

# **DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA DALAM BIDANG PENDIDIKAN**

## **DI DESA BANTRUNG JEPARA**

**Oleh : Rafli Maulana Ahmad**

**Pembimbing : Misbakul Munir, S.Pd**

*Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara*

### **Abstrak**

Teknologi informasi adalah suatu perangkat yang digunakan seseorang untuk mengolah data, mendapatkan informasi dan sejenisnya, kegiatan ini sangat mempengaruhi gaya hidup seseorang dan memberi dampak yang negatif dan positif tergantung bagaimana seseorang itu menggunakannya begitu juga dengan masyarakat yang berada dilingkungannya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dan metode wawancara. Rumusan masalah dari mini riset ini adalah pertama bagaimana dampak positif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung. Kedua bagaimana dampak negatif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung. Berikutnya untuk mengetahui dampak negatif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa dampak teknologi informasi di Desa Bantrung yaitu berdampak negatif dan positif, dampak negatif dari adanya teknologi yaitu anak-anak di desa menghabiskan waktunya dengan HP dan berkurangnya keinginan belajar. Dampak positif penduduk semakin mudah dalam berkomunikasi lewat media sosial dan informasi dapat didapatkan dengan cepat dan sarana pembelajaran menjadi semakin mudah.

**kata kunci : *Dampak Perkembangan teknologi, pendidikan, pembelajaran***

## Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 merupakan suatu era terjadinya perubahan diberbagai bidang lewat perpaduan teknologi secara besar-besaran. Perubahan tersebut tentunya juga berdampak pada dunia pendidikan. konteks pendidikan saat ini mulai berfokus pada inovasi serta penggunaan informasi, internet dan teknologi secara maksimal. Sebagai salah satu faktor yang menunjang kompetisi dunia, perlu adanya keselarasan antar apa yang dihasilkan dari pendidikan formal dengan kebutuhan industri yang ada. Hal ini menyebabkan munculnya kompetisi daya saing di berbagai Negara.

Indonesia masih terus berupaya meningkatkan inovasi di bidang pendidikan khususnya pada kegiatan belajar dan mengajar, karena sistem pendidikan yang bagus dan berkualitas tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam melaksanakan proses mengajarnya. Apalagi pada zaman pandemi covid kemarin proses kegiatan belajar-mengajar menjadi sulit untuk bertatap muka karena ditakutkannya akan menjadi gampang menyebarnya virus tersebut.

Pembelajaran dianggap akan lebih berhasil apabila objek yang dipelajari merupakan objek nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga pentingnya pembelajaran melalui visualisasi terhadap

objek di lingkungan sekitarnya harus direalisasikan agar dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak dalam belajarnya. Namun seiring dengan kemajuan teknologi informasi tidak serta merta selalu menguntungkan dalam segala aspek. disamping banyak kegunaan dan manfaatnya banyak juga dampak negatifnya. Sesuatu yang tidak pantas dilihat anak-anak akibatnya banyak terjadi kasus-kasus amoral dan banyaknya anak-anak yang lebih suka menggunakan gadget sebagai permainan dari pada memainkan permainan tradisional secara tidak langsung ini mengakibatkan terkikisnya budaya tradisional. Maka dari itu peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mendampingi tumbuh kembang anak-anak zaman sekarang.

## Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah dari penelitian ini :

1. Bagaimana dampak positif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung.
2. Bagaimana dampak negatif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung.

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disusun, maka tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui dampak positif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung.
2. Untuk mengetahui dampak negatif dari teknologi sosial informatika yang terjadi di Desa Bantrung

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan pemanfaatan perkembangan teknologi informasi berdasarkan fakta atau studi pustaka dan fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan.

Penulis juga melakukan penelitian dengan metode wawancara kepada beberapa koresponden yang menjadi sasaran penulisan riset ini serta mengolah data yang telah didapat dari analisis jurnal yang berhubungan dengan tema penelitian ini kemudian dikaji dan ditarik suatu kesimpulan.

## • Kajian Pustaka

Teknologi informasi adalah alat bantu yang memudahkan pekerjaan manusia. Dengan kata lain, teknologi pengetahuan akan membantu untuk membangun produk-produk inovatif dan layanan memanfaatkan pengetahuan kolektif untuk kepentingan bisnis, penelitian dan Masyarakat (Nasution, 2006). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana.

Belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengadilan diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022).

Teknologi informasi yang dalam bahasa inggrisnya dikdnl dengan sebutan information technology ialah sebuah sebutan umum untuk teknologi jenis apapun yang digunakan sebagai alat bantu manusia dalam membuat, merancang, mengubah, menyimpan mengkomunikasikan dan juga menyebarkan informasi.

Keberadaan teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu ini banyak memberikan dampak yang positif terhadap kehidupan manusia namun dengan semakin canggihnya teknologi tersebut juga akan menghasilkan sisi negatif apabila penggunaanya yang tidak tepat.

## **Pembahasan**

Laurillard (1985), menyatakan bahwa proses pembelajaran terdiri dari empat proses komponen esensial. yaitu harus: (1) diskursif — memungkinkan diskusi antara siswa dan guru, di mana masing-masing mengungkapkan konsepnya tentang beberapa aspek yang dijelaskan, dan bereaksi terhadap deskripsi yang lain;

(2) adaptif — dimana, guru menyesuaikan interaksi siswa dengan lingkungan yang dialami peserta didik; (3) interaktif — memungkinkan siswa berinteraksi dengan cara meningkatkan pengalaman mereka; (4) reflektif — di mana siswa merenungkan pengalaman dan menyesuaikan dengan konsepsi mereka sendiri beserta deskripsi mereka tentang hal tersebut.

Teknologi informasi dan komunikasi harus dipahami sebagai istilah yang sangat kompleks. Teknik dan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah informasi dan komunikasi. Secara umum dapat dapat meliputi penggunaan handpone dan komputer, oleh karena itu frase teknologi informasi dan komunikasi baru terkadang digunakan untuk menggabarkan semua pengguna media teknologi informasi tersebut. Beberapa dampak nyata dari keberadaan serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain :

### **1. Mengganggu Perkembangan Anak-Anak**

Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan bahwa beberapa siswa di lingkungan sekitar mengaku bahwa mereka sering menghabiskan waktu dengan bermain handpone karena kejenuh ketika mereka merasa bosan dan tidak ada keinginan untuk lebih baik belajar karena dibenak mereka hanya bagaimana bisa bermain handpone atau mencari informasi- informasi yang sesuai keinginan mereka yang tentunya tidak berkaitan dengan pembelajaran baik itu disekolah maupun dirumah.

## **Simpulan**

Dampak teknologi informasi di Desa Bantrung yaitu berdampak negatif dan positif, dampak negatif dari adanya teknologi yaitu anak-anak di desa menghabiskan waktunya dengan HP dan berkurangnya keinginan belajar. Dampak positif penduduk semakin mudah dalam berkomunikasi lewat media sosial dan informasi dapat didapatkan dengan cepat dan sarana pembelajaran menjadi semakin mudah.

## Daftar Pustaka

- Adiputra, Novega pratama. (2020). *Dasar-dasar Teknologi Informatika*. Jakarta: Deepublish
- Nasution, Mahyuddin K. M. (2006). *Teknologi Pengetahuan*. Medan: USU Press
- Rahman, Abd, dkk. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*. Journal Unismuh, 2(1),1-8

## Lampiran

### Daftar Pertanyaan wawancara

1. Apakah kamu senang menggunakan teknologi ?
  2. Berapa jam kamu menggunakan teknologi dalam sehari (HP) ?
  3. Apa teknologi yang sering kamu pakai ?
  4. Apakah kamu pernah merasa jenuh/bosan menggunakan teknologi ?
  5. Apakah dengan adanya teknologi membuat anda malas belajar ?
  6. Apa manfaat teknologi bagi pendidikan ?
  7. Bagaimana kamu menggunakan teknologi ?
  8. Apakah teknologi mempermudah anda untuk berkomunikasi ?
  9. Bagaimana menurut anda dampak negatif dari teknologi ?
  10. Bagaimana menurut anda dampak positif dari teknologi ?
5. Ya, karena saya senang bermain game
  6. Memudahkan siswa dan guru untuk berkomunikasi, memudahkan akses untuk belajar, menambah wawasan
  7. Saya berusaha untuk menggunakan teknologi dengan bijak, menghindari penyalahgunaan teknologi, seperti menyebar berita hoaks, mian game dan nonton YouTube
  8. Ya, mempermudah dan praktis
  9. Membuat siswa malas belajar, kecanduan game, mudah tersebar berita hoaks
  10. Lebih mudah mengakses informasi, mempermudah komunikasi, dapat menambah wawasan pengetahuan.

### Jawaban :

1. Ya, karena sangat membantu
2. Rata-rata menggunakan 4-6 jam perhari
3. Hp dan Tv
4. Terkadang bosan tetapi banyak senengnya

## Foto Bukti Wawancara

**Gambar 1 wawancara dengan anak SMK**



**Gambar 2 wawancara dengan siswa SD**

