



DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERKEMBANGAN TEKNOLOGI ABAD 21

Ade Fricticarani¹, Ainatul Fitria², Indah Rahmawati³, Ira Safitri⁴, Sri Wardatul Janah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa

✉ adefricticarani@gmail.com

Article Info

Abstract

Article History

Received : 25-11-2023

Revised : 10-12-2023

Accepted : 30-01-2024

Kata kunci:

*Kepemimpinan Islami,
Kepala Sekolah, Etika
Komunikasi Guru.*

Abad ke-21 perkembangan teknologi informasi pengembangan yang sangat cepat dan otomatis di mana banyak pekerjaan dan karakter Pekerjaan rutin, baik mesin produksi dan komputer. Menyukai dikenal di abad ke- 21. Masyarakat telah berubah total dan dunia Pendidikan Di abad ke-21 hanya ada satu ras dekade, tetapi dalam dunia pendidikan anda sudah merasakan perubahannya, dan bahkan perubahan mendasar pada tataran filosofi, arah dan tujuan. Setelah dilakukan sosialisasi hasil yang diperolehpun cukup baik, teknologi digunakan secukupnya serta digunakan dengan baik, karena sudah mengetahui dampaknya, menambah pengetahuan, serta meningkatkan motivasi siswa siswi untuk belajar teknologi. teknologi digunakan secukupnya serta digunakan dengan baik, karena sudah mengetahui dampaknya, menambah pengetahuan, serta meningkatkan motivasi siswa siswi untuk belajar teknologi. Saran yang dilakukan yaitu perlu tindak lanjut berupa evaluasi, serta meningkatkan kreativitas siswa siswi dalam menggunakan teknologi.

The 21st century development of information technology development is very fast and automated in which many jobs and character Routine work, both production machines and computers. Like to be known in the 21st century. Society has completely changed and the world of Education In the 21st century there is only one race of decades, but in the world of education you have felt the changes, and even fundamental changes at the level of philosophy, direction and goals. Technology is used sparingly and used properly, because it already knows its impact, increases knowledge, and increases student motivation to learn technology. The suggestions made are need follow-up in the form of evaluation, as well as increase the creativity of students in using technology.

PENDAHULUAN

Belajar di abad 21 berhenti belajar di masa lalu. Belajar dulu diproduksi tanpa standar berikut, sementara sekarang standar diperlukan sebagai acuan untuk mencapai tujuan riset sesuai standar yang ada guru tidak tahu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan guru memiliki instruksi yang jelas apa yang diajarkan dan apa mencapai kemajuan teknologi Informasi dan komunikasi telah berubah gaya hidup dan tempat kerja seseorang,

bersosialisasi, bermain dan belajar. Kita memasuki abad ke-21 teknologi absolut menjangkau berbagai bidang kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Guru dan murid, dosen dan murid, dibutuhkan guru dan murid anda memiliki kemampuan untuk belajar, untuk mengajar di abad 21 ini. Berbagai tantangan siswa dan guru menghadapi peluang yang berbeda untuk bertahan hidup selama berabad-abad informasi di era informasi ini (Yana,2013). Guru dan murid, guru dan murid, guru dan murid harus bisa mengajar dan belajar di abad 21 ini. Di era informasi ini, siswa dan guru harus menghadapi banyak tantangan dan peluang untuk bertahan hidup di era informasi (Yana,2013).

Bentuk abad ke-21 perkembangan teknologi informasi pengembangan yang sangat cepat dan otomatis di mana banyak pekerjaan dan karakter Pekerjaan rutin dan berulang dimulai digantikan oleh mesin, baik mesin produksi dan komputer. Menyukai dikenal di abad ke- 21. Masyarakat telah berubah total dan dunia Pendidikan Di abad ke-21 hanya ada satu ras dekade, tetapi dalam dunia pendidikan anda sudah merasakan perubahannya, dan bahkan perubahan mendasar pada tataran filosofi, arah dan tujuan. Tidaklah berlebihan untuk mengatakannya Perkembangan ilmiah lahir kelahiran komputer dan teknologi. Dengan alat apa sains dan teknologi, khususnya di bidang kognitif Sains, Biomolekul, Pengetahuan Teknologi dan kemudian nanosains kepada kelompok ilmiah membentuk abad ke-21. Fungsi paling menonjol di abad ke- 21 dunia ilmiah semakin online informasi, sinergi di antara mereka berakselarasi.

METODE PENELITIAN

Dalam usaha menyelesaikan karya tulis ini penulis mengumpulkan data dalam bentuk data kualitatif dari tinjauantinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap kasus yang menjadi obyek bahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu techn yang berarti kerajinan, dan logia (logos) yang berarti ilmu atau teori. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan; 2 keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Febrian (2000) teknologi adalah aplikasi ilmu dan engineering untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak memperbaiki efisiensi manusia pada berbagai aspek. Secara luas, teknologi merupakan semua manifestasi dalam arti materiil yang lahir dari daya cipta manusia untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupannya.

Adapun pengertian teknologi menurut pasal 1 ayat 2 Undang-undang nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan dan peningkatan mutu kehidupan manusia. Dengan demikian pengertian yang ditentukan oleh undang-undang tersebut sejalan dengan DIKTI yang mengatakan bahwa teknologi merupakan ilmu terapan yang telah dikembangkan lebih lanjut meliputi perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) dan pengembangan lebih lanjut ilmu terapan tersebut dilakukan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan sebagaimana diungkap diatas.

Pendidikan

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan gejala semesta (Fenomena Universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada. Dimana ada kehidupan manusia, disitu pasti ada pendidikan (Driyarka, 1980). Pendidikan merupakan usaha yang sadar guna meningkatkan pengembangan manusia. Manusia yang awalnya tidak mengetahui sesuatu, melalui pendidikan, manusia itu bisa mendapatkan ilmu yang berguna bagi pengembangan dirinya serta meningkatkan kapasitasnya sebagai seorang manusia.

Menurut Dictionary Of Education, pendidikan adalah proses ketika seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya dalam masyarakat tempat ia hidup, proses sosial ketika orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum. Sir Godfrey Thomson mengemukakan bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap (permanen) di dalam setiap kebiasaan-kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan sikapnya.

Sagala (2006), mengatakan bahwa teori pendidikan adalah sebuah sistem konsep-konsep yang terpadu, menerangkan dan prediktif tentang peristiwa-peristiwa pendidikan. Teori pendidikan ada yang berperan sebagai asumsi pemikiran pendidikan dan ada yang berperan sebagai definisi menerangkan makna. Asumsi pokok pendidikan adalah aktual artinya pendidikan bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar dan lingkungan belajarnya, pendidikan adalah normative artinya pendidikan tertuju pada mencapai hal-hal yang baik, dan pendidikan adalah suatu proses pencapaian tujuan artinya pendidikan berupa serangkaian kegiatan bermula dari kondisi-kondisi aktual dan individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan.

Pendidikan Abad 21

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa "tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab". Hal ini berarti bahwa pendidikan nasional di Indonesia diarahkan pada membentuk insan yang memiliki kecakapan yang diperlukan dalam mempertahankan budaya dan jati diri bangsa di tengah-tengah gencarnya gempuran beragam budaya dan peradaban bangsa lain di era globalisasi (BNSP, 2010). Terkait dengan hal tersebut, BNSP (2010), kemudian merumuskan paradigma pendidikan nasional abad 21 yang meliputi: (1) pendidikan yang berorientasi pada ilmu pengetahuan dengan keseimbangan yang wajar; (2) pendidikan harus dibarengi dengan penanaman sikap-sikap luhur; (3) pendidikan setiap jenjang harus memenuhi frontliner ilmu; (4) perlu ditanamkan jiwa kemandirian; (5) perlu konvergensi ilmu; (6) perlu memperhatikan aspek kebhinekaan; (7) pendidikan untuk semua; (8) perlu monitoring dan evaluasi pendidikan.

Lebih lanjut BNSP (2010), menyatakan bahwa untuk mencapai pendidikan abad 21 diperlukan perubahan pada model pendidikan di masa datang, yakni: proses pembelajaran: dari berpusat pada guru menuju berpusat pada peserta didik, dari isolasi menuju lingkungan jejaring, dari pasif menuju aktifmenyelidiki, dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata, dari pribadi menuju pembelajaran berbasis tim, dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan, dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke segala penjuru, dari alat tunggal menuju alat multimedia, dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif, dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan, dari usaha sadar tunggal menuju jamak, dan dari satu ilmu pengetahuan bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak.

Dampak Teknologi pada Pendidikan

Teknologi adalah bagian penting dalam kehidupan Anda saat ini. Segala sesuatu menerapkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat sekarang adalah teknologi komunikasi. Berbagai temuan dan inovasi pada teknologi komunikasi telah membawa Anda dan kita semua ke peradaban baru. Era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi memberikan keuntungan yang tidak pernah Anda bayangkan sebelumnya. Namun begitu, terdapat beberapa dampak negatif yang juga membayangi perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang. Artikel berikut akan membahas tentang dampak positif dan negatif perkembangan teknologi komunikasi yang tidak boleh Anda lewatkan. Berikut informasinya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, serta menjadi satu ilmu pengetahuan terapan. Menurut Toynbee, teknologi merupakan karakteristik kemuliaan manusia. Pendapat ini didasarkan atas perkembangan kebutuhan manusia yang tidak hanya hidup untuk makan, melainkan terus mencari sesuatu yang lebih dalam hidup. Teknologi merupakan sebuah proses untuk meningkatkan nilai tambah. Proses ini dapat digunakan dan menghasilkan produk tertentu. Selain itu teknologi menjadi bagian dari sebuah integral yang terdapat di sistem tertentu.

Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi antara lain; (1) dapat menyelesaikan pekerjaan dengan semakin mudah dan cepat; (2) dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan fasilitas e-mail, chat, sampai komunikasi secara langsung (pembicaraan) sekalipun melalui internet atau yang sering disebut videocall; (3) munculnya bermacam macam komunitas dari internet guna menjalin relasi baru; (4) memudahkan dalam mencari informasi yang di butuhkan; (5) memungkinkan berbelanja melalui media internet/online;

(6) akses internet dapat kita lakukan dengan dan murah; (7) Mendapat hiburan, sebagai contoh games online, dan lain-lain.

Selain dampak positif, pasti ada dampak negatifnya, antara lain; 1) munculnya penipuan melalui telfon, sms, dan internet 2) Mudahnya mengakses video porno. 3) munculnya penjiplakkan (plagiatisme). 4) pembobolan rekening atau kartu kredit (hacker) atau cybercrime 5) meningkatnya sikap konsumerisme. 6) Perjudian online 7) miss-informasi. 8) lupa menjalankan kewajiban belajar, beribadah, dan lain-lain. Dalam pengamatan penulis di MTs Al-Khairiyah Pipitan dalam upaya mengetahui dan paham akan dampak positif dan negative dari perkembangan teknologi abad ke 21, sehingga merupakan salah satu bukti kesediaan siswa siswi setempat dalam menggunakan teknologi abad ke 21 ini. Alasan siswa siswi terdorong untuk ikut serta dalam kegiatan tersebut yaitu karena rasa ingin tahu dan untuk meningkatkan pengetahuan teknologi.

Guru juga sering memanfaatkan teknologi gawai guna berinteraksi dengan wali murid. Penggunaan gawai lebih tepat sasaran jika ada wali yang memiliki kesibukan tinggi sehingga sulit untuk guru dapat bertemu langsung dengan wali murid. Kemudahan lain adalah saat siswa mengalami masalah dengan belajar di sekolah, guru bisa langsung menghubungi orang tua wali untuk mendiskusikan solusi yang terbaik bagi siswa. Sebagai contoh kasus yang pernah terjadi di MTs Al-Khairiyah Pipitan, seorang siswa jika belajar hanya saat ada PR dari guru. Pada suatu ketika orang tua wali menanyakan kepada siswa mengapa ia tidak belajar. Siswa menjawab karena tidak ada PR. Karena tidak percaya, orang tua wali melakukan crosscheck kepada wali kelas guna menanyakan apakah tidak ada PR yang diberikan oleh guru. Namun, ternyata sebenarnya guru sudah memberikan PR namun siswa sengaja tidak mengerjakan dan berbohong kepada orang tua wali.

Dengan mudahnya komunikasi antara guru dengan wali membuat kontrol sekolah dan orang tua wali dapat sejalan. Tidak ada miss-komunikasi antara pihak sekolah dan pihak orang tua. Bimbingan dan pengarahan kepada siswa dalam kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan praktis. MTs Al-Khairiyah Pipitan melarang siswanya untuk membawa gawai khususnya smartphome/handphone. Peraturan ini tepat diterapkan guna mencegah dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan gawai bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah tertera diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya program pengabdian praktik pengalaman lapangan (ppl) yang diselenggarakan di Mts Al-kairiyah pipitan oleh tim pengabdian UNIBA Tahun 2023 teknologi digunakan secukupnya serta digunakan dengan baik, karena sudah mengetahui dampaknya, menambah pengetahuan, serta meningkatkan motivasi siswa siswi untuk belajar teknologi. Terdapat banyak manfaat yang dapat diambil guna membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan komunikasi sebagai kontrol siswa dirumah maupun kontrol orang tua disekolah. Namun dampak negatif dari teknologi tidak kalah banyak, hanya bagaimana kita dapat mengontrol dan mengawasi anak agar tidak terjerumus dalam dampak negatif perkembangan teknologi.

Saran yang dilakukan yaitu perlu tindak lanjut berupa evaluasi, serta meningkatkan kreativitas siswa siswi dalam menggunakan teknologi. Sebagai orang tua kita tidak boleh lengah dalam mengawasi anak kita saat menggunakan teknologi. Anak dapat diajarkan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi dan orang tua juga dapat menjadi contoh dari tanggung jawab penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi dengan bijaksana dengan mengambil sisi positif dan menjauhi sisi negative.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Junanto, Tulus & Afriani, Rachmi. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. Surakarta
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. In *International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262.
- BSNP. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. [Online]. Tersedia: <http://www.bsnpondonesia.org/id/wpcontent/uploads/2012/04/Laporan-Gie,TheLiang.1996.PengantarFilsafatTeknologi.Yogyakarta:Andi>
- Jubaedah. (2022, 04 1). *Pengabdian dan edukasi sekolah*. pp. 42-50.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005, Jakarta: Balai Pustaka.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: referensi
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang nomor 18 tahun 2002 pasal 1 ayat 2, Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3, Sistem Pendidikan Nasional
- Wijaya, Etistika Yuni, Sudjimat, Dwi Agus & Nyoto, Amat (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. Volume 1.