

Literasi Internet Sehat Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Desa Tanjakan Banten

Roikhan Mochamad Aziz
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

hahslm.institute@gmail.com

Abstract

In an era of information disclosure like today, the development of technology, internet, media, and mass media cannot be separated from the development of a country. Everything will develop together and hand in hand. This brings many benefits and conveniences. However, on the other hand, it also has many negative impacts, especially if it is used by children who do not understand what is good and what is bad. The purpose of this community service activity is to provide counseling on healthy internet use so that students of SDN Tanjakan III are able to use and utilize the internet properly and wisely. Activities carried out by the method of lectures, direct practice demonstrations and technical guidance. The results achieved were participants knowing what to upload on the internet, good games for children and detecting fake advertisements that are commonly scattered on a site. Healthy and good internet use must always be supervised by parents and internet usage in a day should only be 1-2 hours and according to the child's age.

Key words: Internet, Students, Devotion, Public, Technology

Abstrak

Di era keterbukaan informasi seperti saat ini, perkembangan teknologi, internet, media, dan media massa tidak akan bisa lepas dari perkembangan sebuah negara. Semuanya akan berkembang bersamaan dan beriringan. Hal ini membawa banyak manfaat dan kemudahan. Namun, di sisi lain juga membawa banyak dampak negatif, apalagi jika dimanfaatkan oleh anak-anak yang belum mengerti mana yang baik dan mana yang buruk. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan penyuluhan pemanfaatan internet sehat agar para siswa SDN Tanjakan III mampu menggunakan dan memanfaatkan internet secara baik dan bijak. Kegiatan dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi praktek langsung dan bimbingan teknis. Hasil yang dicapai adalah peserta mengetahui apa saja yang boleh diunggah di internet, permainan yang baik untuk anak dan mendeteksi iklan palsu yang biasa bertebaran dalam sebuah situs. Penggunaan internet yang sehat dan baik harus selalu diawasi oleh orangtua serta penggunaan internet dalam sehari hanya boleh 1-2 jam saja dan sesuai dengan usia anak.

Kata kunci: Internet, Siswa; Pengabdian, Masyarakat, Teknologi

1. Pendahuluan

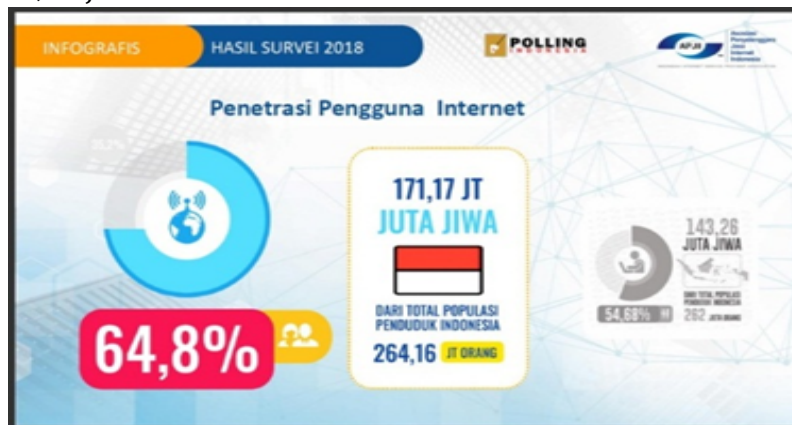
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat menyebabkan aktivitas komunikasi antar manusia menjadi semakin mudah. Seiring semakin berkembangnya teknologi digital, bentuk media massa pun mengalami perubahan bentuk digitalisasi, salah satunya adalah internet. Internet menawarkan berbagai fasilitas yang murah dan bermanfaat sehingga masyarakat pun menerima kehadiran internet dengan tangan terbuka. Melalui internet, masyarakat dapat memperoleh informasi dari seluruh penjuru dunia dengan hanya hitungan detik dan biaya yang terjangkau (Novianti & Riyanto, 2018).

Perkembangan internet di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun. Sebuah survey yang diselenggarakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Detik edisi Mei 2019 mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017

<https://journal.yrpiuku.com/index.php/ceej>

Copyright © 2019 THE AUTHOR(S). This article is distributed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license.

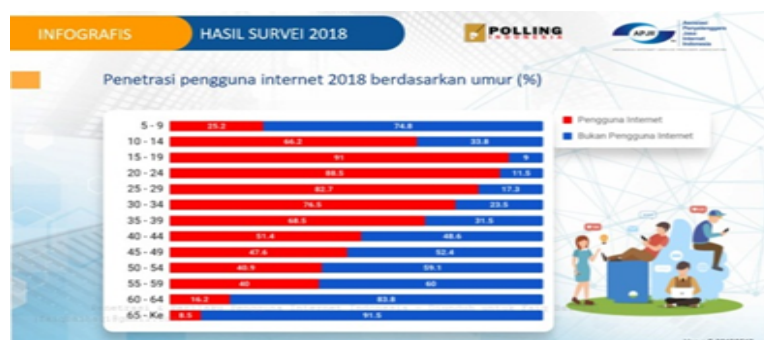
adalah 143,26 juta jiwa pengguna internet dan sedangkan di tahun 2019 terdapat 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% dari total jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 264,16 juta.



Sumber: APJII online, 2018

Gambar 1. Data penggunaan internet di Indonesia

Berdasarkan data pengguna internet dari segmen umur, ternyata dari usia 15-19 tahun mempunyai penetrasi paling tinggi mencapai 91%. Diketahui, milenial merupakan kelompok orang yang lahir pada awal tahun 1980-an hingga awal 2000-an. Usia milenial lainnya yang merajai posisi teratas lainnya soal pengguna internet RI ini, yaitu 20-24 tahun dengan penetrasi 88,5%. Kemudian di bawahnya ada kelompok umur 25-29 tahun dengan penetrasi 82,7%, kelompok umur 30-34 tahun dengan penetrasi 76,5%, dan kelompok umur 35-39 tahun dengan penetrasi 68,5%.



Sumber: APJII online, 2018

Gambar 2. Data penggunaan internet di Indonesia berdasarkan usia

Media internet tidak lagi hanya sekedar menjadi media berkomunikasi semata, tetapi juga sebagai bagian tak terpisahkan dari dunia bisnis, industri, pendidikan dan pergaulan sosial. Produk berbasis internet yang sangat di gemari saat ini adalah situs jejaring sosial, situs jejaring sosial adalah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Hubungan antara perangkat mobile dan halaman web internet melalui "jaringan sosial" telah menjadi standar dalam komunikasi digital. Kini, sebagian besar anak dan remaja sangat familiar dengan berbagai situs jejaring sosial,

bukan hanya anak dan remaja di wilayah perkotaan, bahkan anak-anak di pedesaan turut menggunakan jejaring sosial (Dalam, n.d.).

Dampak negatif jejaring sosial bagi remaja dan anak-anak diantaranya adalah kecanduan, cybercrime, penipuan, pornografi, dan sikap-sikap remaja yang mengarah pada permisif terhadap penyimpangan sosial, egois dan tidak memiliki kepekaan sosial dalam dunia nyata (Sholeh & Basuki, 2019).

Munculnya internet ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Masuknya internet dalam bidang pendidikan tentunya juga akan membawa dampak positif dan negatif bagi para pelajar. Perkembangan internet yang cukup pesat disertai minat yang besar dapat memberikan hasil yang baik dan buruk bagi penggunaannya tergantung dari aktivitas online yang mereka lakukan ketika mengakses internet. Karena itulah literasi internet sangat dibutuhkan kepada anak – anak remaja oleh para orangtua maupun guru disekolah agar para siswa memahami tindakan yang benar dan salah agar terhindar dari dampak negatif dalam penggunaan internet.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah bimbingan teknologi dan penyuluhan. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari yang bertempat di SDN Tanjakan III. Peserta dari kegiatan ini yaitu siswa dan siswi kelas 5 dan 6 SDN Tanjakan III. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak bagaimana cara menggunakan internet dengan baik dan sehat agar terhindar dari dampak negatif internet.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Literasi Internet Sehat yang bertajuk *Be Internet Awesome* dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019. Target peserta kegiatan ini adalah anak kelas 5 dan 6 SDN Tanjakan III. Sumber dana yang digunakan berasal dari Iuran Mahasiswa Pengabdian. Adapun rincian rencana dan jadwal kegiatan adalah sebagai berikut.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak bagaimana menggunakan internet dengan baik dan sehat. Pada era milenial seperti sekarang ini, sudah tidak asing bagi anak-anak untuk memiliki smartphone dan menggunakannya untuk bermain game dan internetan. Umumnya, anak berusia 7-12 tahun masih belum bisa membedakan suatu konten yang terdapat di internet, apakah konten di internet yang mereka lihat itu bersifat positif atau negatif, game apa saja yang baik untuk digunakan anak-anak, atau bagaimana cara mendeteksi iklan palsu yang tersebar di halaman suatu situs.

Pada kegiatan literasi ini, media yang digunakan sebagai bahan materi antara lain beberapa gambar dan video yang digunakan sebagai contoh perbandingan, sebuah rangkuman materi berbentuk power point yang dibuat semenarik mungkin, serta pembawaan pembicara yang mampu mencairkan suasana. Ini digunakan agar anak-anak dapat tertarik dengan materi yang disampaikan, karena sebagian besar anak-anak tidak tertarik pada penyampaian materi yang biasa-biasa saja. Anak-anak akan mudah memahami materi jika pembicara menyampaikan materi dengan asik, visual materi yang menarik, serta diberikannya beberapa contoh sebagai gambaran dari materi yang telah dijelaskan.

Kondisi awal saat sebelum diadakannya Literasi Internet Sehat adalah sebagian besar anak-anak SDN Tanjakan III selalu menggunakan smartphone mereka untuk bermain game yang seharusnya ditujukan untuk remaja sampai dewasa, belum mengetahui tentang iklan palsu dan apa saja yang harus diunggah di internet. Data ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas 5 dan 6 SD serta kesaksian dari beberapa guru dan orang tua murid yang hadir di sekolah beberapa hari sebelum dilaksanakan kegiatan literasi. Sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa anak-anak lebih sering menggunakan smartphone mereka untuk bermain game dan mengakses Youtube untuk melihat vlog milik Youtuber terkenal di Indonesia. Dengan intensitas waktu mengakses internet yang lebih lama dibanding waktu belajar, maka hal ini sangat mempengaruhi kemampuan belajar mereka di sekolah.



Gambar 3. Kegiatan Literasi Internet Sehat dengan siswa SDN Tanjakan III



Gambar 4. Kegiatan Literasi Internet Sehat dengan siswa SDN Tanjakan III



Gambar 5. Foto bersama siswa SDN Tanjakan III dalam kegiatan Literasi Internet Sehat

Kondisi akhir setelah diadakan kegiatan Literasi Internet Sehat adalah anak-anak masih belum terlepas dari smartphone untuk mengakses internet dan bermain game, namun mereka lebih bijak dalam menggunakan fasilitas tersebut. Intensitas waktu mengakses internet menjadi berkurang dibanding sebelumnya, mereka juga mengetahui game apa saja yang baik untuk anak-anak serta bagaimana cara mendeteksi iklan palsu yang sering ditemui ketika masuk ke dalam suatu situs. Anak-anak juga mengetahui apa saja yang baik untuk diunggah ke internet, sehingga dapat meminimalisir konten negatif yang mereka sebar.

Pelaksanaan Literasi Internet Sehat sangat disambut oleh SDN Tanjakan III, terlihat dari para staf SDN Tanjakan III yang dengan senang hati membantu menyediakan beberapa perlengkapan yang dibutuhkan untuk kelangsungan acara serta anak-anak selaku peserta yang sangat antusias menyimak materi. Anak-anak senang melihat materi dengan gambar-gambar kartun yang menarik, ikut menari saat diputar video, dan menyerap baik-baik materi yang disampaikan oleh pembicara. Kegiatan Literasi Internet Sehat mampu mengedukasi tidak hanya untuk anak-anak, tetapi untuk orang tua atau guru sebagai wawasan yang dapat mereka ajarkan kembali kepada anak-anak di rumah atau di sekolah. Dengan begitu, akan ada banyak anak-anak yang semakin bijak dalam menggunakan internet dan smartphone mereka.

4. Simpulan

Dari hasil pembahasan yang dilakukan pada penelitian yang berjudul "Literasi Internet Sehat Terhadap Siswa SDN III Tanjakan Kab. Tangerang" dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet pada anak-anak dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Seperti penggunaan Ponsel Pintar yang terlalu lama pada anak-anak yang harus dibatasi, karena tidak hanya komputer yang memiliki akses internet Ponsel pintar yang berada di era modern ini juga mempunyai akses internet yang bisa saja terdapat di dalamnya konten negatif seperti konten dewasa yang tidak layak dilihat oleh anak-anak, dan juga bermain game dalam waktu yang lama menyebabkan anak tidak mau belajar. Maka dari itu pengawasan orang tua dan penyuluhan pemanfaatan internet sehat dilakukan agar anak-anak dan para siswa SDN Tanjakan III mampu menggunakan dan memanfaatkan internet secara baik dan bijak.

5. Daftar Pustaka

- Dalam, N. (n.d.). Dedeh Fardiah, 2 Rini Rinawati, 3 Satya Indra Karsa. 509–516. Detik.com. (2019, 16 Mei). Pengguna Internet Indonesia di Dominasi Oleh Milenial. Diakses pada 10 Oktober 2019, dari <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial>.
- Novianti, R., & Riyanto, S. (2018). Tingkat Literasi Media Remaja Desa Dalam Pemanfaatan Internet Media Literacy's Level of Young Villager in Internet Utilization. 16(2), 158–171.
- Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2019). Implementasi Program Kuliah Kerja Nyata Melalui Sosialisasi Internet Sehat Bagi Remaja Masjid Aqrob Nganjar, Wojo Kabupaten Bantul. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 23. <https://doi.org/10.24269/adi.v2i2.793>