

PENGENALAN DAN SOSIALISASI PENGARUH POSITIF DAN NEGATIF SMARTPHONE BAGI REMAJA KARANGTARUNA SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI

Dede Supiyana*, Rahmawati², Nasrul Hidayah³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitex, Buaran, Pamulang, Kota Tangerang

Selatan, Banten 15310

*E-mail: dosen02352@unpam.ac.id

Abstract

Smartphone use has become a global phenomenon that has a major impact on people's lives, including teenagers. On the one hand, smartphones provide significant benefits, such as easy access to information, global communication and opportunities for self-development. However, on the other hand, smartphone misuse can cause various problems, such as addiction, decreased quality of social interactions, and exposure to negative content. This research aims to introduce and socialize the positive and negative influences of smartphones to Karang Taruna youth, as an educational medium that is relevant to the development of information technology. This activity is carried out through a participatory approach involving introductory sessions, group discussions, case simulations, and comprehensive evaluations. Data was collected using pre- and post-activity survey methods to measure participants' level of understanding. The results showed that 85% of participants experienced increased understanding of digital literacy, cyber security and time management using smartphones. This activity also encourages participants' critical awareness to use smartphones wisely and productively, in line with Karang Taruna's educational values. This research concludes that introducing and socializing the influence of smartphones through an educational approach can be an effective strategy in shaping positive attitudes and behavior of teenagers in the digital era. Therefore, it is recommended to develop sustainable programs that involve stakeholders, such as educators, parents and youth communities, to support ethical and innovative digital literacy.

Keywords: Smartphones, Digital Literacy, Youth Education, Digital Awareness, Youth Organizations

Abstrak

Penggunaan smartphone telah menjadi fenomena global yang berdampak besar pada kehidupan masyarakat, termasuk remaja. Di satu sisi, smartphone memberikan manfaat signifikan, seperti kemudahan akses informasi, komunikasi global, dan peluang pengembangan diri. Namun, di sisi lain, penyalahgunaan smartphone dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kecanduan, penurunan kualitas interaksi sosial, hingga paparan konten negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mensosialisasikan pengaruh positif dan negatif smartphone kepada remaja Karang Taruna, sebagai media edukasi yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan sesi pengenalan, diskusi kelompok, simulasi kasus, dan evaluasi komprehensif. Data dikumpulkan menggunakan metode survei pre-dan post-kegiatan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai literasi digital, keamanan siber, dan manajemen waktu penggunaan smartphone. Kegiatan ini juga mendorong kesadaran kritis peserta untuk menggunakan smartphone secara bijak dan produktif, sejalan dengan nilai-nilai edukasi Karang Taruna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengenalan dan sosialisasi pengaruh smartphone melalui pendekatan edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk sikap dan perilaku positif remaja di era digital. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk mengembangkan program berkelanjutan yang melibatkan stakeholder, seperti pendidik, orang tua, dan komunitas pemuda, guna mendukung literasi digital yang beretika dan inovatif.

Kata Kunci : Smartphone, Literasi Digital, Edukasi Remaja, Kesadaran Digital, Karang Taruna.

1. PENDAHULUAN

Analisis Situasi Permasalahan Penggunaan smartphone di kalangan remaja semakin meningkat setiap tahunnya. Menurut data yang dihimpun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), remaja berusia 15-19 tahun merupakan salah satu kelompok pengguna internet terbesar, dengan akses utama melalui smartphone. Fenomena ini menunjukkan bahwa smartphone telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari remaja. Namun, berbagai penelitian juga mengungkapkan dampak negatif dari penggunaan smartphone yang tidak terkontrol, seperti kecanduan teknologi, paparan konten tidak pantas, dan penurunan kemampuan sosial. Di sisi lain, smartphone juga membuka peluang besar untuk pembelajaran dan pengembangan diri melalui akses ke informasi dan teknologi canggih. Dalam konteks ini, Karang Taruna sebagai organisasi pemuda memiliki peran strategis untuk memberikan edukasi kepada remaja tentang penggunaan smartphone secara bijak. Kegiatan pengenalan dan sosialisasi ini dirancang sebagai upaya untuk menjawab tantangan tersebut, dengan fokus pada penguatan literasi digital, pengelolaan risiko penggunaan teknologi, dan pemanfaatan smartphone secara produktif. Kemajuan teknologi informasi, terutama dalam satu dekade terakhir, telah membawa perubahan besar pada cara hidup manusia. Salah satu produk teknologi yang paling berdampak adalah smartphone. Bagi remaja, smartphone telah menjadi alat utama untuk berkomunikasi, belajar, dan bersosialisasi. Namun, di balik manfaatnya, penggunaan smartphone juga menyimpan potensi risiko yang tidak bisa diabaikan, seperti kecanduan, penurunan produktivitas, dan ancaman terhadap kesehatan mental.

Karang Taruna sebagai wadah pembinaan generasi muda memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan teknologi informasi secara bijak. Oleh karena itu, pengenalan dan sosialisasi pengaruh positif dan negatif smartphone sangat relevan untuk meningkatkan literasi digital remaja Karang Taruna. Pertama-tama, gaya hidup modern yang cenderung lebih terfokus pada teknologi dan hiburan instan dapat mengurangi minat

siswa dalam membaca. Siswa sering kali lebih tertarik pada aktivitas digital seperti bermain game, menonton video di internet, atau bersosialisasi melalui media sosial daripada menghabiskan waktu untuk membaca buku atau artikel.



Gambar 1.1 Anak-anak senang bermain game online

Selain itu, kebiasaan menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer untuk mengakses informasi juga dapat memengaruhi minat mereka dalam membaca buku cetak atau materi tulisan lainnya. Kemampuan teknologi yang semakin canggih membuat siswa lebih terbiasa dengan konten digital yang interaktif dan seringkali lebih menarik secara visual dibandingkan dengan teks yang statis.

Selain kurangnya minat baca, lemahnya literasi digital, kreativitas dan kompetensi visual juga menjadi masalah serius di kalangan siswa sekolah. Literasi digital mencakup pemahaman tentang teknologi digital, kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara online, dan kesadaran akan etika dan privasi digital. Siswa mungkin kurang terlatih dalam membedakan antara informasi yang sah dan palsu di internet, serta mungkin tidak menyadari risiko yang terkait dengan berbagi informasi pribadi secara online. Literasi digital tidak hanya tentang konsumsi informasi, tetapi juga tentang produksi dan berbagi konten secara online. Siswa harus mampu menggunakan berbagai alat digital untuk mengekspresikan ide-ide mereka sendiri, berkolaborasi dengan orang lain secara online, dan berpartisipasi dalam komunitas daring.

Salah satu penyebab utama lemahnya literasi digital adalah kurangnya pendidikan formal yang memadai dalam hal ini. Kurikulum sekolah mungkin belum sepenuhnya memasukkan pembelajaran tentang literasi digital, atau mungkin hanya memberikan perhatian yang terbatas pada aspek ini. Akibatnya, banyak siswa tidak memiliki

pemahaman yang cukup tentang bagaimana menggunakan teknologi secara bijaksana, aman, dan efektif.

Tidak adanya lingkungan yang mendukung pembacaan di rumah juga dapat mempengaruhi minat baca siswa. Ketika orang tua tidak memperhatikan minat pada membaca atau tidak menyediakan akses yang cukup ke buku-buku dan materi bacaan lainnya, siswa cenderung tidak terpapar secara aktif pada kebiasaan membaca.

Sedangkan Kreativitas tidak hanya terbatas pada seni atau desain, tetapi juga relevan dalam berbagai bidang, termasuk sains, matematika, bahasa, dan teknologi. Siswa yang memiliki kreativitas yang berkembang cenderung memiliki kemampuan untuk berpikir di luar kotak, menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif, dan mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik. Kreativitas juga memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Proses kreatif melibatkan eksplorasi ide-ide baru, evaluasi berbagai solusi, dan pengambilan keputusan yang berani. Ini membantu siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri, yang tidak takut untuk menghadapi tantangan dan mengambil risiko dalam mencari solusi.

Sementara itu, kompetensi visual mengacu pada kemampuan seseorang dalam memahami, menganalisis, dan menciptakan informasi visual. Hal ini mencakup pemahaman tentang elemen-elemen dasar desain grafis, seperti warna, bentuk, ruang, dan proporsi, serta kemampuan untuk mengkomunikasikan ide-ide kompleks melalui gambar atau visualisasi. Kompetensi visual sangat penting dalam dunia yang didominasi oleh media visual, di mana kemampuan untuk memahami dan membuat pesan visual yang efektif sangat berharga.

Salah satu contoh kasus yang mencerminkan kurangnya literasi digital siswa yang berhubungan dengan kreativitas dan konten visual adalah ketika sekelompok siswa ditugaskan untuk membuat proyek presentasi multimedia tentang topik sejarah dalam pelajaran sejarah mereka.

Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan alat-alat digital dengan efektif untuk menghasilkan konten visual yang menarik. Mereka mungkin hanya menggunakan teks yang panjang dan tidak terstruktur, atau hanya menyalin dan menempel informasi dari

sumber online tanpa memperhatikan keaslian atau kredibilitasnya.

Beberapa siswa mungkin juga kurang memiliki kreativitas dalam merancang presentasi mereka. Mereka mungkin hanya mengikuti template standar yang disediakan oleh aplikasi presentasi, tanpa mencoba untuk menambahkan unsur-unsur visual atau interaktif yang dapat membuat presentasi mereka lebih menarik dan informatif.

Akibatnya, presentasi yang dihasilkan oleh sebagian besar siswa menjadi kurang menarik dan kurang efektif dalam menyampaikan informasi. Mereka gagal memanfaatkan potensi teknologi digital untuk menghasilkan konten visual yang kreatif dan informatif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat audiens terhadap topik yang dibahas.

Kasus ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan literasi digital yang mencakup pengembangan keterampilan kreativitas dan konten visual. Siswa perlu diberi pelatihan tentang cara menggunakan alat-alat digital dengan efektif untuk menciptakan konten visual yang menarik dan informatif, serta bagaimana mengevaluasi keaslian dan kredibilitas informasi yang mereka temui online.

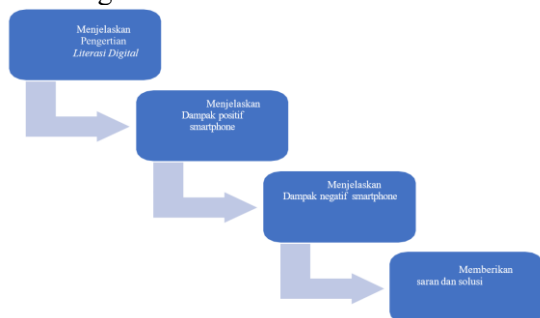
Dengan meningkatkan literasi digital siswa dalam hal kreativitas dan konten visual, mereka akan lebih siap untuk menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menghasilkan karya-karya yang bermakna dan membangun keterampilan yang relevan untuk masa depan mereka dalam dunia yang semakin terhubung secara digital.

Dalam hal ini, pendidikan harus memberikan perhatian yang cukup terhadap pengembangan kreativitas dan kompetensi visual siswa. Guru harus merancang pembelajaran yang mempromosikan eksplorasi ide-ide baru, memberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai media visual, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang pesan-pesan visual yang mereka temui. Dengan demikian, kita dapat memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di dunia yang semakin didominasi oleh visual dan inovasi.

2. METODE

Berikut ini adalah kerangka pemecahan masalah yang kami buat dari Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

(PKM) ini yang berjudul “Pengenalan Dan Sosialisasi Pengaruh Positif Dan Negatif Smartphone Bagi Remaja Karangtaruna Sebagai Media Edukasi Dalam Perkembangan Teknologi Informasi”:



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

3.1 Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk kegiatan PKM dengan tema ” Pengenalan Dan Sosialisasi Pengaruh Positif Dan Negatif Smartphone Bagi Remaja Karangtaruna Sebagai Media Edukasi Dalam Perkembangan Teknologi Informasi”, maka sesuai dengan kerangka pemecahan masalah, realisasi nya adalah sebagai berikut :

- a. Pertama, kami menjelaskan tentang pengertian literasi digital, manfaat dan tujuan literasi digital
- b. Kemudian kami menjelaskan tentang dampak positif dari adanya smartphone baik manfaat langsung maupun manfaat yang akan dihasilkan dari penggunaan smartphone
- c. Kemudian menjelaskan tentang dampak negatif dari adanya smartphone yang mana kerugian atau bahaya yang akan timbul jika penggunaan smartphone tidak batasi secara bijak seperti akan timbul kecemasan yang berlebih merupakan salah satu dampak buruk dari penggunaan smartphone yang berlebih.
- d. Selanjutnya kami memberikan saran dan solusi dari pengaruh negatif penggunaan smartphone.

3.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari PKM ini adalah anak – anak dan remaja karangtaruna RW 06 daerah cipadu

tangerang, dihadiri juga oleh ketua RW 06 yang sekaligus mendampingi anak – anak dan remaja dalam kegiatan tersebut.

3.3 Tempat dan Waktu



Gambar 3.2 Aula Masjid ta'lim darussalam

Tempat pelaksanaan PKM ini adalah Aula majlis ta'kim darussalam cipadu , yang beralamat di Jl. Al Ikhlas, RT.007/RW.006, Cipadu, Kec. Larangan, Kota Tangerang, Banten 15155. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari ahad, 22 Desember 2024 pukul 09.00 wib sampai dengan selesai.

3.4 Metode Kegiatan

Dalam Pengenalan dan sosialisasi pada Pengabdian Kepada Mahasiswa (PKM), kami menggunakan beberapa metode untuk pengenalan dan sosialisasi terkait pengaruh positif dan negatif penggunaan smartphone bagi anak – anak dan remaja karangtaruna. Berikut adalah beberapa metode yang kami digunakan dalam kegiatan ini :

Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. **Pengenalan:** Memberikan pemaparan tentang sejarah perkembangan smartphone dan dampaknya dalam kehidupan.
2. **Diskusi Kelompok:** Melibatkan remaja dalam diskusi interaktif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan smartphone.
3. **Simulasi:** Menyediakan skenario penggunaan smartphone dalam situasi tertentu untuk melatih pengambilan keputusan yang bijak.
4. **Evaluasi:** Mengukur tingkat pemahaman peserta setelah kegiatan melalui kuis dan tanya jawab.

3. HASIL

Berdasarkan pelaksanaan PKM, hal pertama adalah memberikan pengetahuan materi-materi perihal smartphone, kemudian tanya jawab seputar dampak positif dan negatif, lalu memberikan Solusi dari pertanyaan – pertanyaan yang diajukan. Selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para anak-anak dan remaja karangtaruna tentang dampak positif dan negatif smartphone

Berikut ini perbandingan kemampuan siswa sebelum dan setelah pelaksanaan PKM :

4. PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sambutan oleh ketua tim PKM Dosen, yaitu Bapak Dede Supiyana, S.Kom., M.Kom. Beliau memaparkan tujuan PKM dan manfaat bagi tim dan juga pihak sekolah, serta siswa sebagai peserta PKM. Beliau juga mengucapkan terimakasih atas kesempatan yang telah diberikan sehingga tim PKM bisa melaksanakan PKM.

Kemudian kegiatan selanjutnya adalah sambutan dari pihak sekolah, Bpk. Arfan MH,. Beliau merupakan Ketua RW 06 Cipadu . Beliau menyambut hangat dan mengucapkan terimakasih atas kedatangan dosen-dosen UNPAM, sehingga anak-anak bisa memahami mengenai dampak positif dan negatif smartphone. Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi PKM oleh Bpk. Erdi Sutriyatna, S.Kom., M.Kom. Pemaparan materi membahas tentang mengenai dampak positif dan negatif smartphone.

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, **smartphone** telah menjadi salah satu perangkat yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perangkat ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi dasar seperti menelepon atau mengirim pesan, tetapi juga menawarkan berbagai fungsi canggih seperti browsing internet, media sosial, aplikasi pembelajaran, dan hiburan. Smartphone memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, khususnya pada remaja.

Kemajuan teknologi yang pesat telah memberikan banyak manfaat, tetapi di sisi lain juga menghadirkan tantangan baru. Smartphone memberikan peluang besar untuk pengembangan diri dan produktivitas, namun

tanpa pengelolaan yang bijak, perangkat ini juga dapat memunculkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan dan penurunan kualitas interaksi sosial. Berikut Dampak Positif yang didapat dari penggunaan smartphone:

1. Akses Informasi yang Mudah Smartphone memungkinkan akses informasi secara cepat melalui internet. Remaja dapat mencari sumber belajar tambahan, seperti tutorial, artikel ilmiah, atau aplikasi edukasi yang mendukung pembelajaran.
2. Peningkatan Komunikasi Dengan aplikasi seperti WhatsApp, Telegram, atau Zoom, smartphone membantu remaja berkomunikasi lebih mudah, baik untuk keperluan pribadi maupun kelompok belajar.
3. Pengembangan Keterampilan Digital Penggunaan aplikasi kreatif seperti editing video, desain grafis, atau coding melalui smartphone dapat membantu remaja mengasah keterampilan mereka di bidang teknologi.
4. Media Hiburan yang Bermanfaat Smartphone menyediakan hiburan yang mendidik, seperti film dokumenter, musik, game edukatif, dan podcast yang dapat meningkatkan wawasan.

Berikut Dampak Positif yang didapat dari penggunaan smartphone:

1. Kecanduan dan Penggunaan Berlebihan Smartphone dapat menyebabkan kecanduan, terutama terhadap media sosial atau game online, yang mengakibatkan pengurangan waktu belajar dan aktivitas fisik.
2. Gangguan Kesehatan Penggunaan smartphone yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan kesehatan, seperti mata lelah (digital eye strain), gangguan tidur, dan postur tubuh yang buruk.
3. Penurunan Interaksi Sosial Ketergantungan pada komunikasi virtual dapat menurunkan kualitas interaksi langsung dan keterampilan sosial remaja.
4. Risiko Cyberbullying dan Keamanan Data Remaja rentan terhadap ancaman dunia maya, seperti perundungan online

(cyberbullying), penyebaran informasi palsu, atau pencurian data pribadi.

Dengan memahami dampak positif dan negatif ini, remaja diharapkan dapat lebih bijaksana dalam menggunakan smartphone, menjadikannya sebagai alat untuk mendukung produktivitas dan kreativitas, serta menghindari dampak buruk yang dapat merugikan perkembangan mereka. Edukasi dan sosialisasi yang tepat kepada remaja menjadi langkah penting untuk mengarahkan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan dan sosialisasi pengaruh positif dan negatif smartphone berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman remaja Karang Taruna. Namun, perlu adanya langkah lanjutan untuk memastikan keberlanjutan edukasi ini, seperti:

1. Mengadakan kegiatan lanjutan dengan tema literasi digital yang lebih spesifik.
2. Melibatkan pakar teknologi atau psikolog untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam.
3. Membuat modul atau panduan tertulis yang dapat diakses oleh semua anggota Karang Taruna.

Dengan upaya yang berkelanjutan, Karang Taruna dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam membentuk generasi muda yang bijak dalam memanfaatkan teknologi informasi.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Kegiatan dibawah ini merupakan rangkaian acara pengabdian kepada masyarakat terkait sambutan dari ketua pelaksana dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 3. Sambutan Ketua PKM

Selanjutnya Kegiatan dibawah ini merupakan rangkaian acara pengabdian kepada masyarakat terkait proses pelaksanaan dengan memaparkan konsep - konsep Smartphone berikut dampak yang ditimbulkan dari smartphone kepada para peserta dalam kegiatan Pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 4. Pemberian Materi Penyuluhan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahardjo, M. (2020). *Teknologi Dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Pustaka Media.
- [2] Suryani, A. (2019). *Digital Literasi Untuk Remaja*. Bandung: Literasi Nusantara.
- [3] Wibowo, T. (2021). *Pendidikan Karakter Melalui Teknologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [4] Gabriel Lintang Jati Arupanjalu, Melintania, Zhafira Nadiya Haya, "Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (Jkomdis)*, Vol. 2 No. 3 November 2023 Hal. 400-407
- [5] Erni Nuraliyah Ahmad Fadilah Elis Handayaningsih Ernawati Santi Librayanti Oktadriani, "Penggunaan Handphone Dan Dampaknya Bagi Aktivitas Belajar," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (Jkomdis)*, Vol. 8 No. 4 November 2022 Hal. 1585-1591
- [6] Feni Jumrianti, Sigit Nugroho, Yanwar Arief, "Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Psychological Well-Being Pada Remaja," *Journal Of Islamic And Contemporary Psychology (Jicop)* Volume 2, No.1, Juni 2022
- [7] Feni Jumrianti, Sigit Nugroho, Yanwar Arief, "Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Psychological Well-Being Pada Remaja," *Aceh Anthropological Journal*, Volume 7, No. 1, 1-12, April 2023
- [8] Arfan Suryadi, Galuh Alif Ranchman, Ressa Putri Amelia, Tiara Citra Rahayu, " Feni Jumrianti, Sigit Nugroho, Yanwar Arief, " Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial," *Cebong Journal* Issn 2828-366x (Online), Vol. 1 No. 1, Nopember (2021), Pp. 15-19.