

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi Kondisi

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. KKN bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa dalam rangka mengintegrasikan antara teori dan praktik dalam konteks masyarakat. Melalui KKN, mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh di bangku kuliah untuk membantu masyarakat dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.

KKN memiliki berbagai manfaat bagi mahasiswa, masyarakat, dan perguruan tinggi. Bagi mahasiswa, KKN dapat menjadi sarana untuk mengasah soft skills, seperti kepemimpinan, kerja sama, dan komunikasi. KKN juga dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya pengabdian kepada masyarakat. Bagi masyarakat, KKN dapat memberikan manfaat dalam hal pemberdayaan masyarakat, pembangunan masyarakat, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Bagi perguruan tinggi, KKN dapat menjadi sarana untuk mengukur kualitas lulusan perguruan tinggi dan meningkatkan peran perguruan tinggi dalam pembangunan masyarakat. Mahasiswa yang melaksanakan KKN diminta untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi di kalangan masyarakat.

Pada era sekarang ini, kehidupan masyarakat tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital. Hampir mayoritas waktu dalam kehidupan masyarakat sekarang ini tidak lepas dari penggunaan teknologi digital baik untuk

bekerja, belajar ataupun bersosialisasi baik itu lewat komputer, mobile phone, ataupun perangkat pintar yang ada di kantor maupun di rumah kita. Interaksi penggunaan teknologi sudah menjadi kebiasaan masyarakat dari bangun tidur sampai tidur lagi. Pasti terdapat banyak keuntungan yang bisa kita dapatkan dari pemanfaatan teknologi digital ini, seperti peningkatan produktivitas dan kemampuan berkolaborasi dalam pekerjaan atau pembelajaran dengan siapa pun, di mana pun, dan kapan pun berkat dukungan internet. Terutama di tengah pandemi, transformasi digital berkembang pesat, bahkan melebihi perkiraan sebelumnya, karena adanya pembatasan interaksi fisik. Hampir semua kegiatan pekerjaan dan pendidikan dilakukan secara daring. Meski demikian, masyarakat perlu mewaspadai beberapa hal terkait penggunaan teknologi digital, terutama ketika teknologi tersebut terkoneksi dengan internet.

Semakin berkembangnya zaman, teknologi terus menghadirkan inovasi dengan beragam fungsi untuk mempermudah kehidupan dalam konteks pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang signifikan adalah *smartphone*, yang telah menjadi suatu kebutuhan esensial, khususnya di Indonesia. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2017, sekitar 66,31% penduduk Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone*. Ketika melihat aspek pendidikan, dapat diketahui bahwa 59,89% siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan 79,56% siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki *smartphone*. Hasil survei ini memberikan gambaran bahwa penggunaan *smartphone* tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa, tetapi juga meluas di kalangan remaja yang masih bersekolah di tingkat menengah.

Remaja merupakan periode transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, yang dicirikan oleh perubahan biologis dan psikologis. Perubahan biologis mencakup perkembangan fisik yang membuat mereka lebih siap secara *physical*, sementara perubahan psikologis melibatkan transformasi dalam pemikiran dan perasaan. Menurut Hurlock, yang dikutip dalam penelitian oleh Hidayati (Hidayati, Khoirul Bariyah, dan Farid, 2016), masa remaja dapat dibagi menjadi dua fase, yaitu remaja awal (usia 13-17 tahun) dan remaja akhir (usia 17-19 tahun). Proses perkembangan yang pesat di kedua aspek ini seringkali memicu rasa ingin tahu yang tinggi di kalangan remaja, mendorong mereka untuk melakukan berbagai aktivitas yang dapat membahayakan, termasuk dalam konteks penggunaan media internet. Dalam era digital, remaja sering terlibat dalam kegiatan online yang mungkin memiliki dampak negatif pada kesejahteraan mereka. Penting untuk memahami bahwa tantangan yang dihadapi remaja tidak hanya terbatas pada perubahan fisik dan psikologis, tetapi juga melibatkan bagaimana mereka berinteraksi dengan teknologi modern.

Tugas perkembangan remaja yang tergolong sulit saat ini adalah penyesuaian dalam kehidupan bersosialisasi bagi remaja itu sendiri. Para remaja harus bisa menyesuaikan diri dengan baik untuk mencapai kehidupan sosial yang baik pula. Menurut Hurlock (1991), bentuk-bentuk perubahan sosial dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada remaja yaitu terdiri dari meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, pengelompokan sosial yang baru, nilai-nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai baru dalam dukungan dan penolakan sosial, dan nilai-nilai baru dalam seleksi pemimpin. Kenyataan yang terjadi saat ini adalah hampir sebagian besar remaja kecanduan terhadap

penggunaan gadget sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini telah terbentuk. Anugrah Lestari (2011) menjelaskan riset yang dilakukan oleh tim PREMIERE di mana sebanyak 30% responden menggunakan gawai untuk berkomunikasi secara digital maupun dunia maya selama 7-12 jam perhari.



Gambar 1.1 Gambaran Siswa Bermain Ponsel

Pada situasi tersebut, salah satu hal yang perlu diwaspadai adalah risiko terjadinya penyalahgunaan teknologi digital, seperti penipuan, ujaran kebencian, dan konten negatif lainnya. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap masyarakat, terutama anak-anak dan remaja yang masih rentan terhadap pengaruh negatif. Berdasarkan analisis situasi yang terjadi, maka Kelompok XI KKN Non-KKNT MBKM Program Studi Sains Data UPN Veteran Jawa Timur menyelenggarakan kegiatan KKN dengan tema “Transformasi Digital: Menghadapi Revolusi Data dan Teknologi di Masyarakat”. Kegiatan KKN ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Waru, Sidoarjo, dengan target peserta yaitu siswa kelas 8.



Gambar 1.2 Pemilihan Lokasi Kegiatan KKN Non-KKNT MBKM

Pemilihan lokasi serta target peserta KKN dilaksanakan berdasarkan fakta bahwa hal yang sama juga terjadi pada siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Waru. Sebagai siswa dan juga remaja yang hidup di dunia yang mengalami transformasi digital, kebiasaan memegang gadget pun tak terhindarkan, termasuk saat pembelajaran. Analisis situasi siswa kelas 8 di SMPN 1 Waru menjadi dasar yang menarik dalam perencanaan dan pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok XI Program Studi Sains Data. Sebagai sarana pengabdian kepada masyarakat, KKN yang dilakukan oleh kelompok kami di SMPN 1 Waru bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam menghadapi transformasi digital dan penggunaan teknologi yang semakin berkembang di kalangan siswa.



Gambar 1.3 Gambaran Siswa Bermain Game di Ponsel

B. Identifikasi Permasalahan Mitra

Dalam rangka mengembangkan analisis situasi siswa kelas 8 di SMPN 1 Waru, kelompok KKN Kelompok XI Program Studi Sains Data memulai langkah awal dengan melakukan survei dan pengamatan langsung terhadap siswa. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola penggunaan teknologi digital oleh siswa, sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas online, dan dampaknya terhadap kehidupan mereka.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas 8 di SMPN 1 Waru memiliki akses ke smartphone dan menggunakannya secara rutin dalam kegiatan sehari-hari. Mereka menghabiskan waktu yang signifikan di dunia maya, baik untuk interaksi sosial, hiburan, maupun pembelajaran online. Namun, survei juga mengungkapkan adanya kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan dan kurangnya kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.



Gambar 1.4 Wawancara dengan Siswi



Gambar 1.5 Wawancara dengan Siswa

Selain itu, melalui wawancara dengan siswa, kami juga mendapatkan gambaran yang lebih utuh tentang tantangan yang dihadapi siswa dalam

menghadapi transformasi digital. Beberapa tantangan yang diungkapkan antara lain kecanduan gadget, kurangnya pemahaman tentang keamanan online, dan dampak negatif dari penggunaan berlebihan. Siswa juga menyadari bahwa penggunaan teknologi digital dapat mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar dan berpotensi menghambat perkembangan sosial mereka.

Berdasarkan hasil survei dan wawancara, kelompok KKN menyimpulkan bahwa siswa kelas 8 di SMPN 1 Waru menghadapi beberapa tantangan dalam menghadapi transformasi digital. Tantangan-tantangan tersebut antara lain:

- Kecanduan gadget
- Kurang memahami keamanan online
- Dampak negatif dari penggunaan berlebihan
- Gangguan konsentrasi dalam belajar
- Potensi menghambat perkembangan sosial

Tantangan-tantangan tersebut menjadi dasar pemilihan tema KKN “Transformasi Digital: Menghadapi Revolusi Data dan Teknologi di Masyarakat”. Kelompok KKN berharap kegiatan KKN ini dapat membantu siswa kelas 8 di SMPN 1 Waru untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut dan memanfaatkan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab.

C. Solusi Permasalahan berupa Rancangan Program Kegiatan

Kami berupaya memberikan pemahaman tentang dampak transformasi digital pada anak-anak remaja, khususnya di lingkungan SMP dengan berfokus di SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo. Dalam melakukan observasi di sekolah tersebut, kelompok kami menemukan suatu fenomena menarik, yaitu siswa-siswi diperbolehkan membawa *smartphone*, tetapi gawai tersebut dikumpulkan selama

proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa-siswi di SMP Negeri 1 Waru terpengaruh secara negatif oleh transformasi digital. Dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah, terlihat bahwa siswa dan siswi SMP Negeri 1 Waru cenderung tidak fokus pada materi pembelajaran. Sebaliknya, mereka lebih tertarik untuk menggunakan *smartphone* mereka selama penjelasan materi berlangsung. Hal ini tidak hanya mencerminkan kurangnya perhatian terhadap pembelajaran, tetapi juga mencakup aspek tata krama, di mana ada ketidakperhatian terhadap orang yang sedang memberikan penjelasan di depan kelas. Dampak negatif ini menyoroti perluasan peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari siswa, yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan interaksi sosial.

Kelompok kami berusaha menyampaikan materi yang membahas bahaya dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan, sejauh mana perkembangan teknologi, serta cara-cara untuk menanggulangi dan memanfaatkan kemajuan teknologi bagi siswa dan siswi. Kami ingin memberikan pemahaman komprehensif kepada mereka terkait dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Dalam sosialisasi ini, kami akan menjelaskan risiko dan bahaya kesehatan, khususnya pada aspek fisik dan mental, yang mungkin timbul akibat kemajuan teknologi. Selain itu, kami juga akan mengupas sejauh mana perkembangan teknologi, termasuk dampaknya pada pola hidup dan interaksi sosial. Tidak hanya berfokus pada aspek negatif, sosialisasi kami juga akan memberikan solusi dan strategi untuk menanggulangi penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Ini melibatkan upaya bersama dari pihak sekolah, orang tua, dan siswa untuk mengembangkan kebijakan dan kesadaran yang dapat membantu

menciptakan lingkungan belajar yang sehat. Selain itu, kami akan membahas cara-cara memanfaatkan kemajuan teknologi secara positif. Ini termasuk pemanfaatan *smartphone* sebagai alat pembelajaran, akses informasi yang lebih mudah, dan pengembangan keterampilan teknologi yang dapat membantu siswa dalam persiapan menghadapi tantangan masa depan. Dengan pendekatan ini, kami berharap dapat memberikan pandangan kepada siswa dan siswi tentang dampak penggunaan *smartphone*, serta mendorong mereka untuk mengambil manfaat positif dari teknologi modern sambil tetap menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk memberikan pembekalan kepada para siswa agar mampu menghadapi tantangan di dunia digital. Faktor pendukung termasuk meningkatnya kebutuhan akan keterampilan digital di dunia pekerjaan dan perubahan pola akses serta pemanfaatan teknologi di kalangan siswa dan masyarakat. Melihat fenomena tentang aturan dan etika berinternet yang masih kurang dipahami oleh pengguna internet, utamanya remaja, maka penting untuk dilakukan pelatihan tentang keamanan internet bagi anak sekolah dan remaja, khususnya SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo.

Berikut merupakan rincian program kerja yang akan kami laksanakan:

a. Waktu dan Tempat Waktu

Pelaksanaan : 11 Desember – 13 Desember 2023

Tempat Pelaksanaan : SMP Negeri 1 Waru, Jl. Kepuh Kiriman Dalam,
61256, Kelurahan Wedoro, Kecamatan Waru,
Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur.

(<https://maps.app.goo.gl/5tP9u1jTy8mymYna8>)

b. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Skema KKN Non-KKNT MBKM yakni siswa kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Waru, Kabupaten Sidoarjo.

c. Penyelenggara

Kegiatan ini diselenggarakan oleh Kelompok XI KKN Non-KKNT MBKM Program Studi Sains Data UPN 'Veteran' Jawa Timur atas dukungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UPN 'Veteran' Jawa Timur.

d. Anggota Kelompok

1. Diana Sinthya Putri (Sains Data/21083010090)
2. Novita Anggraini (Sains Data/21083010104)
3. Edelin Fortuna (Sains Data/21083010087)
4. Yosua Satria Bara Harmoni (Sains Data/21083010029)
5. Muhamad Haris Hartanto (Sains Data/21083010045)
6. Amanda Aulia (Sains Data/21083010048)
7. Muhammad Rafli (Sains Data/21083010066)
8. Nayya Ramadhani Putri W (Sains Data/21083010075)
9. Radya Ardi Ninang Pudyastuti (Sains Data/21083010097)
10. Mohamad Ibnu Fajar Maulana (Sains Data/21083010106)

e. Bentuk Kegiatan

Bentuk Kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi. Dalam pelaksanaan sosialisasi terdapat beberapa sub-unit kegiatan, antara lain: wawancara, pemberian materi, pengerjaan *pre-test* dan *post-test*, *games*, studi kasus, serta *focus group discussion* (FGD).

f. Uraian Sub-Unit Kegiatan

No	Sub-Unit Kegiatan	Keterangan
	Target Capaian	
1	Pemberian Materi (Peserta memahami materi yang dibawakan)	Pemberian materi merupakan salah satu sub-unit kegiatan yang paling penting dalam kegiatan KKN. Melalui pemberian materi, anggota dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang topik yang menjadi fokus kegiatan. Dalam kegiatan KKN ini, pemberian materi akan dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Materi yang akan disampaikan terdapat pada poin g.
2	Pre-Test (60% peserta mencapai nilai di atas KKM = 70)	Pre-test merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta tentang topik yang akan disampaikan yang dilakukan dengan metode tes tertulis. Dalam kegiatan ini, pre-test akan dilakukan sebelum pemberian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta tentang transformasi digital dan revolusi data dan teknologi.

3	<p>Games (Peserta antusias dan dapat menghubungkan materi dengan jawaban dalam games)</p>	<p>Games merupakan kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta. Games dilakukan dengan berbagai macam permainan, seperti kuis, tebak-tebakan, dan uji pengetahuan umum. Dalam kegiatan KKN ini, games akan dilakukan setelah pemberian materi.</p>
4	<p>Studi Kasus (Peserta dapat menjawab soal studi kasus dengan tepat berdasarkan materi yang telah disampaikan)</p>	<p>Studi kasus merupakan kegiatan yang digunakan untuk menerapkan teori yang telah disampaikan dalam kehidupan nyata. Kegiatan ini dilakukan dengan memaparkan kasus-kasus yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Dalam kegiatan KKN ini, studi kasus akan dilakukan setelah pemberian materi. Tujuannya adalah untuk membantu peserta memahami bagaimana transformasi digital dan revolusi data dan teknologi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.</p>
5	<p>Focus Group Discussion/FGD (Peserta berdiskusi)</p>	<p>FGD merupakan kegiatan diskusi kelompok yang digunakan untuk menggali pendapat dan pengalaman</p>

	dengan tertib untuk mendapatkan jawaban dari studi kasus)	peserta KKN. Kegiatan dilakukan dengan memfokuskan diskusi pada topik tertentu. Dalam kegiatan KKN ini, FGD dilakukan bersamaan dengan diberikannya studi kasus.
6	Post-Test (70% peserta mencapai nilai di atas KKM = 80)	Post-test merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan KKN. Kegiatan ini dilakukan dengan metode tes tertulis. Dalam kegiatan KKN ini, post-test akan dilakukan setelah kegiatan KKN selesai. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta tentang transformasi digital dan revolusi data dan teknologi setelah mengikuti kegiatan KKN.

g. Materi yang Akan Dibawakan

No	Nama Materi	Keterangan
1	Transformasi Digital	Pembahasan materi ini akan meliputi: <ul style="list-style-type: none"> ● Pengertian transformasi digital ● Sejarah transformasi digital ● Dampak transformasi digital ● Tantangan transformasi digital

2	“Menghadapi Revolusi Data dan Teknologi di Masyarakat”	Pembahasan materi ini akan meliputi: <ul style="list-style-type: none"> ● Pengertian revolusi data dan teknologi ● Dampak revolusi data dan teknologi ● Cara menghadapi revolusi data dan teknologi
---	--	--

D. Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan KKN Non MBKM 2023 adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam melakukan praktik kompetensi teoritik yang dipelajari di kampus kepada masyarakat dan berkegiatan berada di tengah masyarakat
2. Mahasiswa dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat melalui kegiatan yang terfokus pada penerapan teknologi dan pengetahuan digital kepada masyarakat
3. Mahasiswa dapat memberikan pemahaman lebih baik kepada masyarakat terkait penggunaan teknologi, keamanan data diri, dan manfaat teknologi dalam kehidupan sehari-hari
4. Mahasiswa dapat mengenalkan inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi dan memberikan pemahaman mengenai bagaimana inovasi ini dapat membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat

E. Manfaat (Mahasiswa, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat)

1. Bagi Mahasiswa

- Mahasiswa mendapatkan pengalaman untuk terjun langsung bekerja di tengah masyarakat.
- Mahasiswa mendapatkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah masyarakat dan mengatasinya dengan program yang solutif.
- Mahasiswa mendapatkan pengembangan soft skills seperti kepemimpinan, kerjasama tim, dan komunikasi yang efektif dalam bekerja dengan masyarakat.

2. Bagi Perguruan Tinggi

- Mampu meningkatkan kualitas mahasiswa melalui kegiatan pengabdian masyarakat.
- Sarana pengenalan UPN “Veteran” Jawa Timur kepada masyarakat luas.

3. Bagi Masyarakat

- Masyarakat mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik mengenai perkembangan teknologi dan potensi manfaat dalam kehidupan sehari-hari
- Masyarakat dapat menggunakan teknologi secara bijak dan dapat memberikan kenyamanan dalam pemanfaatan teknologi tersebut
- Masyarakat dapat lebih terdorong untuk dapat berinovasi dengan teknologi yang ada sehingga dapat menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan lokal.