besar dalam cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Internet, media sosial, dan perangkat digital lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka (Darwanto *et al.*, 2022). Namun, dampak dari pengenalan teknologi ini tidak selalu positif, terutama dalam konteks sosialisasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana teknologi mempengaruhi hubungan interpersonal dan perkembangan sosial remaja (Novyarni *et al.*, 2023).

Salah satu dampak negatif yang paling menonjol dari penggunaan teknologi yang berlebihan adalah potensi isolasi sosial. Remaja yang terlalu asyik dengan dunia maya cenderung mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata (Yoga, 2019). Selain itu, terdapat risiko kecanduan media sosial dan game online yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan memengaruhi kesehatan mental. Penggunaan handphone di malam hari seringkali dikaitkan dengan masalah tidur pada remaja. Paparan cahaya biru dari layar elektronik dapat mengganggu pola tidur alami dan memengaruhi konsentrasi, suasana hati, serta kinerja akademis mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana kebiasaan penggunaan teknologi berdampak pada kualitas hidup remaja secara keseluruhan (Mawardah & Hutami, 2024).

Sebagai lembaga pendidikan yang berperan dalam membentuk masa depan generasi muda, SMK YPK Immanuel Kota Sorong mempunyai tanggung jawab untuk memahami dan mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam proses sosialisasi. Dengan memahami dampak negatif perkembangan teknologi terhadap generasi muda, lembaga-lembaga ini dapat mengembangkan program yang mendukung perkembangan akademik dan sosial siswanya secara keseluruhan (Meliza *et al.*, 2024).

Beberapa penelitian dan pengabdian telah dilakukan terkait efek negatif teknologi. Misalnya, Hadipramana *et al.* (2019) melakukan sosialisasi dan pendampingan mengenai bahaya teknologi yang diberikan oleh KKN UMSU terhadap remaja di Desa Sidodadi Ramunia. Siti *et al.* (2021) meneliti pembentukan karakter siswa di sebuah sekolah dasar, SDN Jaya Bakti. Sementara itu, Yunita *et al.* (2021) mengimplementasikan penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai dengan pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. Dengan pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, diharapkan upaya-upaya ini dapat membantu mengurangi dampak negatif teknologi pada remaja dan mendukung perkembangan mereka secara lebih sehat dan seimbang.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa-siswi SMA YPK Immanuel tentang bahaya atau efek negatif dari perkembangan teknologi, serta cara untuk menghindari efek negatif tersebut. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu remaja menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi secara cerdas dan sehat.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa-siswi SMA YPK Immanuel Kota Sorong agar lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi dan membantu mereka dalam mengambil keputusan yang lebih baik.

2. Metode

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

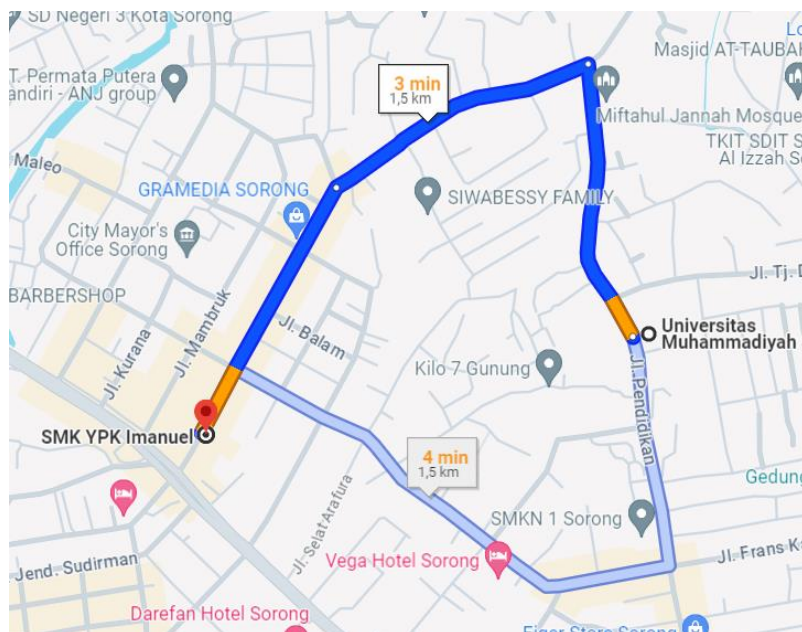
Pada bagian metode pelaksanaan, kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan kunjungan lapangan terkait topik sosialisasi efek negatif teknologi. Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian informasi secara langsung kepada *audiens* melalui ceramah atau presentasi yang disampaikan oleh para ahli di bidang teknologi dan pendidikan. Waktu yang dialokasikan untuk ceramah atau presentasi ini adalah 2 jam, yang terbagi dalam beberapa sesi sesuai dengan materi yang disampaikan. Setelah presentasi, diberikan kesempatan kepada *audiens* untuk bertanya dan berdiskusi. Sesi tanya jawab ini bertujuan untuk mengklarifikasi materi yang telah disampaikan, serta memberikan ruang bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka terkait penggunaan teknologi. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai dampak negatif teknologi serta memberikan mereka strategi untuk menghadapinya.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada Hari Selasa, 26 Februari 2024. Kegiatan dimulai pada pukul 08.30- Selesai WIT.

c. Tempat Kegiatan

Lokasi pengabdian dilakukan di SMA YPK Imanuel Kota Sorong yang berada di Jl. Cendrawasih No. 6 Remu, Kecamatan Sorong, Kota Sorong, Papua Barat Daya.



Gambar 1. Map Lokasi Kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan abdimas ini dilakukan dengan berdasarkan dan penggabungan antara pengabdian masyarakat serta kegiatan Kuliah Kerja Nyata (K2N) UNAMIN kelurahan Malaingedi yang dilasanakan di SMK YPK Imanuel Kota Sorong.

Metode yang digunakan oleh tim pengabdian yaitu menggunakan metode sosialisasi dengan tahapan memberikan penjelasan, pengarahan serta diskusi tanya jawab pada siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong. Adapun Sesi penyampaian oleh pemateri sebagai berikut :

1. Sesi 1

Materi : Teknologi Informasi dan Jenis Teknologi

Oleh : Dewi Astria Faroek, S.Kom., M.Kom

Moderator : Fitriyani Tella, S.Kom., M.Kom

2. Sesi 2

Materi : Bahaya dan Ancaman dan Dampak Negatif Teknologi

Oleh : Muhammad Yusuf, S.Kom., M.Kom

Moderator : Fitriyani Tella, S.Kom., M.Kom

3. Sesi 3

Materi : Dampak Positif Teknologi dan Manfaat Teknologi

Oleh : Ermin, S.Kom., M.Kom

Moderator : Fitriyani Tella, S.Kom., M.Kom



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa siswa, khususnya generasi muda, mendapatkan pemahaman dan edukasi tentang bahaya efek negatif teknologi. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat menjadi generasi muda yang paham akan bahaya teknologi, mampu menggunakan teknologi dengan bijak, dan dapat berpikir kritis terhadap perkembangan teknologi di era 4.0. Penutupan kegiatan diisi dengan penegasan kembali mengenai pentingnya kesadaran dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi agar dampak negatifnya dapat diminimalisir, sehingga siswa dapat mengoptimalkan manfaat teknologi untuk perkembangan pribadi dan akademik mereka. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, diharapkan siswa SMK YPK Immanuel Kota Sorong dapat lebih waspada dan bijak dalam menggunakan teknologi, serta mampu menghadapi tantangan yang timbul dari perkembangan teknologi dengan lebih baik. Kegiatan ini juga menunjukkan komitmen lembaga pendidikan dan tim pengabdian dalam mendukung perkembangan generasi muda yang sehat dan seimbang di tengah kemajuan teknologi.

3.2. Masyarakat Sasaran

Sasaran dalam kegiatan sosialisasi ini adalah Siswa SMK YPK Imanuel Kota Sorong dengan rincian siswa berjumlah kurang lebih 72 siswa yang merupakan gabungan dari kelas X dan XI.

3.3. Pembahasan

Dalam pelaksanaan dengan menggunakan metode sosialisasi efek negatif pada penggunaan teknologi yang dilaksanakan di SMK YPK Imanuel merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan efek dampak negatif dari teknologi sangat berkembang pada jaman sekarang.

Berdasarkan yang telah disampaikan pada pemateri, pada pemateri pertama menjelaskan tentang teknologi informasi, jenis-jenis teknologi,. Pemateri kedua menjelaskan tentang aktifitas pengguna sosial media, bahaya dan ancaman pengguna teknologi seperti pencurian data pribadi dan tips terhindar dari pencurian data pribadi, dampak negatif dari teknologi, radiasi teknologi yang disebabkan oleh handphone, penipuan yang marak terjadi, penculikan melalui media sosial, pembobolan rekening, kecanduan game bagi remaja dan judi online. Pemateri ketiga menjelaskan tentang dampak positif dari teknologi dan manfaat teknologi.

Respon dari para peserta merespon dan memahami dengan baik. Pemberian materi yang dipaparkan ada peserta yang mengalami kejadian tersebut. Salah satu contohnya adalah ada mahasiswa yang mengalami pembobolan data pribadi. Dampak dari pembobolan data pribadi ini bisa sangat merugikan. Remaja mungkin menjadi target penipuan, pelecehan, atau bahkan kejahatan identitas. Informasi pribadi mereka juga bisa disalahgunakan untuk tujuan lain seperti peretasan akun online, penyebaran informasi palsu, atau bahkan penyalahgunaan secara finansial. Namun tidak tahu cara mengetahui permasalahan yang dialami. Sehingga dengan sosialisasi ini dapat memberikan pengetahuan baru terhadap efek negatif teknologi dan sikap yang benar untuk menyikapinya (Sidik *et al.*, 2022).

4. Kesimpulan

Teknologi telah mengubah dunia kita secara fundamental. Penting untuk memahami peran dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari, bisnis, dan Masyarakat secara keseluruhan. Dengan pemahaman yang kuat tentang Teknologi, kita dapat mengambil manfaat dari inovasi teknologi sambil tetap sadar akan tantangan yang ada. Penggunaan teknologi yang berlebihan pada remaja telah menimbulkan berbagai dampak negatif,. Selain itu, kecanduan teknologi juga dapat mengurangi minat pada kegiatan yang bermanfaat. Oleh karena itu, perlu kesadaran akan pentingnya penggunaan yang seimbang dan pengawasan dalam interaksi remaja dengan teknologi untuk meminimalkan dampak negatifnya.

5. Daftar Pustaka

- Darwanto, K., Khasanah, M., & Putri, A. M. (2022). Penguatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi pada pembelajaran di sekolah (Sebuah upaya menghadapi era digital dan disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Hadipramana, J., Aguslinar, A., Pratiwi, D. N., & Ginting, N. W. (2019). Program pendampingan remaja terhadap dampak teknologi digital terhadap gaya hidup di Desa Sidodadi Ramunia, Kabupaten Deli Serdang. *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan*, 1(1), 378–383.
- Mawardah, M., & Hutami, P. (2024). Sosialisasi dampak bullying di SMKN 1 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(1), 196–203. <https://doi.org/10.35870/jpni.v5i1.650>

- Meliza, Hardianto, H., Apriandhini, M., Wahyuni, P. M., Sakti, S. W. K., Isfarin, N. N., Wirawan, A. R., & Chairunnisa, M. D. (2024). Sosialisasi pencegahan perundungan (bullying) pada siswa (SMA Dharma Karya). *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(1), 9–13. <https://doi.org/10.35870/jpni.v5i1.509>
- Novyarni, N., Aprileny, I., Anhar, M., Sumitro, & Maserih. (2023). Penyuluhan pergaulan remaja zaman millennial ditinjau dari aspek agama Islam. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(2), 329–337. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i2.200>
- Sidik, R., Mulyadi, H., & Sumartini. (2022). Efek mediasi efikasi diri komputer pada pengaruh daya dukung sekolah terhadap kompetensi teknologi pedagogi dan konten guru ekonomi. *Susunan Artikel Pendidikan (SAP)*, 7(1), 59–67.
- Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh kemajuan teknologi terhadap pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>
- Winarno, Prasojo, Y. J., Ibrahim, M. M., Joanida, T. A., Saskya, N., & Irgarenata, J. (2023). Penyuluhan bahaya penipuan online sebagai bentuk peningkatan literasi digital bagi masyarakat. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(2), 420–428. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i2.227>
- Yoga, S. (2019). Perubahan sosial budaya masyarakat Indonesia dan perkembangan teknologi komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1), 29–46. <https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.