

Edukasi Internet Sehat Untuk Mencegah Ketergantungan Gadget Pada Anak Sekolah di SD Katolik Tombatu

Educate a Healthy Internet to Prevent Gadget Dependence On Schoolchildren in SD Katolik Tombatu

Youdi L. L. Kawengian¹, Apriles A. Mandome², Priska S. T. Mawuntu³, Olviane O. Sumampouw⁴ Vania Paat⁵, Maria Manajang⁶

^{1,2}Manajemen Bisnis dan Komunikasi, ^{3,5}Keperawatan dan Ilmu Kesehatan
⁴Ekonomi Akuntansi

^{1,2,3,5}Universitas Sariputra Indonesia Tomohon, ⁴Universitas Negeri Manado
Jln. Perlombaan, Kakaskasen 2, Kota Tomohon, Sulawesi Utara, Indonesia

correspondence: youdykawengian@unsrittomohon.ac.id

Received: 31 Juli 2024	Revised: 05 Agustus 2024	Accepted: 15 Agustus 2024
------------------------	--------------------------	---------------------------

Citation: (Kawengian Y.L.L Dkk). (2024). Edukasi Internet Sehat Untuk Mencegah Ketergantungan Gadget Pada Anak Sekolah di SD Katolik Tombatu. *JAS: Jurnal Abdimas Sariputra*, vol.1(1), pp. 12-17.

ABSTRACT

This exercise is intended to prevent the gadget dependence of schoolchildren especially at the Catholic tombatu elementary school. It aims to achieve a student's knowledge-student at tombatu's Catholic elementary school about the use of a healthy Internet. Implement methods are done by giving 6th grade student socialization and discussion. Performance on the theme "a healthy Internet education to prevent the cultivation of gadgets at the Catholic tombatu elementary school" suggests that students already have the knowledge based on conditions faced in the field that relate to the wise use of gadgets. This activity is conducted to supplement information references to students as to the positive benefits one can obtain when using the Internet wisely.

Keywords: *Gadget ; Healthy Internet ; SD Katolik Tombatu.*

ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan sosialisai ini bertujuan untuk mencegah ketergantungan gadget dilingkungan anak sekolah khususnya di SD Katolik Tombatu.sosialisasi ini dilaksanakan guna tercapainya pengetahuan siswa – siswi di SD katolik Tombatu tentang penggunaan internet sehat.metode pelaksanaan dilakukan dengan cara memberikan sosialisasi / tranfer ilmu dan diskusi pada siswa kelas 6. Hasil pelaksanaan dengan tema “edukasi internet sehat untuk mencegah ketergantungan gadget pada anak sekolah di SD Katolik Tombatu “ dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kondisi yang dihadapi di lapangan adalah para siswa sudah memiliki bekal pengetahuan terkait dengan bagaimana menggunakan gadget dengan bijak. Kegiatan ini dilakukan guna menambah referensi informasi kepada para siswa terkait dengan manfaat positif yang bisa didapatkan apabila menggunakan internet dengan sehat.

Kata Kunci: *Gadget ; Internet Sehat ; SD Katolik Tombatu.*

PENDAHULUAN

Desa betelen merupakan satu desa yang ada di minahasa tenggara , provinsi sulawesi utara. Pada desa tersebut sebagian besar penduduk bermata pencarian sebagai petani dan

berkebun. Sebagian penduduk desa betelen adalah anak sekolah yang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Katolik Tombatu .jumlah siswa yang menempuh pendidikan mulai dari kelas 1 – 6 yaitu kurang lebih 160 siswa dan tenaga pendidik berjumlah 6 orang.

Zaman sekarang, teknologi berkembang begitu pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan mempermudah segala sesuatunya. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di jaman modern ini mulai dari smartphone, laptop, dan sebagainya. Semakin canggih suatu zaman maka semakin banyak alat atau media canggih yang terus berkembang pesat dan semakin banyak pula orang menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari informasi dan memudahkan dalam pekerjaannya sehari-hari. (Suparman Putriyani S, 2020)

Berdasar sumber data situs portal kumparan.com (Margaret Aliyatul Maimunah ,2020) saat ini, penggunaan gadget pada anak-anak usia dini sudah sangat mudah ditemui. Berdasarkan data yang diperoleh, anak-anak usia dini menghabiskan hampir 7 jam dalam sehari menggunakan gadget. Hasil survei memperlihatkan bahwa sebagian besar anak-anak usia dini diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar, jumlahnya mencapai 79%. Selain penggunaan gadget untuk belajar online, survei itu juga memperlihatkan persentase kepemilikan gawai oleh anak-anak usia dini. Ada sekitar 71,3 persen anak-anak usia dini yang telah memiliki gadget sendiri, dengan rincian 17,1 persen menyatakan gadget masih berada di bawah kepemilikan penuh orang tua dan 11,6 persen menunjukkan kepemilikan bersama gadget antara orang tua dan anak. (Tina et al., 2023)

(Bahari & Anwar, 2022) Teknologi di era sekarang menjadi kebutuhan bagi individu dalam kehidupannya. Perkembangan yang semakin pesat dan cepat berubah membuat teknologi semakin canggih dan praktis. Teknologi berupa gadget bisa dimiliki oleh siapapun termasuk anak usia dini sehingga dalam menggunakan gadget tidak kalah cerdasnya dengan para remaja dan orang dewasa. Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia (Widiawati, 2014).

Teknologi yang diciptakan dapat mengakibatkan perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Seperti halnya gadget menjadi sangat diperlukan sehingga dapat memberikan dampak yang besar pada nilai-nilai kebudayaan. Saat ini setiap orang memiliki gadget, bahkan tak jarang beberapa orang memiliki lebih dari satu gadget. Saat ini gadget banyak digunakan dari berbagai kalangan, tidak hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua anak dan balita memanfaatkan gadget dalam setiap aktivitas mereka. Hampir setiap orang menghabiskan waktu dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri dari kalangan tertentu. Selain memiliki manfaat, gadget juga memiliki banyak dampak negatif bagi remaja, anak, bahkan balita. (Puspa Widya Lubis et al., 2022).

Masyarakat memanfaatkan Gadget sebagai alat komunikasi, alat penyampai berita, alat interaksi di media sosial, bermain game, menonton, mendengarkan musik, belanja, transaksi keuangan dan lain-lain. Tetapi banyak ditemukan masyarakat yang memanfaatkan gadget sebagai alat dalam membantu mengasuh anak. Hal ini terjadi karena gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang menarik, sehingga dapat digunakan untuk menemani anak agar orang tua dalam melakukan aktifitas sehari-hari dengan tenang. Banyak orang tua beranggapan bahwa gadget dapat menemani anak dalam bermain, sehingga peran orang tua dapat

digantikan dengan adanya gadget. Bahkan tidak jarang banyak orang tua juga menjadi kecanduan pada gadget, sehingga tidak jarang mereka menjadi lalai pada pekerjaan rumahnya.(Puspa Widya Lubis et al., 2022)

Masa kanak-kanak merupakan golden age, dimana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan rasa ingin tahu yang sangat besar. Mereka akan belajar hal-hal yang belum diketahui salah satunya adalah gadget. Gadget yang memiliki tampilan menarik dan dilengkapi dengan aplikasi game online dapat dengan mudah menarik perhatian anak-anak, sehingga tidak jarang anak-anak akan lupa waktu saat berhadapan dengan gadget. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak dalam bermain gadget dapat menyebabkan interaksi anak dengan dunia sosial berkurang(Haerunisya et al., 2023)

Pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Survei APJII tahun 2023 menunjukkan sebanyak 78,19 persen atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia & Teknopreneur Indonesia, 2023). Dunia internet seperti halnya pisau bermata dua yang memiliki hal positif dan negatif sehingga para pengguna harus bijak dalam penggunaan internet agar menghasilkan energi positif dan hal bermanfaat . Ada begitu banyak dampak positif yang terdapat dalam internet diantaranya seperti mencari konten edukasi, menguji pengetahuan, sarana hiburan, dan bersosialisasi dengan teman sebaya secara daring (I Dewa Gede Agung Kresna Dananjaya et al., 2023) . Dampak negatif jejaring sosial bagi anak-anak diantaranya adalah kecanduan,cybercrime, penipuan, pornografi, dan sikap-sikap yang mengarah pada permisif terhadap penyimpangan sosial, egois dan tidak memiliki kepekaan sosial dalam dunia Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2018)

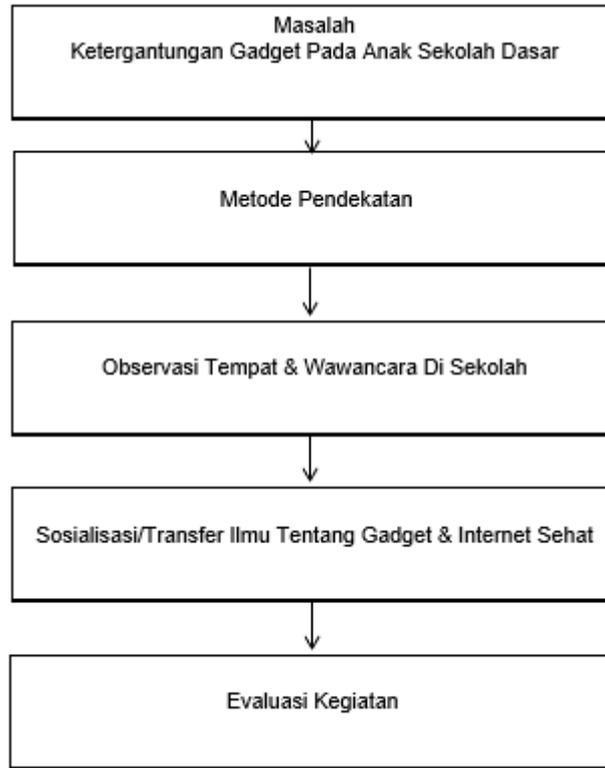
Sebagai upaya mencegah anak-anak daripengaruh buruk yang bersumber dari internet serta menciptakan lingkungan internet yang sehat dan aman, edukasi tentang penggunaan internet sehat serta etika dalam berinternet perlu diberikan kepada anak-anak dan orang tua. Dengan latar belakang itulah dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa edukasi penggunaan internet yang sehat dan aman serta etika berinternet. Kegiatan ini sejalan juga dengan program pemerintah untuk menciptakan lingkungan internet yang sehat dan aman bagi anak-anak(Dwi et al., 2023)

Di sekolah dasar katolik tombatu 90% siswa sudah memahami gadget dalam melakukan aktifitas belajar disekolah ataupun bermain , fenomena ini di dasarkan pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sehinggah di kalangan anak sd pun sudah tau cara menggunakan gadget di umur 6 tahun. saat melakukan pengamatan dikelas 6 semua siswa menggunakan gadget untuk bermain game. Para siswa-siswi belum mengetahui dampak buruk apa yang akan di dapatkan jika mereka ketergantuan gadget . merujuk dari hasil pengamatan yang di lakukan di sekolah dasar khatolik tombatu mahasiswa KKN mencoba memecahkan masalah dengan melakukan sosialisasi dengan judul “Edukasi Internet Sehat Untuk Mencegah Ketergantuan Gadget Pada Anak Sekolah Di Sekolah Dasar Khatolik Tombatu”.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 – 26 juli 2024 di SD katolik tombatu dalam kegiatan KKN (kuliah kerja nyata).kegiatan ini dilakukan untuk mencegah ketergantungan

gadget pada anak sekolah . kegiatan ini dilakukan dalam membuat penyuluhan dengan membuat materi kemudian nanti nya akan kami tampilkan lewat proyektor.materi yang akan disampaikan yaitu pengetahuan gadget dan pengertian internet sehat , dampak positif dan negatif dalam menggunakan gadget , solusi dalam menggunakan gadget yang benar . selain penyampaian materi ada juga sesi tanya jawab dan memberikan hadiah dalam mengapresiasi siswa yang berani menjawab pertanyaan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

HASIL DAN DISKUSI

1. Sosialisasi Penggunaan Gadget dan Internet Sehat

Sosialisasi ini dilaksanakan pada tanggal 25 – 26 juli 2024 di SD Katolik Tombatu pada siswa kelas 6 dengan menggunakan dua sesi dalam proses sosialisasi yaitu pemberian materi dan juga sesi tanya jawab.



Gambar 2. Sosialisasi Internet Sehat Di SD Katolik Tombatu

Pemberian materi yang di berikan yaitu pengertian gadget dan internet sehat,ada juga dampak yang ditimbulkan,yaitu dampak positif dan juga dampak negatif dalam penggunaan gadget. Dampak positif yaitu melatih kecerdasan,meningkatkan rasa percaya diri,mengembangkan kemampuan dalam membaca,berkembangnya imajinasi. Dampak negatif yaitu penurunan konsentrasi saat belajar,kecanduan gadget,penurunan dalam bersosialisasi.Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari pemggunaan gadget maka di simpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari,namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri.Dengan sosialisasi ini juga diharapkan siswa dapat memahami dan mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Melakukan rekreasi pada siswa kelas 6

Dalam sesi diskusi ada 2 siswa yang menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh narasumber dan pada waktu bersamaan sebagai bentuk apresiasi diberikan hadiah.



Gambar 4. Pemberian hadiah pada siswa kelas 6

Beberapa faktor pendukung kegiatan tersebut antara lain :

- a. para siswa memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai internet sehat dan juga dampak gadget pada anak.
- b. kegiatan sosialisasi sangat didukung oleh tenaga pendidik yang ada disekolah tersebut.

c. memiliki media proyektor dalam pemberian materi

2. Evaluasi kegiatan

Setelah dilakukan sosialisasi internet sehat pada siswa kelas 6 SD Katolik Tombatu dan telah melewati diskusi bersama para siswa, kami optimis dengan apa yang telah kami berikan akan berdampak positif bagi para siswa. Melalui sosialisasi ini telah dianalisa informasi yang telah disampaikan dapat dipahami oleh semua siswa yang sebelumnya belum memahami akibat buruk dari ketergantungan gadget.

SIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

Setelah rangkaian kegiatan program KKN disekolah telah selesai dilaksanakan dengan mengikuti agenda dari awal sampai akhir kesimpulan yang dapat ditarik oleh para mahasiswa KKN berdasarkan kondisi yang dihadapi di lapangan adalah para siswa sudah memiliki bekal pengetahuan terkait dengan bagaimana menggunakan gadget dengan bijak. Kegiatan ini dilakukan guna menambah referensi informasi kepada para siswa terkait dengan manfaat positif yang bisa didapatkan apabila menggunakan internet dengan sehat.

Siswa – siswi yang ada di SD Katolik Tombatu harus terus diawasi baik dari orangtua maupun dari pihak sekolah agar supaya kedepannya siswa-siswi tersebut bisa menghindari dampak yang akan timbul jika sudah menjadi ketergantungan pada gadget. Dan juga diharapkan orang tua dan pihak sekolah tidak bosan-bosan dalam melakukan pendekatan pada anak untuk menyuarakan dampak yang akan timbul dalam penggunaan gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada (a) kepala sekolah SD Katolik Tombatu ; (b) LPPM Universitas Sariputra Indonesia Tomohon ; (c) pemerintah desa Betelen ; (d) siswa-siswi SD Katolik Tombatu

REFERENSI

- Permaesih, D., & Herman, S. (2005). Faktor-faktor yang mempengaruhi anemia pada remaja. *Indonesian Bulletin of Health Research*, 33(4), 20280.
- Laksmi, S., & Yenie, H. (2018). Hubungan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia dengan Kejadian Anemia di Kabupaten. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 14(1), 104-107.
- Kusnadi, F. N. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia dengan Kejadian Anemia pada Remaja Putri. *Jurnal Medika Utama*, 3(01 Oktober), 1293-1298.
- Budiarti, A., Anik, S., & Wirani, N. P. G. (2021). Studi Fenomenologi Penyebab Anemia Pada Remaja Di Surabaya. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(2).