

## Dampak Positif Edukasi Masyarakat di Era *Digital*

Dina Azhari<sup>1</sup>, Lulu Alifahsyahri<sup>2</sup>, Rindu Tobasa Sinaga<sup>3</sup>, Santika Deuis Bintang<sup>4</sup>, Viola Priscilla Br Sipayung<sup>5</sup>, Wulan Rizki Maulani<sup>6</sup>, Ahmad Wahyu<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

### Info Artikel

#### Article history:

Received Feb, 2024

Revised Apr, 2024

Accepted Apr, 2024

#### Kata Kunci:

Edukasi, Era Digital, Dampak Positif

#### Keywords:

Education, Digital Era, Positive Impact

### ABSTRAK

Untuk meminimalkan penyimpangan moral, tindakan yang tepat diperlukan untuk menghentikan arus internet yang tidak dapat dibendung ini, yang sekarang memungkinkan setiap orang mengakses internet, tidak terkecuali anak-anak dan masyarakat. Salah satunya adalah dengan menerapkan edukasi terhadap masyarakat di era digital. Tujuan dari penulisan artikel jurnal penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi dari penggunaan teknologi di era digital untuk mengontrol degradasi moral pada anak maupun masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran. Tujuan menggunakan metode campuran dalam melakukan penelitian adalah, untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap dan komprehensif tentang fenomena sosial pada edukasi digital. Pendekatan campuran juga dapat meningkatkan validitas hasil penelitian dengan memperkuat temuan melalui triangulasi, yaitu menginformasikan hasil dengan menggunakan lebih dari satu metode atau sumber data. Dengan demikian, metode campuran dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan, pengetahuan dan pemahaman yang lebih holistik dalam jurnal ilmiah. Jika edukasi kepada masyarakat mengenai teknologi di era digital maka, masyarakat dapat menggunakan teknologi secara bijak.

### ABSTRACT

The development of the digital era makes everything easy to access the internet for everyone. No exception for children and society, the unstoppable flow of the digital era requires appropriate action to minimize moral deviation. One way is by implementing education for the community in the digital era. The purpose of writing this research journal article is to determine the implementation of the use of technology in the digital era to control moral degradation in children and society. The method used in this research is a mixed method. The aim of using mixed methods in conducting research is to provide a more complete and comprehensive picture of social phenomena in digital education. A mixed approach can also increase the validity of research results by strengthening findings through triangulation, namely informing results using more than one method or data source. Thus, mixed methods can make a significant contribution to the development of more holistic knowledge and understanding in scientific journals. If we educate the public about technology in the digital era, society can use technology wisely.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:*

Name: Santika Deuis Bintang

Institution: Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia Jl. Soekarno Hatta No.643, Sukapura, Kec.

Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat 40285

Email: [santikadeuisbintang@gmail.com](mailto:santikadeuisbintang@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Di era *digital*, perkembangan teknologi menjadi semakin pesat dan modern. Alat teknologi bukanlah alat yang langka. Hampir seluruh kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan, kemasyarakatan, kebudayaan, olah raga, ekonomi, dan politik senantiasa menggunakan teknologi canggih untuk mencari informasi dan memungkinkan melakukan aktivitas apa pun untuk memecahkan masalah, kami mendukung.

Di era digital ini, masyarakat mengalami banyak dampak, baik positif maupun negatif. Dampak positifnya termasuk kemudahan mencari informasi, hiburan, dan pengetahuan, sedangkan dampak negatifnya termasuk perilaku dan tata krama anak.

Artinya anak cenderung meniru budaya Barat, bahkan anak bisa mengikuti adat istiadatnya. Anak-anak dapat melakukan hal tersebut karena mereka dapat melihat foto, mendengarkan musik, menonton video, dan bermain *game* baik *online* maupun *offline*.

Bahkan sering terjadi video-video yang tidak seharusnya dilihat oleh anak di bawah umur baik itu dalam konteks kekerasan, tindakan kriminal, ataupun berbau seksual. Dalam kasus ini dapat disimpulkan bahwa informasi dalam media sosial cenderung memiliki dampak yang negatif untuk perkembangan anak

Anak pada dasarnya mempunyai rasa ingin tahu dan selalu meniru apa yang dilihat dan diamatinya. Orang tua dianjurkan untuk menggunakan alat-alat teknologi dalam mendidik anaknya, agar anak tidak pilih-pilih dalam menggunakan alat-alat teknologi. Perlu adanya pengawasan.

Interaksi antar manusia digantikan oleh interaksi yang dimediasi oleh teknologi *digital*, dan sering kali tanpa disadari, hal ini mengarah pada interaksi langsung antara manusia dan orang-orang di sekitar mereka, seperti hubungan orang tua-anak di rumah.

Meski gadget sama sekali bukan kebutuhan utama anak-anak, namun masyarakat memandang perangkat *digital* sebagai bukti kecanggihan perkembangan teknologi saat ini. Di antara berbagai jenis inovasi yang ada saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa gadget berpotensi menarik minat banyak orang.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah kumpulan tindakan sistematis dan terorganisir yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk menjawab pertanyaan penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian dapat memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk menyelidiki topik atau fenomena tertentu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik atau untuk menguji hipotesis.

Metode yang digunakan dalam penelitian Dampak Positif Edukasi Masyarakat di Era *Digital* adalah Metode Campuran (*Mixed Methods*).

*Mixed methods*, merupakan suatu pendekatan penelitian yang menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif dalam satu desain penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menyelidiki suatu Peristiwa atau pertanyaan penelitian dengan cara yang lebih holistik dan menyediakan pemahaman yang lebih komprehensif.

Yang lebih melibatkan pengumpulan dan analisis simultan data kuantitatif dan kualitatif. Dengan menggabungkan dua jenis data ini, penelitian metode campuran dapat memberikan

wawasan yang lebih mendalam, konfirmasi saling terhadap temuan, dan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap peristiwa yang sedang diteliti.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi adalah pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran sehingga individu atau kelompok orang yang mendapatkan pendidikan dapat melakukan sesuai dengan harapan pendidik, mengubah orang yang tidak tahu menjadi tahu, dan membuat orang yang tidak mampu menjaga kesehatannya sendiri menjadi mandiri. (Fitriani, 2011)

Sedangkan era *digital* merujuk pada periode waktu di mana teknologi *digital*, terutama komputer dan internet, telah menjadi unsur utama dalam kehidupan sehari-hari, ekonomi, dan masyarakat secara luas. Era *digital* ditandai oleh perubahan signifikan dalam cara informasi diproses, disimpan, dan disampaikan. Berikut adalah beberapa aspek utama dari era *digital*:

1. Teknologi *Digital*: Era ini dicirikan oleh penggunaan teknologi *digital*, seperti komputer, perangkat *mobile*, sensor, dan jaringan komunikasi. Semua ini memungkinkan pengolahan dan pertukaran data dengan kecepatan dan efisiensi yang tinggi.
2. Internet: Koneksi internet menjadi tulang punggung dari era *digital*. Internet memungkinkan akses instan terhadap informasi, komunikasi global, perdagangan elektronik, dan kolaborasi *online*.
3. Peralihan dari Fisik ke *Digital*: Proses transformasi banyak aspek kehidupan sehari-hari dari bentuk fisik ke bentuk *digital*. Contohnya adalah perpindahan dari surat pos ke email, buku fisik ke buku *digital*, atau transaksi keuangan konvensional ke pembayaran *digital*.
4. Big Data: Era *digital* menciptakan dan mengumpulkan jumlah data yang besar (Big Data) dari berbagai sumber. Analisis data ini memungkinkan memfasilitasi pengambilan keputusan yang lebih baik dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek kehidupan.
5. Keamanan Informasi: Keamanan informasi menjadi isu utama dalam era *digital*. Karena semakin banyak data yang disimpan dan ditransmisikan secara *digital*, perlindungan terhadap informasi pribadi dan keamanan siber menjadi penting.
6. Inovasi dan Perubahan Cepat: Era *digital* ditandai oleh tingkat inovasi yang tinggi dan perubahan yang cepat dalam berbagai sektor, termasuk teknologi, bisnis, pendidikan, dan hiburan.
7. Ketergantungan pada Perangkat *Digital*: Masyarakat di era *digital* sering kali sangat tergantung pada perangkat *digital* untuk berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bersenang-senang.
8. Era *digital* membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Perubahan-perubahan ini membawa tantangan baru sekaligus peluang untuk inovasi dan peningkatan efisiensi.

Maka dari itu diperlukannya edukasi tentang penggunaan *digital* yang baik dan benar. Dari edukasi tersebut masyarakat bisa menggunakan *digital* untuk melakukan hal-hal yang positif. Dengan cara mengedukasi, masyarakat dapat menghindari pengaruh negatif maupun penyalahgunaan teknologi.

Di zaman ini, *digital* sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat terlebih tidak dapat terlepas dari kegiatan kesehariannya. Ditinjau dari Dampak negatif pada era *digital* disisi lain juga terdapat dampak positif di era *digital* diantaranya yaitu:

1. Dalam aspek Informasi Era *Digital* mempermudah dalam mengakses informasi teknologi melalui media sosial, contohnya seperti berita yang diperoleh dari sosial media.
2. Dalam aspek pendidikan memberikan kemudahan dan fasilitas keefektifan dari pembelajaran jarak jauh, contohnya pada peristiwa covid-19 pembelajaran dilakukan melalui aplikasi Zoom atau Google Meet.

3. Dalam aspek ekonomi dan bisnis, teknologi digital membantu masyarakat untuk memasarkan produknya melalui media sosial tanpa terhalang jarak. Hal ini tentunya membuat keefisienan dan keuntungan bagi penjual maupun pembeli. Contohnya seperti forum *online shop*, dan aplikasi belanja *online*.
4. Dalam aspek pariwisata, kita dapat memperkenalkan tempat pariwisata yang ada di Indonesia yang dapat dikunjungi oleh masyarakat lokal maupun mancanegara atau turis. Contohnya seperti membagikan tempat dari berbagai wilayah yang ada di Indonesia yang dijadikan tempat pariwisata melalui media sosial sehingga dapat meningkatkan pendapatan negara.
5. Dalam aspek Budaya dapat disebarakan melalui media sosial sehingga Budaya Indonesia dapat dikenali sehingga menambah wawasan. Contohnya seperti menggugah video tarian tradisional melalui platform *online* yang dapat diakses oleh pengguna digital.

#### 4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan ternyata era *digital* tidak selalu memberikan dampak negatif. Namun, dalam perkembangan teknologi banyak memberikan dampak positif terutama pada keberlangsungan dalam kehidupan di era *digital*.

Edukasi memegang peranan yang penting untuk menjadi pedoman Masyarakat dalam menggunakan teknologi *digital* terutama di zaman sekarang yang sangat rentan memberikan pengaruh negatif khususnya dalam forum media sosial. Maka dari itu sangat diperlukannya edukasi dalam berkehidupan Masyarakat agar dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan bijak.

Dari narasumber yang kami wawancarai, rata-rata masyarakat merasakan dampak positif dari teknologi *digital* ini, karena membantu masyarakat mempermudah melakukan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dari segi komunikasi, transportasi, edukasi, serta menambah wawasan -masyarakat (Harris, 2020).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani. (2011). Pengertian Edukasi.
- Harris. (2020). pengertian digital . gramedia. Retrieved from <https://gramedia.com/literasi/era-digital/>
- Maulana, Y. M. (2022). Edukasi Berlogika di Era Digital bagi Masyarakat. Jurnal UPI . Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/Tekmologi/article/download/50477/pdf>
- Sasmoko. (2020, November ). Pengertian Metode Campuran . Binus Research. Retrieved from <https://research.binus.ac.id/edutech>