

**Pengenalan Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi dan
Dampaknya Bagi Anak Usia Remaja
SMP Negeri 18 Kota Tangerang Selatan**

**Alif Arya Abdur Razzaq¹, Ati Nurlita², Avina Gabriella Pranomo³, Bayu Fadillah⁴,
Desita Safitri⁵, Jaleha⁶, Jaya Saputra⁷, Livia⁸, Muhammad Fiqry⁹, Muhammad Iqbal
Fadillah¹⁰**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No. 46
Tangerang Selatan

*E-mail: avinagabriella24@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan menyampaikan materi mengenai Pengenalan Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi untuk Anak-anak Sekolah Menengah Pertama karena sangat diperlukan di era digital ini karena banyak sekali anak muda yang menggunakan Perkembangan Teknologi ke arah yang sangat buruk, sehingga kegiatan kami ini dapat menuntun para Remaja untuk menggunakan Teknologi menjadi lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Teknologi Komunikasi, Siswa/i SMP, Penyampaian Materi

Abstract

The activity of delivering material on the Introduction to Information and Communication Technology Development for middle school students is essential in this digital era, as many young people are misusing technological advancements. This initiative aims to guide teenagers towards more beneficial uses of technology.

Keywords: Communication Technology, Middle School Students, Material Delivery

PENDAHULUAN

Penyampaian materi yang dilakukan menggunakan 3 sesi yaitu, Pengenalan Komputer (Software dan Hardware), (Haryanto, 2017) (Purnama, 2018) (Lubis, 2018) (Kusuma, 2018), dan Website di SMPN 18 Kota Tangerang Selatan yang terletak di Jl. Benda Barat XIV Ujung, Pamulang Dua, RT.001/RW.013, Pondok Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15434 dengan hasil dapat memotivasi dan memberi nasehat yang bermanfaat. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membawa pengetahuan dan pemahaman tentang perkembangan TIK kepada anak usia remaja dalam lingkungan masyarakat lokal. Melalui serangkaian kegiatan edukatif dan interaktif, kami berusaha mendekatkan mereka dengan berbagai aspek positif TIK, sekaligus memberikan kesadaran akan dampak potensial yang mungkin muncul.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan ponsel pintar, media sosial, dan platform daring telah menjadi bagian inseparabel dari kehidupan sehari-hari anak usia remaja. Oleh karena itu, membekali mereka dengan pengetahuan yang tepat dan pemahaman etika digital adalah langkah

krusial. Selain itu, kami ingin merangsang potensi kreatif mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang bermanfaat, seperti pembelajaran dan pengembangan diri.

Kegiatan ini tidak hanya mendekatkan anak usia remaja dengan teknologi tetapi juga melibatkan orang tua, pendidik, dan masyarakat sekitar. Dengan kerjasama yang kokoh, diharapkan dapat terbentuk ekosistem pendidikan digital yang mendukung pertumbuhan positif dan pemahaman yang mendalam terhadap perkembangan TIK.

Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, kami berkomitmen untuk membantu membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan kreatif dalam menghadapi perubahan dunia yang semakin terdigitalisasi. Dengan memberikan pengetahuan yang tepat, kami yakin bahwa anak usia remaja dapat menjadi pemimpin yang bijak dalam menghadapi tantangan masa depan yang penuh teknologi ini.

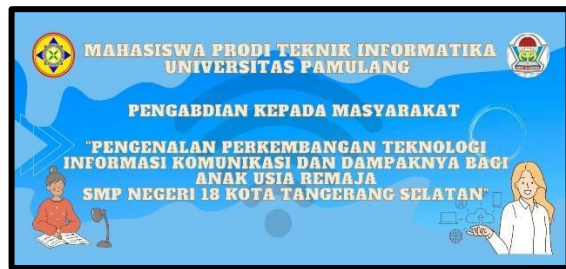
Metode Penyampaian Materi

Metode penyampaian materi didesain untuk menjadi interaktif, inklusif,

dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Langkah-langkah yang diambil untuk memberikan materi melibatkan penyelenggaraan lokakarya, seminar, dan penggunaan media visual. Penyampaian materi diadakan secara kolaboratif dengan partisipasi aktif dari para Siswa/i. Melakukan sesi tanya jawab berhadiah yang bertujuan agar Siswa/i menjadi lebih aktif dalam memberikan pendapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Materi yang di Sampaikan pada PKM kepada Siswa/i SMPN 18 Tangerang Selatan



Gambar 1. Spanduk Acara PKM

Komputer yaitu sebuah alat elektronik yang digunakan sebagai media Komunikasi. Komputer terdiri dari 2 komponen fisik yaitu; Hardware (Perangkat keras), dan Software (Perangkat Lunak). Hardware yaitu elemen Komputer yang Dampak Positif dari Media Sosial

- Menjaga silaturahmi dengan keluarga ataupun saudara yang jauh dan sulit untuk bertemu.
- Mudah mencari berita dan informasi terkini.
- Menjadi sumber pembelajaran di Media Sosial dapat berupa video maupun Grup Belajar.

Dampak Negatif dari Media Sosial

- Kencaduan Gadget
- Cyberbullying
- Penyalahgunaan Privasi

Website yaitu sebuah halaman atau

bersifat fisik seperti; monitor, keyboard, mouse, dan yang lainnya sedangkan Software yaitu sekumpulan intruksi data atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer seperti; Microsoft Office, Google Chrome, Antivirus dan aplikasi yang lainnya.

Alat Komunikasi lainnya berasal dari Media Sosial, jenis media social antara lain yaitu; Konten kolaborasi (Wikipedia), Blog (Facebook). Dampak Media Sosial ada yang Positif dan Negatif.

sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses dari seluruh dunia selama terkoneksi ke jaringan internet. Website

memiliki halaman yang

dikenal dengan URL (Uniform Resource Locator). Situs web berisi berbagai jenis informasi seperti; text, gambar, video, dan audio.

Fungsi Website bukan hanya sebagai penyedia informasi juga dapat Menjual produk atau jasa secara online, menyediakan informasi produk dan jasa, meningkatkan pelanggan, dan membangun brading bisnis.

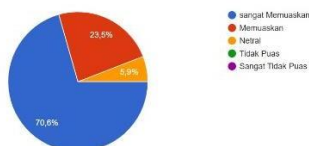
Jenis – jenis Website yaitu; website pribadi, website e-commerce, website berita dan website organisasi/pemerintahan.



Gambar 2. Penyampaian Materi



Seberapa puas Anda dengan acara ini?
17 jawaban



Gambar 3. Foto bersama Para Peserta

Gambar 4. Grafik Kepuasan Peserta



Gambar 5. Penyerahan sertifikat

2. Manfaat yang dihasilkan dari Penyampaian materi

a. Peningkatan Pengetahuan Teknologi

Peserta diberikan pemahaman yang lebih baik tentang dasar-dasar komputer, perangkat keras, perangkat lunak, serta konsep dan manfaat dari penggunaan website.

b. Peningkatan Kesadaran Media Sosial

Peserta menjadi lebih sadar akan dampak positif dan negatif media sosial terhadap remaja. Mereka dapat mengenali praktik keamanan digital dan mengambil langkah-langkah yang lebih bijak dalam menggunakan platform tersebut.

c. Peningkatan Keterampilan Digital

Melalui workshop penggunaan website, peserta memiliki kesempatan untuk

mengembangkan keterampilan praktis dalam membuat dan mengelola website sederhana, yang dapat berguna dalam berbagai konteks.

d. Peningkatan Keterampilan Kritis

Diskusi dan interaksi dalam kegiatan-kegiatan ini membantu peserta untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis terutama terkait dengan informasi yang mereka temui di media sosial.

e. Penguatan Hubungan Sosial

Acara ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi dan berbagi pengalaman dengan orang-orang yang memiliki minat dan ketertarikan serupa, memperkuat hubungan sosial di dalam komunitas.

f. Inspirasi dan Motivasi

Melalui pengenalan konsep-konsep baru dan kemungkinan penggunaan teknologi, peserta dapat merasa terinspirasi dan termotivasi untuk terus belajar dan berkembang di era digital.

g. Pengenalan Potensi Karir

Peserta yang terlibat dalam sesi pengenalan karir atau perkembangan profesional di media sosial dapat melihat potensi penggunaan teknologi dalam konteks karir dan bisnis.

h. Peningkatan Kesadaran Kesehatan Mental

Jika disertakan dalam acara, sesi yang membahas dampak media sosial terhadap kesehatan mental dapat meningkatkan kesadaran peserta akan isu-isu tersebut dan memberikan sumber daya untuk penanganan.

Dukungan dan Komunitas

Peserta dapat merasakan dukungan dari komunitas sekitar, terutama jika ada forum atau grup komunitas online yang terbentuk sebagai kelanjutan dari acara.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang Pengenalan Komputer, Pengaruh Media Sosial Terhadap Remaja, dan Workshop Penggunaan Website.

Materi pengenalan komputer berhasil meningkatkan pemahaman peserta terkait dasar-dasar komputer, perangkat keras, dan perangkat lunak.

Materi mengenai pengaruh media sosial memberikan wawasan yang mendalam tentang dampak positif dan negatif. Peserta menunjukkan peningkatan

kesadaran terhadap praktik keamanan digital dan kritis terhadap informasi yang ditemui di media sosial.

Materi tentang website ini memberikan pengalaman praktis yang berharga dan mendorong peserta untuk lebih terlibat dalam penggunaan teknologi.

Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanto, S. (2017). Dasar Pemrograman Komputer: Panduan Praktis untuk Belajar Pemrograman. Elex Media Komputindo.
- Kusuma, H. &. (2018). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi dan Interaksi Sosial Remaja. PT Remaja Rosdakarya.
- Lubis, A. (2018). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. Pustaka Ilmiah.
- Purnama, B. &. (2018). Jaringan Komputer: Teori dan Praktik. . Andi Offset.