

1. Bimbingan dan Konseling Multikulitural
2. Best Practice Kelembagaan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian SD
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, dan Pelaksanaan Berbasis Kearifan Lokal
5. Manajemen Pembelajaran Generasi Z (Praktis) Sosial, Madani & Kearifan
6. Sistem, Metode, dan Teknologi PK
7. Pembelajaran Nasionalisme dan Kemandirian Generasi Z
8. Karakter Bangsa Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan



## Dampak Negatif Penyalahgunaan Teknologi Terhadap Proses Pendidikan

Karina Prasanti<sup>1</sup>, Irawan Hadi Wiranata<sup>2</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>12</sup>

[karinaprasanti82@gmail.com](mailto:karinaprasanti82@gmail.com)<sup>1</sup>, [wiranata@unpkdr.ac.id](mailto:wiranata@unpkdr.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Current world developments cannot be avoided by technology, including in the world of education. Technology in the world of education helps teachers and students to learn more easily and develop creative and innovative ideas. However, like a double-edged sword, technology also has negative impacts. Technology that is supposed to support progress in the world of education actually brings various bad consequences if it is not used wisely. The main focus of this article is the negative impact of technology on the educational process. This article aims to analyze and describe the negative impacts that technology has on the educational process. Examples of technology conversations on the educational process include dependence on social media, excessive dare games, cyberbullying, and the spread of false information (hoaxes), which can disrupt concentration in the educational process. Apart from that, uncontrolled use of technology also has the potential to reduce social skills, trigger anxiety, and reduce students' mental health. This article uses a qualitative approach with a literature review chosen because it allows data collection to explore the negative impact of educational technology on the educational process.*

**Keywords:** Negative impact, Misuse of technology, Education

### ABSTRAK

Perkembangan dunia saat ini tidak bisa terhindar dari teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan membantu pengajar dan peserta didik untuk belajar dengan lebih mudah dan dapat mengembangkan ide kreatif dan inovatif. Namun, seperti pisau bermata dua teknologi juga membawa dampak negatif. Teknologi yang seharusnya mendukung kemajuan dalam dunia pendidikan justru membawa berbagai konsekuensi buruk jika tidak digunakan dengan bijak. Fokus utama artikel ini yaitu dampak negatif penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan dampak negatif yang timbul akibat penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan. Contoh penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan yaitu seperti ketergantungan pada media sosial, permainan daring berlebihan, *cyberbullying*, serta penyebaran informasi palsu (*hoax*), dapat mengganggu konsentrasi dalam proses pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi yang tidak terkendali juga berpotensi menurunkan keterampilan sosial, memicu kecemasan, dan memperburuk kesehatan mental siswa. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian literatur yang dipilih karena memungkinkan pengumpulan data untuk mengeksplorasi dampak negatif penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan.

**Kata Kunci:** Dampak negatif, Penyalahgunaan teknologi, Pendidikan

## PENDAHULUAN

Pada saat ini sedang menapaki abad ke-21. Suatu babak baru dalam kehidupan manusia. Berbagai perubahan terjadi dalam setiap ruang kehidupan manusia. Babak baru ini ditandai dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang tidak bisa dibendung. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting untuk proses pembelajaran. Di masa seperti saat ini sering kita temui adanya penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mempermudah dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai. Namun dalam perkembangan teknologi yang modern ini juga bisa saja tidak hanya berdampak positif bagi pendidikan tetapi juga membawa dampak negatif contohnya yaitu, seperti ketergantungan pada media sosial, permainan daring berlebihan, *Cyberbullying*, serta penyebaran informasi palsu (*hoax*), dapat mengganggu konsentrasi dalam proses pendidikan. Serta dapat merubah perilaku yang dilakukan oleh peserta didik yang bisa merusak norma aturan pendidikan dan moral dalam kehidupan sosial.

Dryden & Jeannette (2002) menyatakan bahwa teknologi berwajah ganda. Pada satu pihak, teknologi memberi banyak kemudahan dan manfaat, sehingga ada pengajar yang mengandalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Namun, pada pihak lain teknologi juga dapat memberi dampak negatif pada pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sebagai topangan pendidikan harus disertai dengan kesadaran untuk tetap mengakomodasi dan mempertahankan esensi pendidikan bukan hanya menyangkut transfer pengetahuan, tetapi juga memberi keteladanan, menanamkan nilai-nilai kebaikan, membina karakter, menumbuhkan potensi “keunikan” setiap anak didik, dan memberi motivasi.

Tapscot (1998) dalam bukunya tentang *Growing Up Digital* mengajak masyarakat abad 21 untuk “memberi anak-anak alat-alat yang mereka perlukan, dan mereka akan menjadi sumber petunjuk satu-satunya cara membuat sekolah yang relevan dan efektif.” Dengan menggunakan alat-alat tersebut, “para siswa mengajar diri mereka sendiri. Pada saatnya, mereka mungkin dapat mengajar diri mereka sendiri” sebagaimana terbukti di Finlandia. Dari pernyataan Don Tapscot dapat disimpulkan bahwa teknologi digital berperan penting dalam proses pembelajaran siswa. Lebih jauh Peter Drucker, pakar manajemen terkemuka asal Amerika mengatakan: “Bangsa yang benar-benar memanfaatkan ledakan komunikasi digital, dan menghubungkannya dengan teknik-teknik pembelajaran baru, niscaya akan memimpin dunia di bidang pendidikan Dryden & Jeannette (2002).

Perkembangan teknologi pembelajaran saat ini sudah cukup terjangkau dari pada tahun-tahun yang lalu. Pada saat ini teknologi dapat digunakan diberbagai bidangnya. Pada pembelajaran dibutuhkan teknologi yang bisa digunakan. Dapat dikatakan teknologi karena merupakan suatu alat yang mempunyai manfaat dalam pembelajaran. Teknologi dari tahun ke tahun



akan lebih mengalami perkembangan. Hal itu sudah dibuktikan pada saat ini. Di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang digunakan pada setiap sekolah.

Dalam konteks inilah pentingnya mengetahui dampak negatif penyalahgunaan teknologi dalam proses pendidikan yang tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran. Tetapi juga mempengaruhi psikologi peserta didik. Dalam hal ini perlu ada upaya yang dilakukan agar dapat mengurangi penyalahgunaan teknologi oleh pengajar maupun peserta didik. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan dampak negatif yang timbul akibat penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan. Serta dapat memberikan wawasan mengenai perlunya pendekatan yang lebih hati-hati dalam penerapan teknologi dalam proses pendidikan agar penyalahgunaan teknologi tersebut dapat diminimalkan dan manfaat teknologi dapat dimaksimalkan dalam dunia pendidikan.

## PEMBAHASAN

### a) Pengertian Pendidikan

Rista & Wiranata (2024) menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggungjawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia baik dilihat dari aspek jasmani maupun rohani.

Sulistyarini & Dewantara (2023) menyatakan bahwa pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi masa depan, maka dari itu penting yang namanya belajar. Indonesia merupakan negara kesatuan republik yang posisinya cukup strategis, baik untuk jalur perdagangan atau pun jalur pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk bisa berproses dan berinteraksi di dunia luar dengan semua masyarakat yang ada di sekitarnya. Pendidikan juga menjadi salah satu bekal terpenting di masa depan. Pendidikan sudah kita kenal sejak zaman sebelum Negara Indonesia merdeka hingga saat ini. Manfaat pendidik tidak hanya sebatas mendapat ilmu. Bagi individu, pendidikan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan kesejahteraan seseorang, seperti pengembangan keterampilan, peluang kerja, hingga peningkatan karir. Selain itu, pendidikan juga bisa memberikan manfaat dalam lingkup sosial. Karena bisa jadi seseorang membuka lapangan kerja, atau membantu seseorang dengan ilmu atau kesejahteraan yang dimiliki. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja seperti pendidikan formal, pendidikan yang dilakukan di sekolah atau disebut dengan pendidikan terstruktur. Selain itu juga ada pendidikan non formal, pendidikan tersebut dilakukan di luar pendidikan formal contohnya lembaga kursus (bimbel), lembaga pelatihan (*extracurricular*), kelompok belajar, dan lain-lainnya. Ada juga pendidikan informal,



1. Bimbingan dan Konseling Multikulturnal
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isi Konten Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian SK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademik & Karakter)
6. Gerakan Literasi Anak (GLA) dan PK
7. Peningkatan Nasionalisasi dan Kualitas Generasi Z
8. Gerakan Budaya Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kearifan Lokal



pendidikan yang didapatkan dalam keluarga ataupun lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan proses pendewasaan manusia atau individu yang diaktualisasikan dalam perubahan tingkah laku (kepribadian) maupun kognitif (intelegensi) dan kesadaran diri agar menjadi manusia seutuhnya. Menurut salah satu ahli yaitu, Rechey dalam bukunya, istilah pendidikan berkenaan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan masyarakat, terutama untuk memperkenalkan warga masyarakat baru (generasi muda) pada pengenalan terhadap kewajiban dan tanggung jawabnya di tengah masyarakat

Jadi pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan dapat berlangsung di berbagai lingkungan, seperti sekolah, keluarga, atau masyarakat. Pendidikan bukan hanya tentang menguasai mata pelajaran, tetapi juga tentang membentuk karakter, memperkenalkan nilai-nilai kehidupan, serta mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan pribadi dan sosial.

**b) Pengertian Teknologi**

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan, dan *logos* yang berarti ilmu pengetahuan. Menurut beberapa para ahli, Teknologi merupakan penerapan pengetahuan untuk pelaksanaan tugas/kegiatan tertentu secara lebih efektif, dalam hal ini definisi teknologi oleh Rosenzweig (2000) Teknologi adalah organisasi dan aplikasi pengetahuan untuk tercapainya tujuan praktis, ia meliputi manifestasi fisik seperti alat-alat dan mesin-mesin, tetapi juga teknik dan proses intelektual yang dipakai untuk memecahkan masalah dan memperoleh hasil yang diinginkan. Menurut O'Brien (2006) Teknologi adalah suatu jaringan komputer yang terdiri atas berbagai komponen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis *hardware*, *software*, manajemen data, dan teknologi jaringan informasi.

Riyana (2008) menyatakan dalam teknologi modern didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang ditransformasikan kedalam produk, proses, jasa dan struktur organisasi. Teknologi diciptakan manusia melalui penerapan (*exercise*) budidaya akalnya. Manusia harus mendayakan akal pikirannya dalam me-reka, teknologi berdasarkan *ratio* (nalar) dan kemudian membuatnya, me-yasanya, menjadi suatu produk yang kongkrit. Teknologi selalu disandingkan dengan istilah ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan merupakan usaha manusia untuk memahami gejala dan fakta alam, dan melestarikan pengetahuan tersebut secara konseptual dan sistematis. Sedangkan teknologi adalah usaha manusia untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan itu

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian SD
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Perancangan Pembelajaran Generasi Z (Praktis-sosial)
6. Akademi & Kelembagaan
7. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan
8. Peningkatan Nasionalisasi dan Kualitas Generasi Z
9. Organisasi Berbasis Kearifan Lokal
10. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan



untuk kepentingan dan kesejahteraan. Karena hubungan tersebut maka perkembangan ilmu pengetahuan selalu terkait dengan perkembangan teknologi, demikian pula sebaliknya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai ciri eksponensial yaitu semakin lama semakin cepat, karena hasil dari suatu tahap menjadi dasar dan alasan bagi tahap selanjutnya.

Dalam Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TIK dapat berupa *internet*, *mobile phone*, dan *CD Room/Flash Disk*. Kemajuan Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep *e-learning*. Dengan *e-learning*, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. *E-learning* memungkinkan peserta didik untuk aktif dan kreatif. *E-learning* memberikan para peserta didik, pendidik, dan pengelola pendidikan dapat mengambil banyak manfaat, di antaranya fleksibilitas program dan bahan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berkesan. Integrasi teknologi informasi pada pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dampak ikutan dengan integrasi teknologi informasi pada pendidikan adalah mendorong percepatan *computer literacy* pada masyarakat Indonesia (Anshori, 2018).

Dengan kemajuan teknologi maka proses interaksi antar manusia mampu menjangkau lapisan masyarakat dibelahan dunia manapun menjadi semakin terbuka. Internet sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi baru pada dasarnya tidak hanya bisa menjadi pintu untuk mengetahui bagaimana budaya yang ada pada masyarakat di daerah tertentu, melainkan menjadi perangkat dalam ekspresi budaya itu sendiri. Karena begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif (Setiawan, 2018).

Jadi teknologi adalah penerapan pengetahuan, keterampilan, alat, teknik, dan sistem yang digunakan untuk menciptakan solusi atau produk yang memudahkan kehidupan manusia. Teknologi mencakup berbagai aspek, seperti alat-alat fisik, perangkat lunak, proses produksi, serta metode ilmiah yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup serta efisiensi dalam berbagai bidang, seperti pendidikan. Teknologi berkembang seiring waktu dan berperan

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian SD
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademik & Karakter)
6. Gerakan Literasi Anak (GLA) dan PK
7. Peningkatan Nasionalisasi dan Kualitas Generasi Z
8. Organisasi Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Organisasi



penting dalam kemajuan peradaban manusia. Dalam konteks modern, teknologi biasanya mengacu pada perangkat digital, alat, atau sistem yang mempermudah pekerjaan manusia.

### c) Dampak Penyalahgunaan Teknologi

Penyalahgunaan teknologi dalam proses pendidikan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang signifikan bagi pengajar maupun peserta didik. Penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran. Tetapi juga mempengaruhi psikologi serta kesehatan peserta didik. Hal itu disebabkan karena pengajar atau peserta didik memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap media sosial sebagai saluran komunikasi digital, pencarian ilmu pengetahuan, dan sarana mencari informasi terkini. Dalam beberapa contoh berikut ini menjadi dampak negatif penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan.

- 1) Seringnya peserta didik yang mengakses sesuatu di internet maka dapat dikhawatirkan mereka jika mereka memanfaatkan apa yang ada di teknologi informasi namun tidak dengan optimal melainkan mereka menggunakannya untuk hal yang lain atau mereka malah mengakses informasi yang mengandung hal yang tidak baik, seperti pornografi dan game online. Hal ini yang menjadi kekhawatiran oleh guru maupun orang tua siswa tersebut, karena dalam hal itu bisa merusak pikiran mereka dan membuat pendidikannya terganggu (Maritsa et al, 2021). Ketergantungan atau kecanduan terhadap teknologi, penggunaan perangkat digital secara berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mata. Hal ini selain dapat mengganggu proses pembelajaran saat melihat juga tampak kurang jelas.
- 2) Bagi Peserta didik mereka dapat terkena *information overload*, yakni mereka dapat mengakses semua yang ada dan mereka dapat menemukan informasi yang mereka cari secara terus menerus seperti membuka hal-hal yang berbau pornografi yang dapat menimbulkan pada diri mereka sebuah kecanduan untuk mengakses pornografi tersebut dan juga *game online* yang membuat mereka rela menghabiskan uang hanya untuk *game* tersebut dan yang jadi masalah adalah kesehatan mata peserta didik tersebut karena terlalu sering menatap layar monitor dan juga dapat mengganggu kegiatan belajar mereka dan itu sangat merugikan bagi mereka dan bahkan mereka bisa meninggalkan kewajiban wajib mereka yaitu sholat karena terlalu asyik bermain game online (Maritsa, et al (2021).
- 3) Seringnya pengajar maupun peserta didik melakukan *cyberbullying*, *cyberbullying* adalah perlakuan yang ditujukan untuk mempermalukan, menakut-nakuti, melukai, atau menyebabkan kerugian bagi pihak yang lemah dengan menggunakan sarana komunikasi Teknologi Informasi. Di negara lain ada banyak kasus





cyberbullying yang berakhir dengan kejadian yang lebih serius seperti bunuh diri (Rahayu, 2012). Bukan hanya di negara lain bahkan di Indonesia *cyberbullying* juga terjadi di berbagai daerah. Hingga seorang peserta didik berani melawan gurunya dan sebaliknya seorang guru berbuat kasar kepada peserta didiknya.

- 4) Globalisasi tampak deras menerpa masyarakat Indonesia dengan kehadiran teknologi yang berkembang dengan pesat. Teknologi membuka kesempatan kepada para penggunanya untuk dapat membagi apa saja yang pengguna pikirkan. Bukan tidak hanya informasi atau berita yang benar dan nyata. Tetapi juga tidak sedikit penyebaran informasi atau berita hoax yang terjadi saat ini. Hal ini berdampak besar bagi pengajar maupun peserta didik yang mayoritas menggunakan teknologi untuk mencari informasi terkait pembelajaran.

Dengan demikian, kecanduan *game online*, akses pornografi, sering terjadi *cyberbullying* yang dilakukan peserta didik maupun guru, penyebaran berita *hoax*, dan penggunaan perangkat digital secara berlebih. Dapat berdampak besar terhadap proses pendidikan baik bagi peserta didik maupun tenaga pendidikan.

#### d) Upaya Mengurangi Penyalahgunaan Teknologi

Penyalahgunaan teknologi bisa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan, mental, privasi, dan hubungan sosial. Dengan solusi atau upaya, kita dapat mengurangi penyalahgunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Strategi yang direkomendasikan mencakup edukasi berbasis komunitas dan penguatan kode etik oleh perusahaan teknologi. Peningkatan kesadaran etika digital terbukti dapat mengurangi penyebaran berita palsu, meningkatkan kepercayaan antar pengguna, dan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman. Dengan penerapan etika digital yang konsisten, tidak hanya dapat memanfaatkan teknologi informasi secara bijak tetapi juga menciptakan lingkungan digital yang aman dan bertanggung jawab, serta mendukung pertumbuhan ekonomi digital yang berkelanjutan melalui kolaborasi pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat (Xanderina et al, 2024).

Dapat juga dilakukan dengan salah satu upaya yaitu melalui sosialisasi. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan mempresentasikan tentang kasus-kasus kejahatan dalam penggunaan teknologi informasi khususnya media sosial, menjelaskan tentang Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta upaya-upaya pencegahan terjadinya kejahatan teknologi informasi melalui media sosial (Parwitasari et al, 2022).

1. Bimbingan dan Konseling Multikulturnal
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Praktis) Sosial, Akademik & Karakter
6. Asesmen, Intervensi, dan Evaluasi BK
7. Peningkatan Nasionalisasi dan Kualitas Layanan Generasi Z
8. Organisasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Manajemen



Upaya pengawasan oleh orang tua dalam mengurangi penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik juga sangat penting, Terutama di era digital yang berkembang pesat saat ini. Orang tua memiliki peran kunci dalam membimbing dan melindungi anak dari dampak negatif penyalahgunaan teknologi. Dengan pengawasan yang cukup dari orang tua dapat membantu anak menggunakan teknologi dengan baik.

Selain upaya edukasi dan pengawasan, Guru Bimbingan dan Konseling (BK) juga memiliki peran yang sangat penting dalam sekolah untuk membantu siswa mengurangi penyalahgunaan teknologi. Peran mereka tidak hanya terbatas pada memberikan konseling individu, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan *preventif* dan *edukatif* untuk membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Dalam sekolah dapat membentuk kelompok yang didampingi oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai konselor. Dengan contoh penerapan:

1) Pendekatan personal

Peserta didik lebih bebas dan nyaman dalam penyampaian masalah yang mereka hadapi terkait penggunaan teknologi, seperti kecanduan *game online* dan *cyberbullying*. Dengan pendekatan personal memungkinkan konselor memberikan dukungan yang lebih terfokus bagi peserta didik.

2) Pendekatan Holistik

Kelompok yang didampingi oleh guru BK bisa menjadi tempat bertukar masalah yang berhubungan dengan penyalahgunaan teknologi serta dapat mendalami masalah tersebut. Seperti masalah, Keluarga, Hubungan pertemanan, atau Tekanan akademik yang memicu peserta didik menyalahgunakan teknologi untuk kesenangan semata. Dengan pendekatan holistik guru BK dapat mengajarkan keterampilan mengelola stres sebab kecanduan teknologi.

Dengan pendekatan ini, Siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan teknologi tetapi dengan pendekatan holistik dapat membantu siswa memahami pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan nyata.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Penyalahgunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat berdampak negatif yang cukup signifikan terhadap proses pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk bisa berproses dan berinteraksi di dunia luar dengan semua masyarakat yang ada di sekitarnya. Manfaat pendidikan tidak hanya sebatas mendapat ilmu. Bagi individu, pendidikan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan kesejahteraan seseorang, seperti pengembangan keterampilan, peluang kerja, hingga peningkatan karir. Selain itu, pendidikan juga bisa memberikan manfaat dalam



1. Bimbingan dan Konseling Multikulitural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian BK
4. Kebijakan, Strategi, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Perencanaan Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademi & Kelembagaan)
6. Asesmen, Manajemen, Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisasi dan Kualitas Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan



lingkup sosial. Dalam pendidikan sekarang menggunakan teknologi untuk menyelesaikan berbagai masalah seperti *e-learning* yang dapat membatu proses pendidikan.

Teknologi adalah penerapan pengetahuan, keterampilan, alat, teknik, dan sistem yang digunakan untuk menciptakan solusi atau produk yang memudahkan kehidupan manusia. Teknologi mencakup berbagai aspek, seperti alat-alat fisik, perangkat lunak, proses produksi, serta metode ilmiah yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup serta efisiensi dalam berbagai bidang, seperti pendidikan. Namun dalam perkembangan teknologi yang modern ini juga bisa saja tidak hanya berdampak positif bagi pendidikan tetapi juga membawa dampak negatif. Seperti, Ketergantungan yang berlebihan pada perangkat digital, seperti ponsel dan komputer, dapat mengurangi fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran dan memperburuk konsentrasi mereka di kelas. *Cyberbullying* yang sering terjadi dapat mengakibatkan trauma bagi korban. Penyebaran informasi *hoax* yang mengakibatkan kesalah pahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Selain itu, interaksi sosial antara pengajar dan peserta didik juga dapat terhambat, karena teknologi sering kali menggantikan komunikasi langsung. Tidak hanya itu, dampak fisik dan psikologis seperti gangguan penglihatan dan stres mental atau kecemasan juga dapat muncul akibat penggunaan teknologi yang berlebihan.

Dengan demikian, meskipun teknologi memberikan banyak keuntungan dalam pendidikan, penggunaan yang tidak terkontrol dapat merugikan dan menghambat perkembangan siswa. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk mengurangi penyalahgunaan teknologi dengan edukasi berbasis komunitas dan penguatan kode etik oleh perusahaan teknologi. Peningkatan kesadaran etika digital terbukti dapat mengurangi penyebaran berita palsu, meningkatkan kepercayaan antar pengguna, dan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman. Dapat juga dilakukan kegiatan sosialisasi dengan mempresentasikan tentang kasus-kasus kejahatan dalam penggunaan teknologi informasi khususnya media sosial sebagai contoh. Selain itu pengawasan oleh orang tua berperan penting dalam membimbing dan melindungi anak dari dampak negatif penyalahgunaan teknologi. Selain upaya edukasi dan pengawasan, Guru Bimbingan dan Konseling (BK) peran mereka tidak hanya terbatas pada memberikan konseling individu, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan preventif dan edukatif untuk membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Melalui upaya-upaya dapat memberikan wawasan mengenai perlunya pendekatan yang lebih hati-hati dalam penerapan teknologi dalam proses pendidikan agar penyalahgunaan tersebut dapat diminimalkan dan manfaat teknologi dapat dimaksimalkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Maritsa, A., et al.' (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 18 No. 2. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/363413-none-deca3688.pdf>
- Riyana, C. (2008). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/242646955>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal simbolika*. Retrieved from <https://ojs.uma.ac.id/index.php/symbolika/article/view/1474>
- Tapscot, D. (1998). *Growing Up Digital*, McGraw Hill
- Rahayu, F, S,. (2012). Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Journal of information systems*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Flourensia-Rahayu/publication/307721239\\_CYBERBULLYING\\_SEBAGAI\\_DAMP\\_AK\\_NEGATIF\\_PENGGUNAAN\\_TEKNOLOGI\\_INFORMASI/links/5ad15b10a6fdcc29357c3bf2/CYBERBULLYING-SEBAGAI-DAMPAK-NEGATIF-PENGGUNAAN-TEKNOLOGI-INFORMASI.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Flourensia-Rahayu/publication/307721239_CYBERBULLYING_SEBAGAI_DAMP_AK_NEGATIF_PENGGUNAAN_TEKNOLOGI_INFORMASI/links/5ad15b10a6fdcc29357c3bf2/CYBERBULLYING-SEBAGAI-DAMPAK-NEGATIF-PENGGUNAAN-TEKNOLOGI-INFORMASI.pdf)
- Dryden,G., & Jeannette. (2002). Revolusi Cara belajar, *Bandung: Penerbit Kaifa*.
- Xanderina, M, et al.' (2024). Peran Etika Dalam Pencegahan Penyalahgunaan Teknologi Informasi Pada Media Sosial, *Vol.1 No.2*. Retrieved from <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/informatech/article/view/171>
- O'Brien. (2006). Pengertian Teknologi Informasi. Retrieved from [BAB II-PENGARUH-PENGGUNAAN-TEKNOLOGI-INFORMASI-TERHADAP-KINERJA-DOSEN-STUDI-KASUS-DI-PERGURUAN-TINGGI-AGAMA-ISLAM-NEGERI-STAIN-JURAI-SIWO-METRO.pdf](https://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/BAB_II-PENGARUH-PENGGUNAAN-TEKNOLOGI-INFORMASI-TERHADAP-KINERJA-DOSEN-STUDI-KASUS-DI-PERGURUAN-TINGGI-AGAMA-ISLAM-NEGERI-STAIN-JURAI-SIWO-METRO.pdf). [https://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/.](https://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/)
- Rista, D., & Wiranata, I. H. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan: Landasan Demokrasi yang Inklusif Melalui Pemberdayaan Warga Negara menuju Masyarakat yang Demokratis. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 1216–1227. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/5318>



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Keefektifan Lokal untuk Pengembangan Isi Konten Pembelajaran
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Capaian SDK
4. Kebijakan, Sejarah, Wawasan, Perencanaan, Penetapan Berbasis Kearifan Lokal
5. Perancangan Pembelajaran Generasi Z (Praktis) Sosial, Akademi & Kelembagaan
6. Asesmen, Manajemen, Pengembangan PK
7. Pembelajaran Nasionalisasi dan Kultur Lokal Generasi Z
8. Organisasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan



Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kereselng Kearifan Nusantara  
"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"



Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Rosenzweig. (2000). Pengertian Teknologi Informasi. Retrieved from [BAB II-PENGARUH-PENGUNAAN-TEKNOLOGI-INFORMASI-TERHADAP-KINERJA-DOSEN-STUDI-KASUS-DI-PERGURUAN-TINGGI-AGAMA-ISLAM-NEGERI-STAIN-JURAI-SIWO-METRO.pdf](https://bab-ii-pengaruh-penggunaan-teknologi-informasi-terhadap-kinerja-dosen-studi-kasus-di-perguruan-tinggi-agama-islam-nergi-stain-jurai-siwo-metro.pdf).  
[https://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/.](https://feb.unila.ac.id/wp-content/uploads/)

Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/297668739.pdf>

Sulistyarini, & Dewantara, J, A. (2023).\_Problematika Pendidikan Indonesia: Pengaruh Teknologi Dalam Perkembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Retrieved from <https://jurnal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/4833/2964/1243>

Parwitasari, T, A, et al.' (2022). Kesadaran Hukum Dan Etika Dalam Media Sosial. Retrieved from <https://jurnal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/4833/2964/1243>