PERAN ANAK MUDA DI ERA DIGITAL MENUJU GENERASI EMAS 2045

OLEH:

M.Rosyid Habibulloh/2415091067/Angkatan2024

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan makalah yang berjudul "Judul Makalah "ini tepat pada waktunya. Penulisan makalah ini diajukan untuk memenuhi tugas "Infinity Orientation Time (IOT)".

Saya menyadari sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan makalah ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal penyusunan hingga terselesaikannya makalah ini. Dengan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Universitas Pendidikan Ganesha yang memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan makalah.
2. Kakak pendamping kelompok yang senantiasa membimbing dan memberi arahan dan petunjuk yang jelas sehingga dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Saya menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Saya sangat terbuka pada kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu di kalangan Universitas Pendidikan Ganesha bahkan masyarakat luas.

Singaraja, 7 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

DAFTAR ISI .....**ii**

BAB I PENDAHUHLUAN **1**

1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Rumusan Masalah..... ....
.....1
1.3 Tujuan 1
1.4 Manfaat 1

BAB II PEMBAHASAN **2**

BAB III PENUTUP **3**

3.1 Kesimpulan 3
3.2 Saran 3

DAFTAR PUSAKA **4**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya era digital yang pesat,teknologi telah menjadi bagian yang sangat penting dikehidupan sehari hari,terutama bagi generasi muda. Di Indonesia,transformasi digital merupakan salah satu pilar penting untuk mencapai visi Generasi Emas 2045, yang menargetkan indonesia menjadi negara maju dengan kualitas sumber daya manusia yang unggul.

1.2 Rumusan Masalah

Keterampilan digital yang belum memadai dan potensi dampak negatif dari penggunaan teknologi yang tidak bijak adalah beberapa isu utama yang perlu diatasi. Oleh karna itu diperlukan pendekatan secara holistik untuk memastikan bahwa inovasi digital dapat digunakan secara efektif untuk menggerakkan anak muda menuju Generasi Emas 2024

1.3 Tujuan

Menggerakkan anak muda menuju Generasi Emas 2024 dengan memaksimalkan manfaat inovasi digital dan meminimalkan dampak negatifnya.

1.4 Manfaat

Memberikan wawasan kepada pembuat kebijakan, pendidik, dan masyarakat umum mengenai pentingnya peran digital dalam perkembangan anak muda. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat membantu anak muda berkembang menjadi individu yang kreatif, produktif, dan bertanggung jawab, sehingga mendukung tercapainya Generasi Emas 2045.

BAB II
PEMBAHASAN

Inovasi Digital yang Menggerakkan Anak Muda

1. **Pendidikan Digital:**
   Platfrom pembelajaran online seperti Ruangguru,Sekolahmu,Quipper School,Zenius,dan lain-lain. Itu membuat pelajaran lebih menarik dan siswa dapat mengaksesnya secara fleksibel,tanpa terkendali waktu dan lokasi.

2. **Kewirausahaan Digital:**
   Media sosial dan platform e-commerce seperti Instagram, TikTok**,** Shopee,Tokopedia dan lain sebagainya memungkinkan anak muda untuk memulai bisnis mereka sendiri dengan modal minimal dan jangkauan pasar global. Hal ini memberikan kesempatan bagi anak muda untuk menjadi pengusaha di usia muda.

Dampak Positif dan Negatif dari Teknologi Digital

1. **Dampak Positif:**
   Inovasi digital dapat meningkatkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak muda. Platform pembelajaran online menawarkan fleksibilitas dan personalisasi dalam proses belajar.

2. **Dampak Negatif**
   Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan masalah seperti gangguan tidur, penurunan kualitas hubungan interpersonal, dan paparan terhadap cyberbullying serta konten berbahaya. Kesenjangan digital juga dapat memperburuk ketidaksetaraan sosial-ekonomi, karena anak muda di daerah terpencil atau dari keluarga berpenghasilan rendah mungkin memiliki akses terbatas terhadap teknologi.

BAB III
PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Inovasi digital memiliki potensi besar untuk menggerakkan anak muda dan membuka peluang baru bagi perkembangan mereka. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya dan mengurangi dampak negatifnya, diperlukan pendekatan yang bijaksana dan inklusif. Edukasi tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab serta upaya untuk mengurangi kesenjangan digital sangat penting untuk memastikan semua anak muda dapat meraih manfaat dari inovasi digital

3.2 Saran

1. Kerjasama antara pemerintah dan sektor swasta perlu ditingkatkan untuk memperluas akses teknologi digital, terutama di daerah terpencil dan bagi kelompok berpenghasilan rendah.
2. Inisiatif yang mendukung kewirausahaan digital dan kreativitas anak muda harus didorong melalui program pelatihan, bimbingan, dan pendanaan

DAFTAR PUSAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fauzi, A. (2015). *Ekonomi Digital dan Pemuda Indonesia.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Hermawan, A. (2019). *Transformasi Digital di Indonesia: Tantangan dan Peluang.* Bandung: Penerbit ITB.

Kusuma, H. (2020). *Generasi Milenial dan Teknologi Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Nasution, Z. (2017). *Teknologi Pendidikan dan Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Penerbit Gramedia.