

## EDUKASI INTERNET SEHAT PADA ANAK USIA SD DI KOTA TERNATE

Nurfani<sup>1</sup>, Farida Maricar<sup>2</sup>, Rudi S. Tawari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun  
email: nurfani.fib@unkhair.ac.id<sup>1</sup>, faridakandacong@gmail.com<sup>1</sup>, rudi.tawari@unkhair.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Saat ini penggunaan gawai sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, tidak hanya digunakan oleh para orang tua tetapi anak-anak usia SD pun sudah bisa dan terbiasa menggunakan gawai karena difasilitasi oleh orang tua. Dengan gawai, setiap orang memiliki kebebasan untuk meramban beragam informasi dari internet. Kehadiran internet memberikan kemudahan dan kemanfaatan kepada masyarakat yang luar biasa, tetapi pada sisi lain juga membentangkan dampak negatif yang patut dicermati sehingga tidak menimbulkan kubangan yang buruk bagi masyarakat, terutama generasi muda. Atas dasar itu maka perlu ada intervensi dari berbagai pihak untuk turut membantu melakukan kegiatan-kegiatan penyadaran terhadap anak-anak sehingga menggunakan internet sesuai usia dan kegunaannya. Pengabdian ini merupakan salah satu bentuk intervensi dalam mengedukasi anak-anak usia SD agar menggunakan internet secara sehat. Fokus pengabdian hanya dilakukan di SDN 7 Kota Ternate. Dengan menggunakan metode penyampaian yang sederhana membuat kegiatan pengabdian berlangsung lancar, interaktif dan anak-anak memahami substansi dari pengabdian ini. Edukasi ini tidak bermaksud melarang siswa-siswa untuk tidak menggunakan gawai tetapi memotivasi siswa-siswa untuk menggunakan internet secara sehat. Gawai tetap harus digunakan agar anak tidak ketinggalan teknologi, tetapi penggunaan gawai dapat dilakukan sepatutnya dan atas bimbingan guru dan orang tua.

Kata Kunci: Gawai, Anak Usia SD, Edukasi Internet Sehat

### Abstract

Nowadays, the use of gadgets has become part of people's lives, not only used by parents but elementary school children can and are accustomed to using gadgets because they are facilitated by their parents. With gadgets, everyone has the freedom to browse various information from the internet. The presence of the internet provides extraordinary convenience and benefits to society, but on the other hand it also has negative impacts that should be considered so as not to cause a bad pit for society, especially the younger generation. On that basis, there needs to be intervention from various parties to help carry out awareness activities for children so that they use the internet according to their age and use. This community service is one form of intervention in educating elementary school children to use the internet healthily. The focus of the community service is only carried out at SDN 7 Ternate City. By using a simple delivery method, the community service activities run smoothly, interactively and children understand the substance of this community service. This education is not intended to prohibit students from using gadgets but to motivate students to use the internet healthily. Devices must still be used so that children do not miss out on technology, but the use of devices can be done appropriately and with the guidance of teachers and parents.

**Keywords:** Gadgets, Elementary School Children, Healthy Internet Education

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi. Kehadiran gawai pintar (smartphone) memengaruhi berbagai dimensi kehidupan masyarakat karena dari gawai pintar tersebut masyarakat bisa berjumpa dan menelusuri berbagai hal. Smartphone membuka ruang virtual bagi masyarakat berinteraksi dalam segala kepentingan.

Berdasarkan statistik telekomunikasi Indonesia 2020 yang dirilis Badan Statistik Indonesia, dalam lima tahun terakhir, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat. Perkembangan beberapa indikator pemanfaatan TIK di Indonesia memperlihatkan bahwa perkembangan indikator TIK yang paling pesat terlihat pada penggunaan internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 78,18 persen. Pertumbuhan penggunaan internet dalam rumah tangga ini diikuti pula oleh pertumbuhan penduduk yang menggunakan telepon seluler pada tahun 2020 mencapai 62,84 persen. Kepemilikan komputer dalam

rumah tangga tahun 2020 mengalami kenaikan menjadi 18,83 persen. Penduduk yang menggunakan internet juga mengalami peningkatan selama kurun waktu 2016—2020, yang ditunjukkan dari meningkatnya persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2016 sekitar 25,37 persen menjadi 53,73 persen pada tahun 2020. Sebaliknya kepemilikan telepon tetap kabel dalam rumah tangga mengalami penurunan dari tahun ke tahun, pada tahun 2016 persentase rumah tangga yang memiliki/menguasai telepon kabel sekitar 3,49 persen, turun menjadi 1,65 persen pada tahun 2020.

Data dari APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia) sebagaimana dikutip oleh (Cakranegara dan Rahadi) jumlah pengguna internet di Indonesia bertumbuh dari 1 juta orang pada tahun 1999 menjadi 143 juta orang pada tahun 2017. Ini berarti terjadi pertumbuhan sebesar 14.300% dalam waktu 18 tahun setiap tahun jumlah pengguna di Indonesia meningkat hampir dua kali lipat.

Data-data di atas menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Kehadiran teknologi komunikasi memberikan kemudahan kepada masyarakat yang luar biasa tetapi pada sisi lain juga membentangkan dampak negatif yang patut dicermati sehingga tidak menimbulkan kubangan yang buruk bagi masyarakat, terutama generasi muda.

Ada berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi komunikasi. Secara nasional misalnya, Ibrahim (2017) melalui artikelnya yang berjudul “bertutur di Ujung Jempol” menguraikan bahwa jempol yang “bertutur” telah membikin jagat maya menjadi sumpek karena tabrakan prasangka buruk, pikiran buruk, saling hujat, saling negasi, dan saling enyah. Kelisanan dengan segala peranti wicara telah tergantikan oleh dua jempol yang justru telah menderaskan kegaduhan, tidak hanya ke ruang publik, tetapi juga ke dalam alam pikir setiap orang.

Keburukan-keburukan yang terjadi disebabkan oleh ketidakcerdasan pikiran manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi. Belum lagi persoalan ini tidak sekadar mendera masyarakat secara umum tetapi juga terhadap generasi muda, terutama anak usia sekolah dasar. Amri dkk (2020) menyebutkan bahwa dampak negatif bagi interaksi anak yang terlalu sering menggunakan gawai akan menjadikan anak individualis. Anak-anak lebih senang bermain gawai daripada bermain dengan teman lingkungannya.

Pada aspek psikologi, hasil penelitian Syifa dkk (2019) menunjukkan bahwa anak-anak di kelas V (lima) yang menggunakan gawai (gadget) dengan durasi lebih dari 2 jam per hari mengalami perubahan perilaku. Dampak negatif yang ditimbulkan dari gawai terhadap perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

Fakta sebagaimana digambarkan di atas melanda berbagai daerah, termasuk di Kota Ternate, kota tempat pusat peradaban Provinsi Maluku Utara. Sebagai pusat perkembangan masyarakat di Maluku Utara, kota Ternate sudah sama seperti kota-kota lain yang anak-anaknya relatif lebih muda menggunakan gawai karena kemudahan jaringan internet. Bahkan ada orang tua yang sudah memberikan gawai kepada anak sejak usia dini.

Amatan awal menunjukkan, umumnya anak-anak usia dini dan sekolah dasar sudah dapat menggunakan gawai dengan mahir terutama dalam hal meramban game dan video-video di youtube. Aksesibilitas anak di kota Ternate terhadap penggunaan gawai meningkat pesat sejak pandemi COVID-19. Wabah ini, saat itu, berimplikasi terhadap model pembelajaran daring yang mengharuskan orang tua-siswa melek teknologi telepon seluler.

Berbagai fakta di atas menjadi alasan pengabdian ini perlu dilakukan sebagai salah satu upaya sederhana untuk mengedukasi anak-anak usia SD tentang penggunaan internet sehat. Jumlah dan sebaran SD di Kota Ternate cukup banyak, untuk itu pengabdian ini hanya difokuskan pada salah satu SD di kota Ternate, yakni SDN 7 Kota Ternate sehingga proses pengabdian berjalan efektif.

## METODE

Metode pelaksanaan pengabdian, secara sederhana, mencakup tiga bagian, yakni tahap perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Tahap pertama, pada tahap perencanaan tim pengabdian melayangkan surat permohonan kemitraan kepada sekolah sasaran untuk mendapatkan alokasi waktu yang tepat. Tahap ini penting sehingga proses pengabdian tidak bertabrakan atau mengganggu proses belajar mengajar.

Tahap kedua, persiapan. Tim pengabdian mengidentifikasi berbagai kebutuhan untuk yang diperlukan pada saat proses pengabdian. Pada tahap ini, tim sosialisasi mengidentifikasi materi-materi edukasi yang dianggap relevan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Usia anak-anak berbeda dengan usia orang dewasa sehingga model edukasi tidak sekadar mengandalkan tuturan tetap ada model-model visual atau ragaan yang memudahkan anak-anak untuk mencermati dan memahami substansi dari pengabdian. Selain menggunakan bahan sederhana, penggunaan kasus juga harus yang relevan dengan kehidupan anak-anak, seperti game yang saat ini sedang digandrungi atau video tertentu yang disukai.

Tahap ketiga, pelaksanaan. Pada tahap ini, kegiatan pengabdian dilaksanakan. Pihak sekolah terlebih dahulu mengumpulkan anak-anak ke dalam satu kelas sehingga memudahkan dalam proses edukasi. Dengan menggunakan bahasa sederhana dan perumpamaan-perumpamaan, materi edukasi disampaikan kepada anak-anak. Sementara untuk bahan visualisasi, alat yang digunakan adalah proyektor.

Proses pengabdian dilaksanakan dengan teknik interaktif sehingga anak-anak juga dapat berpartisipasi secara aktif di dalam kelas. Untuk memastikan, materi edukasi bisa dipahami, di ujung dari kegiatan ini, anak-anak diminta untuk menceritakan kembali apa saja yang dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era modern saat ini, penggunaan internet tidak hanya bisa dilakukan melalui perangkat komputer, akan tetapi juga bisa diakses melalui perangkat telepon pintar atau smartphone. Kecanggihan ini berimplikasi terhadap daya kontrol orang tua terhadap anak-anak dalam meramban berbagai informasi di internet yang tampak makin sulit.

Banyak dari pengguna internet, tidak sadar akan bahaya negatif yang didapatkan dari internet. Untuk itu, perlu ditingkatkan kewaspadaan dan kesadaran tentang bahaya dampak negatif dari internet, terutama siswa di lingkungan sekolah dasar. Pengabdian yang dilakukan di SD Negeri 7 Kota Ternate ini untuk tujuan peningkatan kewaspadaan dan kesadaran anak-anak.

### a. Edukasi Internet Sehat

Selama proses pengabdian, tim pengabdi edukasi internet sehat memaparkan beberapa materi yang relevan dengan penggunaan internet oleh anak-anak. Setidaknya ada 6 komponen penting yang dianggap anak-anak perlu tahu dan menyadarinya dalam memanfaatkan internet.

#### 1) Apa Itu Internet?

Pada bagian ini, anak-anak diberi pemahaman tentang konsep internet. Secara umum, Internet dikenal sebagai singkatan dari Interconnected Network. Menurut Rohaya (2008) dalam tulisannya tentang "Internet: Pengertian, Sejarah, Fasilitas dan Koneksinya," internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Bagi orang dewasa, konsep ini akan dipahami dengan mudah, tetapi akan membingungkan bagi anak-anak. Untuk itu, pada saat pemaparan, tim pengabdi menggunakan perumpamaan-perumpamaan seperti meminta anak-anak untuk membayangkan bahwa internet itu seperti perpustakaan besar yang isinya macam-macam, mulai dari buku, gambar, video, permainan, dan lain-lain. Hal yang macam-macam ini bisa kita manfaatkan, tetapi harus pintar memilih mana yang cocok dan bermanfaat untuk kita.

#### 2) Apa saja yang ada di internet?

Ada berbagai hal yang ada di internet, di antaranya adalah informasi dan pengetahuan, media sosial, hiburan, e-commerce, alat dan layanan profesional, pendidikan dan kursus online, layanan peta dan navigasi, dan layanan keuangan. Semuanya dijelaskan dengan menggunakan contoh-contoh yang memudahkan anak-anak untuk memahaminya seperti memanfaatkan e-commerce untuk memesan baju lebaran, media sosial untuk berkomunikasi, dan lainnya.

#### 3) Mengapa perlu internet?

Di zaman sekarang, internet sangat perlu karena membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui internet, kita bisa belajar, bermain game, menonton, berkomunikasi, dan menjelajahi dunia. Namun untuk anak-anak, masih perlu pendampingan dari orang tua sehingga pemanfaatan internet berdasarkan kebutuhan dan usia.

#### 4) Manfaat-Manfaat Internet

Manfaat internet saat ini sangat banyak, salah satu manfaat penting dari berinternet untuk anak-anak adalah pendidikan. Melalui internet, anak-anak bisa mengakses informasi untuk kebutuhan mengerjakan tugas, belajar, kursus, dan lain-lain.

#### 5) Perilaku berinternet yang perlu dihindari

Manfaat internet sangat banyak, tetapi ada yang perlu dihindari oleh anak-anak. Sebagai contoh, diantaranya tidak boleh membagikan informasi pribadi secara sembarangan, berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, menonton konten yang tidak sesuai usia, mengunduh aplikasi secara sembarangan, melakukan perundungan, dan lain-lainnya.

6) Tips berinternet sehat dan aman

Menggunakan internet yang aman dan sehat dapat dilakukan dengan cara menggunakan Internet di tempat terbuka seperti ruang keluarga, membatasi waktu sceening sehingga ada waktu untuk bermain di luar rumah, mengunjungi situs yang edukatif, jangan mengklik atau menonton tautan yang tidak dikenali, jangan mudah percaya dengan semua yang ada di internet.

Substansi dari semua tips di atas bertumpu pada orang tua. Semuanya bisa berjalan dengan baik jika pembiasaan itu diterapkan orang tua kepada anak-anak. Ini penting karena anak-anak belum memiliki kemampuan kontrol diri yang mumpuni sehingga membutuhkan pendampingan. Saat menemukan situs-situs yang tidak sopan atau menakutkan, anak-anak juga dapat melaporkan atau mendiskusikan dengan orang tua atau guru di sekolah mengenai berbagai informasi yang ditemui selama berinternet sehingga dampak negatifi bisa diatasi.

### b. Respons dan Dampak

Siswa-siswi SD Negeri 7 Kota Ternate umumnya memiliki ketertarikan terhadap teknologi dan internet, terutama melalui perangkat smartphone. Sebagaimana anak-anak pada umumnya, anak-anak SD Negeri 7 Kota Ternate juga mahir menggunakan internet untuk berbagai kepentingan, salah satu yang dominan adalah penggunaan untuk permainan online. Pengakuan atas penggunaan yang dominan ini mengemuka saat tim pengabdian berinteraksi dengan anak-anak di kelas. Ada sejumlah permainan online yang digandrungi. Untuk itu, saat tim pengabdian memantik partisipasi siswa untuk mengikuti proses edukasi, mereka tampak antusias karena materi edukasi berkaitan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Selain pengalaman, para siswa yang menjadi peserta kegiatan ini tampak dengan mudah memahami berbagai materi yang disampaikan. Kemudahan ini karena proses penyampaian materi berlangsung secara interaktif dan menyenangkan serta menggunakan tampilan visual. Usia anak SD masih berada dalam tahap perkembangan kognitif sehingga mereka lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret, baik secara visual atau praktikal.



Gambar 1. Proses pemaparan materi edukasi (Dok. Pribadi)

Selama kegiatan, respons siswa-siswa di SD tersebut menunjukkan bahwa mereka memiliki keinginan untuk tahu tentang internet sangat tinggi sehingga segala hal yang ada dalam internet ingin diramban. Ini disebabkan karena mereka belum memiliki kemampuan mengontrol diri secara matang. Untuk itu, perlu ada pendampingan dari orang tua dan guru tentang mana konten yang baik dan buruk karena tampaknya masih banyak siswa yang belum bisa membedakan mana konten yang pantas untuk usia mereka.

Anak-anak perlu mendapatkan pemahaman dan pengarahan secara rutin dari sekolah dan orang tua di rumah tentang kemandirian dalam menggunakan teknologi, terutama internet. Pengarahan yang rutin perlu digelar sehingga menciptakan anak yang mandiri dan kritis dalam menggunakan internet sehingga terhindar dari paparan konten negatif serta mengurangi kecanduan gadget.

Dampak dari kegiatan ini, siswa-siswi mendapatkan pemahaman dan kesadaran tentang penggunaan internet secara sehat dan aman. Mereka menyadari ada hal-hal yang kurang baik yang

telah mereka lakukan terutama dalam hal waktu screening (menonton) dan meramban beragam permainan online yang kadang tidak sesuai dengan usia mereka. Kesadaran ini ditunjukkan saat proses edukasi ini berlangsung. Langkah berikutnya adalah perlu adanya pembiasaan sehingga kesadaran atas penggunaan internet sehat dan aman berlangsung dalam waktu yang lama, hingga mereka dewasa dan sudah mampu mengontrol diri sendiri.

Kegiatan pengabdian ini adalah langkah awal yang tidak mungkin langsung menyelesaikan masalah secara keseluruhan, tetapi sebagai pemantik untuk langkah-langkah berikut dalam upaya penyadaran anak-anak terhadap bahaya negatif dari penggunaan internet yang tidak terkontrol.

Untuk itu, langkah-langkah yang direkomendasikan kepada pihak sekolah adalah perlu adanya integrasi kurikulum yang mendorong proses pendidikan literasi digital secara berjenjang, pendidikan etika digital, pemanfaatan platform ramah anak, serta yang paling penting adalah kolaborasi guru dan orang tua siswa untuk memantau dan mengarahkan anak-anak dalam menggunakan internet secara sehat dan aman.



Gambar 2. Foto bersama siswa SD 7 Ternate (Dok. pribadi)



Gambar 3: Foto bersama guru-guru SD 7 Kota Ternate (Dok. pribadi)

## SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan memberikan pemahaman dan penyadaran kepada anak-anak usia SD di SD Negeri 7 tentang penggunaan internet sehat dan aman. Kegiatan ini berlangsung lancar karena diterima oleh para guru dengan baik, juga para siswa menerima materi edukasi dengan proses yang interaktif dan menyenangkan.

Pengabdian ini memaparkan setidaknya enam komponen penting mulai dari masalah konsep hingga tips menggunakan internet yang sehat dan aman. Proses pemaparan lebih banyak menggunakan perumpamaan-perumpamaan dengan bahasa yang sederhana sehingga para siswa dengan mudah memahami isi dari kegiatan edukasi ini.

Para siswa yang menjadi peserta memiliki respons positif terhadap proses edukasi karena mereka memiliki kecenderungan tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan teknologi, terutama internet. Sebabnya adalah, substansi pengabdian ini berhubungan dengan pengalaman mereka sehari-hari, penggunaan internet yang sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat saat ini. Sementara dampak dari pengabdian ini, para siswa memiliki pengetahuan dan kesadaran tentang pentingnya memilih konten di internet yang aman dan sehat.

## SARAN

Perlu ada kegiatan pengabdian lanjutan yang menasar tidak sekadar anak-anak tetapi juga orang tua, Orang tua juga perlu diberikan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya menggunakan internet yang sehat dan aman. Sebab kadang anak-anak bebas meramban berbagai hal di internet juga disebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orang tua. Ada dua tipe orang tua dalam hal pengawasan. Tipe pertama, ada orang tua yang memang belum tahu tentang bahaya dari konten negatif di internet. Orang tua tipe ini menganggap anak-anak yang mahir menggunakan gawai adalah sesuatu yang membanggakan karena masih kecil tetapi sudah bisa menggunakan gawai. Tipe kedua, ada orang tua yang sudah menyadari bahaya negatif dari konten-konten tertentu tetapi tidak disiplin dalam melakukan pengawasan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Khairun yang telah memberikan dukungan dana kegiatan pengabdian tingkat fakultas, khususnya Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun. Terima kasih juga kepada mitra kegiatan pengabdian ini, yakni SD Negeri 7 Kota Ternate yang telah bersedia bermitra dan mendukung kegiatan pengabdian ini hingga selesai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Muhammad Iqbal Ulil, Reza Syehma Bahtiar dan Desi Eka Pratiwi. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.2 No.2 Desember 2020.
- Badan Pusat Statistik Indonesia. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020.
- Cakranegara MBA, Pandu Adi dan Dedi Rianto Rahadi. Pertumbuhan Pengguna Internet dan Kemajuan Indonesia. Artikel pada Konferensi Nasional Ilmu Administrasi, 2019
- Ibrahim, Gufran A. Bertutur di Ujung Jempol. Kompas edisi 8 Februari 2017.
- Rohaya, S. (2008). Internet: Pengertian, sejarah, fasilitas dan koneksinya. /Jurnal/Fihris/Fihris Vol. III No. 1 Januari-Juni 2008/.
- Ulinnuha, Masyari. Melindungi Anak dari Konten Negatif Internet: Studi terhadap Peramban Web Khusus Anak. SAWWA – Volume 8, Nomor 2, April 2013
- Syifa, Layyinatuz; Eka Sari Setianingsih; Joko Sulianto. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, Number 4 Tahun 2019.