**MAKALAH**

**“ PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BAGI REMAJA”**

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas**

Mata Kuliah : Bahasa Indonesia

##### Dosen Pengampu : DR. IDI  JAHIDI. S.PD. M.SI.



Disusun Oleh

Abdillah Mufki Auzan Mubin (40621100046)

**KELAS REGULER B1**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS WIDYATAMA BANDUNG**

**2021**

# 

# **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul “PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BAGI REMAJA” ini tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah Bahasa Indonesia. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang “ PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BAGI REMAJA” bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bpk. DR. IDI  JAHIDI, S.PD.M.SI. selaku dosen mata kuliah Bahasa Indonesia yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan makalah ini.

Bandung, 10 Desember 2021

Abdillah Mufki Auzan Mubin

**DAFTAR ISI**

[**KATA PENGANTAR** i](#_Toc90077222)

[**BAB I** 1](#_Toc90077223)

[**PENDAHULUAN** 1](#_Toc90077224)

[1.1 Latar Belakang Masalah 1](#_Toc90077225)

[1.2 Identifikasi Masalah 1](#_Toc90077226)

[1.3 Tujuan Penulisan 1](#_Toc90077227)

[**BAB II** 2](#_Toc90077228)

[**PEMBAHASAN** 2](#_Toc90077229)

[2.1 Pengertian Remaja 2](#_Toc90077230)

[2.2 Dampak Positif dan Negatif Teknologi terhadap Perilaku Remaja. 3](#_Toc90077231)

[2.3 Cara Mengatasi Dampak Negatif Teknologi pada Remaja. 3](#_Toc90077232)

[2.4 Manfaat Teknologi bagi Remaja 3](#_Toc90077233)

[**BAB III** 5](#_Toc90077234)

[**PENUTUP** 5](#_Toc90077235)

[3.1 Kesimpulan 5](#_Toc90077236)

[3.2 Saran 5](#_Toc90077237)

[**DAFTAR PUSTAKA** 6](#_Toc90077238)

# 

# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan sangat mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat sarana, salah satunya alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah internet, handphone, twitter, facebook, dan kompasiana. Memang sangat bagus bagi para remaja, karna bisa menambah wawasan,di internet, kita dapat dengan sangat mudah menemukan seluruh informasi yang sangat penting diketahui oleh para pembaca. Inilah yang menyajikan kepada kita semua kekuatan daya imajinasi dan teknologi komunikasi yang memungkinkan tersebarnya seluruh informasi dalam kualitas yang hamper sempurna dalam waktu yang sangat cepat. Saat ini banyak fasilitas atau hal hal tertentu yang membuat para remaja merasa dimudahkan dan nyaman, namun tidak sedikit pula yang merugikan kehidupan mereka. Adanya teknologi modern seperti internet,ponsel,televise atau fasilitas game, bias berdampak dua macam bagi kehidupan remaja yaitu positif dan negative.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pengertian dari Remaja ?
2. Dampak Positif dan Negatif perkembangan IT terhadap perilaku remaja ?
3. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif tersebut ?
4. Manfaat Teknologi bagi Remaja ?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

1. Untuk mengetahui apa itu remaja.
2. Untuk mengetahui dampak dampak positif dan negatif teknologi terhadap perilaku remaja.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi dampak negatif teknologi.
4. Untuk mengetahui manfaat teknologi bagi remaja.

# **BAB II**

# **PEMBAHASAN**

## **2.1 Pengertian Remaja**

Menurut KKBI Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun.

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, pertambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.

Dilihat dari bahasa inggris "teenager", remaja artinya yakni manusia berusia belasan tahun.Dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa. Oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan. Remaja juga berasal dari kata latin "adolensence" yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1992).

Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu :

* Masa remaja awal, 12 - 15 tahun
* Masa remaja pertengahan, 15 – 18 tahun
* Masa remaja akhir, 18 – 21 tahun

Definisi yang dipaparkan oleh Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut menggambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

## **2.2 Dampak Positif dan Negatif Teknologi terhadap Perilaku Remaja.**

Dampak positif dari perkembangan teknologi bagi remaja antara lain :

1. Dengan adanya internet para remaja dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
2. Dengan adanya internet sebagai media pertukaran data, dengan menggunakan email para remaja dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
3. Mempermudah proses pembelajaran bagi para remaja khususnya dibidang pendidikan.
4. Mempermudah komunikasi untuk menyambung silaturrahmi antar remaja satu dengan lainnya.
5. Memudahkan para remaja untuk bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi ke tempat penawaran atau penjualan.
6. Para remaja tidak gagap teknologi, remaja dapat mengikuti perkembangan Era Teknologisasi Dunia sehingga para remaja lebih produktif.

Dampak negative dari perkembangan teknologi bagi remaja:

1. Para remaja akan sering mengunjungi situs – situs yang berbau pornografi.
2. Dengan adanya internet, akan dijadikan ajang perjudian online dikalangan remaja.
3. Terjadinya banyak penipuan dikalangan remaja khususnya dibidang transaksi jual beli online.
4. Akan menimbulkan banyaknya kejahatan yang terjadi seperti penculikan, pemerkosaan dll.

## **2.3 Cara Mengatasi Dampak Negatif Teknologi pada Remaja.**

1. Dengan diberikan pemahaman kepada masyarakat tentang cara menggunakan teknologi yang baik dan tidak melanggar etika, sehingga teknologi dapat digunakan sebagai alat informasi yang dapat menopang keberlangsungan hidup manusia.
2. Memblokir situs-situs yang dapat mengantarkan pada hal negatif sebagai antisipasi untuk memfilter diri sendiri dan orang lain.
3. Menggunakan teknologi sebaik mungkin dengan mengakses situs-situs yang bernilai positif dan mempunyai nilai pendidikannya.
4. Tetap menjaga diri agar tidak mudah terpengaruh oleh berbagai penawaran yang ditawarkan oleh situs tertentu tanpa mengetahui manfaatnya.
5. Mengatur waktu penggunaan teknologi agar tidak memunculkan rasa candu.
6. Tidak terlalu mengekspos berbagai kegiatan harian Anda karena akan memunculkan kesempatan bagi para orang jahat yang mengambil keuntungan dari hal tersebut.
7. Berinternetlah dengan sehat. Maksudanya berinternet sesuai dengan kebutuhan yang Anda butuhkan. Jangan berlebihan.

## **2.4 Manfaat Teknologi bagi Remaja**

1. Bidang Pendidikan
2. Kemudahan mengakses informasi secara cepat.
3. Dapat menghemat waktu dan biaya (seperi perpus online, jadi siswa tidak harus membeli buku).
4. Pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel.
5. Siswa tetap dapat melakukan pembelajaran meskipun jaraknya jauh.
6. Bidang Pemerintahan
7. Pemberdayaan pada masyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh.
8. Informasi yang disediakan 24 jam per hari, 7 hari dalam seminggu tanpa harus menunggu kantor dibuka ataupun harus mencari alamat kantor tsb.
9. Pelaksanaan pemerintah yang lebih efisien dan baik.
10. Bidang Ekonomi
11. Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi, hal ini ditunjukan dengan banyaknya perusahaan besar menggunakan perangkat dan sistem yang berbasis Teknologi Informasi.
12. Tingkat produktifitas semakin tinggi, dalam hal ini di dunia industrialisasi dikarenakannya adanya otomatisasi dalam bidang perkantoran.
13. Terjadinya industrialisasi di berbagai daerah, hal ini ditunjukan semakin banyak kota yang berkembang untuk maju dan tidak hanya terjadi di kota- kota besar saja.
14. Bidang Kesehatan
15. Memudahkan system peng administrasian data pasien.
16. Memudahkan perekam medis utuk mengakses rekam medis elekronik pasien.
17. Memudahkan petugas farmasi dalam pengelompokan jenis, harga, dan dosis obat.
18. Memudahkan dokter dalam pendiagnosisan pasien secara elektronik.

# **BAB III**

# **PENUTUP**

## **3.1 Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa pada zaman dahulu berkomunikasi sangat sulit, berbeda dengan zaman sekarang ini. Perkembangan teknologi komunikasi sangat pesat dan sangat mudah. Hampir semua orang sekarang dapat berkomunikasi dengan cepat dan mudah. Sesuai dengan perkembangan zaman teknologi komunikasi semakin berkembang dan terus berkembang. Dengan adanya perkembangan yang semakin canggih kita dapat mudah terhubung dengan daerah – daerah lain dengan cepat dan mudah.

Perkembangan teknologi informasi Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia dalam memahami komponen teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer; sistem jaringan baik berupa LAN ataupun WAN dan sistem telekomunikasi yang akan digunakan untuk mentransfer data.

Kebutuhan akan tenaga yang berbasis teknologi informasi masih terus meningkat; hal ini bisa terlihat dengan banyaknya jenis pekerjaan yang memerlukan kemampuan di bidang teknologi informasi di berbagai bidang; juga jumlah SDM berkemampuan di bidang teknologi informasi masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia. Keberadaan bisnis yang tersebar di banyak tempat dengan berbagai ragam perangkat keras dan lunak mulai menyadari tentang betapa pentingnya untuk mempercayakan dukungan bagi keberhasilan pengolahan data komputernya kepada satu sumber yang dapat dipercaya.

## **3.2 Saran**

1. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan baik di sekolah atau perguruan tinggi menjadi hal mutlak mengingat kondisi permasalahan yang makin kompleks. Pendidikan berbasis TIK hanya akan berhasil apabila dikelola dan ditangani dengan terencana, sistematis, dan terintegrasi.
2. Perencanaan dalam pemanfaatan TIK dalam pendidikan yang integratif meliputi kebijakan, standarisasi mutu, infrastruktur jaringan dan konten, kesiapan dan kultur SDM pendidikan menjadi penting untuk ditata dan dikelola dengan efektif dan efisien.
3. Penyelenggaraan pendidikan berbasis TIK melalui pendidikan terbuka dan jarak jauh (eLearning), membutuhkan dukungan dari semua pihak khususnya, pemerintah, swasta serta masyarakat untuk mengalokasikan anggaran dan investasi pendidikan yang memadai.

# **DAFTAR PUSTAKA**

<https://kbbi.web.id/remaja>

<https://www.kompasiana.com/medyj6/57165ad17fafbd110baa7ae9/pengaruh-perkembangan-teknologi-di-kalangan-remaja?page=all>

<https://www.bernas.id/57426-cara-bijak-menanggulangi-dampak-negatif-teknologi>

<http://veryrizkia.web.ugm.ac.id/2018/02/12/manfaat-teknologi-informasi-di-berbagai-bidang/>