

Sosialisasi Dampak Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi bagi Generasi Z di Era Society 5.0

Nani Hidayati¹, Fitri Rizki², Fitri Anggreini³, Zulaini Masruro Nasution⁴, Ika Okta Kirana⁵, Susiani⁶

^{1,2,3,4,5,6} STIKOM Tunas Bangsa Pematang Siantar

^{1,3,4,5}Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Tunas Bangsa

²Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Tunas Bangsa

⁶Program Studi Manajemen Informatika, STIKOM Tunas Bangsa

*e-mail: nanihidayati3@gmail.com¹, fitri_rizki@stikomtn.ac.id², fitrianggraini@stikomtb.ac.id³,

Zulaini@amiktunasbangsa.ac.id⁴, Ikaokta@amiktunasbangsa.ac.id⁵, susiani@amiktunasbangsa.ac.id⁶

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 0822-7209-1267

Abstrak

Society 5.0 merupakan penerapan teknologi yang bersifat modern dengan mengandalkan manusia sebagai pemeran utamanya. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pengaruh yang sangat besar bagi peserta didik pada generasi z sekarang. Rasa ingin tahu yang besar didukung oleh kemudahan mengakses segala informasi dengan bantuan mesin pencari yang terdapat dalam genggaman sehingga apapun dapat dicari dan ditemukan tanpa adanya filter, semua konten dapat muncul tanpa melihat siapa yang mengaksesnya sehingga hal tersebut harus diimbangi dengan kesadaran untuk menyaring informasi yang ada. Hal ini yang membuat kami melakukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk persentase. Kegiatan yang dilakukan berupa penyuluhan mengenai kemajuan teknologi informasi di era society 5.0, dampak positif dan negatif, serta bagaimana menghadapainya. Harapannya peserta didik Pramuka SLTA-sederajat dapat lebih peduli tentang kebenaran informasi yang mereka dapatkan serta dapat menjadi bekal untuk membentengi diri mereka untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan sebaik mungkin. Kegiatan terlaksana sesuai harapan dengan melibatkan peran serta Pembina pramuka, siswa, mahasiswa dan para dosen STIKOM Tunas Bangsa Pematang Siantar.

Kata kunci: Teknologi Informasi, SMA-Sederajat, Society 5.0

Abstract

Society 5.0 is the application of modern technology that relies on humans as the main actors. The very rapid development of technology has had a huge influence on students in the current Generation Z. Great curiosity is supported by the ease of accessing all information with the help of search engines that are at hand so that anything can be searched for and found without filters, all content can appear without seeing who is accessing it so this must be balanced with awareness to filter existing information. This is what makes us carry out community service activities in the form of a percentage. The activities carried out are in the form of outreach regarding advances in information technology in the era of society 5.0, positive and negative impacts, and how to deal with them. It is hoped that high school-equivalent Scout students will be more concerned about the veracity of the information they get and that this can become a provision to fortify themselves to make the best possible use of technological developments. The activity was carried out as expected by involving the participation of scout leaders, students and lecturers at STIKOM Tunas Bangsa Pematang Siantar.

Keywords: Information Technology, High School-Equivalent, Society 5.0

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat sehingga berdampak pada tren yang muncul dari revolusi 1.0 hingga society 5.0[1]. Era society 5.0 merupakan lanjutan era society 4.0. Dengan adanya era society 5.0 ini, dunia yang sangat luas tidak menjadi penghalang keterbatasan untuk mendapatkan informasi. Berita dan isu menjadi lebih *up to date* dalam penyebarannya. Namun, perkembangan teknologi yang pesat bagi sebagian orang yang belum memiliki pemikiran maju masih menjadi hal yang baru. Masyarakat yang tidak sanggup

menghadapi perubahan dari kemajuan zaman serta perkembangan teknologi yang sangat cepat akan berdampak pada kehidupan masyarakat tertentu [2].

Selain itu, perkembangannya yang pesat membawa berbagai perubahan pada masyarakat dunia khususnya remaja. Perubahan digital akan menciptakan berbagai perubahan diberbagai bidang khususnya pendidikan. Sehingga untuk mempersiapkan hal tersebut, *Society 5.0* disajikan dan dirancang oleh Jepang sebagai konsep utama *5th Science and Technology Basic Plan* pada Januari 2016 [3]. Oleh karena itu, untuk menghadapi *society 5.0* dibutuhkan ide-ide baru dan pemahaman yang baik kepada generasi z dalam upaya menghadapi tantangan yang akan terjadi *society 5.0*.

Era *society 5.0* ini adalah mewujudkan masyarakat agar benar-benar menikmati hidup dan merasa nyaman. Dengan adanya era *society 5.0* ini masyarakat dapat menyelesaikan beberapa tantangan dan permasalahan sosial yang ada disekitarnya dengan memanfaatkan berbagai macam inovasi maupun terobosan baru yang telah ada pada era revolusi industri 4.0 seperti *Internet Of Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan seperti robot), *Big Data* (data dalam jumlah besar). Di era *Society 5.0*, peran teknologi juga semakin ditingkatkan sehingga semakin memudahkan bagi manusia dalam berbagai aspek, seperti ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kesehatan, bisnis, dan lain sebagainya [4][5]. Dalam aspek pendidikan kemajuan teknologi memudahkan siswa melakukan proses belajar secara daring yang dilakukan selama pandemi.

Dibalik banyaknya dampak positif dari kemajuan Teknologi, namun tetap banyak juga sisi negatif dari penggunaan teknologi saat ini seperti berita *hoax*, *cyber bullying* dan *body shaming* , apalagi bagi pelajar yang masih belum paham mana saja yang layak diakses dan mana yang tidak [6]. Ditambah banyak juga yang belum mengetahui cara melindungi *gadget*-nya dari konten *website* yang berbahaya. Peran *social media* seperti teknologi daring juga terbukti menjadi media yang tepat untuk interaktif, fleksibel, dan menyajikan fitur-fitur mendukung proses belajar mengajar. Selain itu kemajuan teknologi membuat Generasi z mulai terjamah oleh segala bentuk modernitas dalam bidang *fun*, *fashion*, dan *food* [7].

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di pramuka ICT Simalungun ini adalah untuk memperluas pemahaman, serta meng-*update* wawasan para siswa-siswi pramuka ICT mengenai dampak *positif* dan *negative* perkembangan teknologi di era 5.0 dan generasi z khususnya anggota pramuka ICT dapat lebih bijak dalam menghadapi perkembangan teknologi sekarang. Berdasarkan uraian di atas sebagai upaya dalam mengatasi dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi, beberapa Dosen dari STIKOM Tunas Bangsa melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan mengusung tema “Sosialisasi Dampak Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi bagi Generasi Z di Era Society 5.0” di Pramuka Perwakilan SMA/SMK/MA se-Kabupaten Simalungun.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di di Pramuka Perwakilan SMA/SMK/MA se-Kabupaten Simalungun pada tanggal 10 september 2023 dan yang menjadi peserta dalam kegiatan PkM ini ialah para pembina dan anggota pramuka di kabupaten Simalungun . Adapun uraian dari kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

1. Pra Kegiatan

Kegiatan diawali dengan melaksanakan persiapan terlebih dahulu yaitu dengan kegiatan *sharing session* kepada pembina pramuka dan mengetahui keadaan yang terjadi di pramuka ICT, serta mengetahui visi dan misi pramuka ICT kedepannya.

2. Pelaksanaan Kegiatan

PkM ini dilaksanakan di dalam dan di luar ruangan dengan membagi kelompok menjadi beberapa kelompok dengan menyampaikan materi mengenai dampak Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi bagi Generasi Z di Era *Society 5.0* 3.

3. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan ini dilaksanakan setelah penyampaian materi dan setiap peserta diberi kesempatan buat tanya jawab dan peserta juga diberi pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Selanjutnya tim PkM akan melakukan review terhadap hasil evaluasi untuk peningkatan kegiatan yang akan diadakan pada kesempatan lainnya.

3. HASIL DAN PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan dengan penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan tanya jawab ini sangat antusias diikuti oleh peserta kegiatan yang berada di pramuka Simalungun.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh 12 orang dosen yang terdiri dari Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Manajemen Informatika di STIKOM Tunas Bangsa Pematang Siantar. Pokok pembahasan yang disampaikan terdiri dari:

1. Perkembangan Teknologi Informasi di era *society* 5.0
2. Penggunaan IT kearah positif
3. Meninggalkan IT yang Negatif



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Dosen STIKOM Tunas Bangsa

Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan tanya jawab. Program pengabdian pada masyarakat berupa sosialisasi kepada seluruh anggota pramuka Simalungun ini diharapkan dapat menambah informasi, pengetahuan, dan anggota pramuka SMA-sederajat paham bisa di sampaikan kepada masyarakat lainnya. Hasil pengabdian dan presentasi ini akan bermanfaat bagi masyarakat, dalam peningkatan informasi tentang teknologi informasi yang selama ini tidak begitu mengerti. Disamping itu dengan adanya pengabdian ini akan menambah wawasan anggota pramuka, terutama kepada remaja dan anak-anak untuk memahami manfaat Teknologi Informasi dan hal-hal positif.



Gambar 2. Tim Pkm dan Pembina Pramuka

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dari unsur Tridarma Perguruan Tinggi. Sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para siswa pramuka ICT, di mana saat ini kondisi para remaja Generasi z cukup mengkhawatirkan dan memberikan pengertian dan pemahaman kepada anggota pramuka ICT, khususnya siswa SMA-Sederajat agar lebih memahami dan mengerti tentang kondisi di Era digital yang telah menciptakan tatanan baru bagi kehidupan masyarakat, di mana manusia berkomunikasi dan hidup berdampingan dengan teknologi dan internet untuk berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. *Society 5.0* merupakan lanjutan dari revolusi industri 4.0. *Society 5.0* lebih menekankan perpaduan antara teknologi dan manusia untuk menciptakan generasi yang lebih baik lagi. Bentuk kegiatan pengabdian berupa sosialisasi dengan pemaparan materi menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Kegiatan ini di sambut antusias oleh seluruh anggota pramuka di pramuka Simalungun. Kegiatan ini juga melibatkan peran serta dosen dan mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa, serta Pembina di pramuka Simalungun. Diharapkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan dampak positif dan berkelanjutan bagi masyarakat serta mendorong pengembangan komunitas yang lebih baik secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua STIKOM Tunas Bangsa, Ketua LPPM STIKOM Tunas Bangsa, koordinator pengabdian, serta seluruh dosen dan mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa yang telah terlibat dan mendukung kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Aisyah, W. Sirait, F. Firdian, N. Azizah, and C. L. Andesti, "Peran Teknologi Informasi di Era Society 5.0 di Lingkungan Mesjid Jabal Nur SPN Padang Besi Kota Padang," *J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 171–175, 2023, doi: 10.31004/jerkin.v2i1.136.
- [2] A. N. Huda, U. Islam, N. Prof, and K. H. Saifudin, "Dialektika Pend Pesantren 5.0," vol. 6, no. 1, pp. 1060–1067, 2022.
- [3] Mayumi Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society," *Japan SPOTLIGHT*, no. August, pp. 8–13, 2018.
- [4] T. A. Salsabila and A. P. Wibawa, "Peran dan Pemanfaatan Media Sosial di Era Society 5 .

-
- 0," vol. 2, no. 9, pp. 416–421, 2023, doi: 10.17977/um068v1i92022p416-421.
- [5] T. Widiastuti and R. Ritonga, "Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension in Basmala Youth Community Members," *J. Komun. Ikat. Sarj. Komun. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 42–51, 2020, doi: 10.25008/jkiski.v5i1.362.
- [6] T. Purwaningsih *et al.*, "Urgensi Literasi Digital untuk Generasi Milenial di Era Society 5.0," *J. Pengabdi. dan Kemitraan Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 132–139, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v1i3.421>
- [7] R. N. Alfian, "MA' ALIM: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4, Nomor 1, Juni 2023," vol. 4, pp. 71–83, 2023.