

SOSIALISASI PENGGUNAAN DAN MANFAAT INTERNET TERHADAP PELAJAR SEKOLAH DASAR DAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhamad Raffi Ardiansyah¹, Ahmad Sholikin², Achmad Ferrysqo Irawan³, Ahmad Saefudin⁴, Bima Prawira Kusuma Atmaja⁵, Deden Sukandar⁶, Ibnu Dwi Permana⁷, Martin Siregar⁸, Ryan Setiawan⁹, Warsito Triantoro¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitpek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹raffiardiansyah77@gmail.com, ²ahmadsholikin619@gmail.com, ³ferrysqo.irawan45@gmail.com, ⁴hmd.saefudin@gmail.com, ⁵kidzано27@gmail.com, ⁶the.dedensukandar@gmail.com, ⁷Ibnue.0491@gmail.com, ⁸martinsiregar75@gmail.com, ⁹ryan123setiawan@gmail.com, ¹⁰warsitotriantoro94@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pengenalan dan pembelajaran teknologi internet ini berkaitan dengan penerapan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi internet. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini ditargetkan untuk memberikan manfaat bagi Anak-anak atau Remaja. Pemberian wawasan pembelajaran dan pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah membangun Anak-anak atau Remaja Bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan Internet dengan cara pemberian materi dan diskusi. Kegiatan pelatihan berisi materi pengetahuan atau pembelajaran, pemberian penerapan dan contoh-contoh, dan tanya jawab. Hasilnya dapat dilihat bahwa Anak-anak atau Remaja dikalangan pelajar dapat mengerti media internet sebagai media hiburan, interaksi dan sebagai media sumber ilmu pengetahuan wawasan, sehingga dapat dengan bijak menggunakan media internet yang berdampak positif. Kegiatan ini dilakukan secara langsung dengan mematuhi protokol kesehatan mengingat masih dalam kondisi pandemi.

Kata kunci: Internet; Wawasan Pengetahuan; Pelajar.

I. PENDAHULUAN

Pengetahuan dan penerapan akan teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang wajib dipenuhi seseorang terutama dalam bidang sosialisai secara daring maupun media internet lainnya. Hal ini dikarenakan hampir sebagian kegiatan sehari-hari di era teknologi sekarang melibatkan bantuan teknologi informasi baik dalam kegiatan sosial, bekerja dan aktivitas lainnya. Selain itu juga pengetahuan akan teknologi informasi terutama internet merupakan modal utama untuk memahami dan memanfaatkan teknologi secara tepat dimana hal tersebut dapat membantu

seseorang untuk hidup lebih baik sekaligus bersaing di era globalisasi atau teknologi dan kemajuan teknologi zaman yang akan datang. (kompas.com 21 Desember 2021).

Internet (*Interconnected Network*) merupakan perangkat sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer atau perangkat jaringan dan jaringan-jaringan komputer yang terjangkau diseluruh dunia. ini merupakan jaringan yang terdiri dari semua jaringan yang terjangkau seperti jaringan privasi, akademik, bisnis, pemerintah local dan publik ke lingkup global, dihubungkan oleh teknologi seperti *nirkabel*, elektronik dan jaringan optik. Teknologi internet memberi ragam sumber daya yang berisi layanan informasi maupun aktivitas berupa

digital seperti penerapan dalam pengiriman surat atau dokumen *hyperteks* yang saling terkait dan dengan adanya *World Wide Web* (WWW), telepon, surat elektronik, dan semua berkas digital lainnya. (universitassuryadarma.ac.id 25 Februari 2014).

Sejarah internet Indonesia dimulai pada awal tahun 1990-an. Pada tahun itu jaringan internet di Indonesia dikenal atau disebut sebagai paguyuban network, di mana artinya semangat kerja sama, kekeluargaan & gotong royong sangat hangat dan terasa di antara para pelakunya. (Purbo. W. Ono. Teknologi Warung Internet 1999). Penggunaan dan penerapan teknologi internet telah membuat atau menciptakan ruang maya yang bersifat artifisial, yang berarti setiap orang berhak atau bebas melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial dengan cara yang baru dan baik yang disebut *cyberspace* (<http://komunikasi.us/>). Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa *cyberspace* telah membawa pengguna teknologi internet dalam ruang dan sisi realitas baru yang terdapat harapan, kenyamanan, kesenangan, dan kemudahan. Tetapi semua hal tersebut memiliki persoalan hukum yang muncul dikarenakan adanya *cyberspace*. (Bogor.net, *Public Cyberspace* 17 September 2017).

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika jumlah pengguna teknologi internet di Indonesia mencapai 82 juta pengguna dan berada pada peringkat ke-8 dunia. Dari jumlah tersebut, sebanyak 80 persen adalah pengguna remaja yang rentang umur 15-19 tahun. Media dan layanan yang sering digunakan atau dikunjungi saat beraktifitas internet oleh pengguna internet di Indonesia pada urutan tiga teratas yaitu, *instant messaging* atau layanan pengiriman teks secara privasi, *E-mail* atau pengiriman dokumen dan *social networking* atau biasa dikenal media sosial. (kominfo.go.id 8 Mei 2014).

Di masa Pandemi ini banyak masyarakat terutama remaja yang berstatus pelajar menggunakan media internet, dan pada dasarnya semakin banyak pelajar yang terbiasa melakukan aktivitas secara offline akan susah menyesuaikan secara *online*, maka dari itu perlu adanya bimbingan dan penyuluhan bagaimana menggunakan internet secara sehat dan memanfaatkan internet dengan baik, terutama demi kenyamanan menghindari berbagai dampak-dampak negatif seperti konten senonoh, penipuan maupun pengaruh negatif lainnya. Anak-anak Remaja merupakan sasaran yang bagus untuk mengajarkan kepada mereka bagaimana internet dapat digunakan sesuai kebutuhan yang tepat dan menjadi satu-satunya media utama yang cocok dimasa pandemi ini, dalam artian sebagai media praktis untuk belajar maupun sosialisasi antar pelajar lainnya secara sehat. (databoks.katadata.co.id 3 Mei 2021).

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dan dipraktikkan dalam pengabdian masyarakat yaitu membangun Anak-anak atau Remaja menjadi bijak dalam menerapkan dan memanfaatkan internet adalah dengan cara pemberian materi sekaligus contoh-contoh yang mudah dipahami dan diskusi. Kegiatan pelatihan berisi antara lain pengetahuan atau pembelajaran, contoh dan tanya jawab. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19 tetapi kegiatan ini dilakukan secara tatp muka atau secara diskusi langsung namun tetap diselenggarakan dengan mematuhi protokol Kesehatan. (Kuswoyo Dedy, 2021: 123)

Protokol kesehatan ini merupakan metode penerapan yang utama untuk pencegahan penyebaran COVID-19. Mengingat himbauan pemerintah terkait COVID-19 pelaksanaan PKM ini dilaksanakan dengan aturan pemerintah dengan menerapkan fungsi 3M yaitu Mencuci tangan, Memakai masker, Menjaga jarak dan setiap peserta mendapatkan satu masker mulut hidung. (Kuswoyo Dedy, 2021: 124)

Dengan melakukan pelaksanaan kegiatan langsung dengan protokol kesehatan dan menggunakan *proyektor* sebagai alat pemamparan materi pengetahuan untuk pembelajaran dan juga didampingi oleh 2 pengajar, maka dari itu metode yang digunakan dapat langsung menganalisis 11 Anak-anak atau Remaja ketika menyimak sampai mencoba mempraktikkan yang telah di contoh oleh pengajar materi.

Dalam berjalannya kegiatan, para anggota kelompok PKM telah menyiapkan games atau permainan dan pertanyaan atau kuis untuk Anak-anak dan Remaja yang mengikuti jalan kegiatan sampai di akhir sesi yaitu saat selesai menyampaikan materi ini bertujuan agar suasana PKM menjadi aktif, nyaman dan tetap kondusif. Dan yang berhasil menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainan maka mendapatkan hadiah berupa uang tunai dan bingkisan alat sekolah. Metode ini dipilih untuk menargetkan para Anak-anak atau Remaja audiens dapat menerima materi lebih memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pemateri, sehingga tujuan untuk membangun Anak-anak atau Remaja dapat bijak berinternet ini terlaksana dan tercapai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini memberi manfaat edukasi pemahaman dan manfaat tentang Internet, dengan referensi-referensi sampai modul-modul *platform* pendidikan yang beredar di internet, wawasan

pengenalan pengetahuan internet dan dampak positif negatif internet. Anak-anak atau Remaja Rumah Pintar Yatim dan Dhuafa Al-Ikhlas Tangerang Raya sangat senang dan serius dalam mengikuti kegiatan PKM dari sesia pengenalan sampai sesia akhir. Terlihat dari semangat mereka dalam bertanya dan bersosialisasi dalam mengikuti kegiatan acara dan aktif dalam sesi kuis pertanyaan dan games atau permainan. Dimana peserta yang berhasil menjawab dan mengikuti games dengan baik akan mendapatkan hadiah berupa uang tunai yang akan diberikan setiap peserta di akhir acara.



Gambar 3. 1 Sambutan dan Penjelasan Materi PKM



Gambar 3. 2 Pemberian hadiah dan bingkisan oleh ketua PKM kepada anak-anak



Gambar 3. 3 Anak-anak sedang bersosialisasi tentang internet



Gambar 3. 4 Anggota mahasiswa dalam akhir sesi kegiatan

Generasi saat ini membutuhkan dan Sebagian melakukan aktivitas yang praktis dan ini menuntut Pada mereka agar tetap dapat mengikuti perkembangan teknologi. Karena mereka harus memiliki akademik wawasan lebih unggul, hal ini bertujuan demi kebaikan diri Anak-anak atau Remaja. Dengan aktivitas digital atau online dapat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademis membaca, menganalisis pemanfaatan ataupun dampak dan menggunakan internet dengan baik dan benar sesuai norma hukum yang ada, dengan adanya pengetahuan internet dengan baik sekaligus menjadi alat paling efisien dalam kehidupan maka generasi muda sudah dikatakan matang menuju era teknologi yang akan mendatang.

Program Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan utama kepada Anak-anak atau Remaja Remaja Rumah Pintar Yatim Dan Dhuafa Al-Ikhlas Tangerang Raya dengan hadirnya peserta 11 orang di rentang umur 10-17 tahun. Kegiatan PKM yang dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Oktober 2021, pukul 13.00 WIB sampai dengan acara selesai pukul 15.00 WIB yang mengangkat judul "Sosialisasi Penggunaan dan Manfaat Internet terhadap Pelajar" secara langsung tatap muka dengan peserta dilokasi teras Rumah Pintar Yatim Dan Dhuafa Al-Ikhlas Tangerang Raya.

Materi pembelajaran dan pemberian contoh yang dibawakan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu dengan mengenali tentang Internet, manfaat, penggunaan, dan dampak positif negatif internet, referensi-referensi platform pendidikan yang tersebar di internet, manfaat Internet dan dampak internet serta contoh penggunaan internet. Tahap sosialisasi dan akademis mencakup dari pengenalan dan penggunaan Internet sampai pemberian contoh referensi-referensi dan modul-modul pengetahuan internet serta wawasan internet dan dampak positif negatif internet. Tahap ini bertujuan untuk gambaran awal yang rinci dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat serta mampu meningkatkan wawasan dan

pengetahuan Anak-anak dan Remaja yang masih bersekolah agar lebih memahami arti tentang internet sekaligus memberi contoh berinternet dengan positif dan baik atau bijak dalam penggunaan. Adanya situasi saat ini, perkembangan teknologi yang dengan cepat maju yaitu berupa inovasi baru sangat menuntut semua pihak untuk peduli terhadap Anak-anak dan Remaja sedang belajar akan hal inovasi tersebut sehingga memberi dampak yang besar bagi kehidupan bersama, jadilah seorang yang mengamalkan suatu yang baik.

IV. SIMPULAN

Adapun kesimpulan dan pembelajaran yang dapat kita ambil dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanan ini adalah bahwa masih ada Sebagian besar Anak-anak atau Remaja yang tidak mengetahui penggunaan dan manfaat positif sekaligus dampak positif negatif dari internet. Kegiatan ini berjalan baik sesuai harapan dan mendapat salam sambutan hangat dari Anak-anak dan Remaja yang telah berpartisipasi ikut dalam sebagai pendengar.

Harapan dari terlaksananya kegiatan PKM ini yaitu bertumbuh atau meningkatnya pengetahuan Pendidikan tentang penggunaan dan pemahaman internet. mengingatkan kepada Anak-anak atau Remaja untuk lebih menggunakan dan memanfaatkan internet dengan baik agar dapat mengambil banyak dampak positif, banyak point-point baik yang dapat diambil dan dipelajari dari internet namun ada juga point-point atau konten negaif yang harus dihindari. Internet memiliki arti adalah alat ditangan pengguna internet yang mana tangan dapat dikontrol dengan otak dan pikiran jernih, jadi berpikir lah dengan matang sebelum dan saat menggunakan internet, dengan begitu internet menjadi alat paling efisien untuk berinteraksi sesama pengguna sampai mencari ide sesuatu yang kita inginkan Tujuan utama yaitu untuk menjadi baik dan bijak dalam menggunakan internet demi masa depan bangsa yang cerah dan maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Rizkinaswara, L. (2019). *Penggunaan Internet di Indonesia*. <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/penggunaan-internet-di-indonesia/>
- Karlina, D. A., Aeni, A. N., & S., A. A. (2020). MENGENAL DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF INTERNET UNTUK ANAK PADA ORANG TUA.

Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat No. 1 (2). <https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i2.24002>

- Karlina, D. A., Aeni, A. N., & Syahid A., A. (2020). Mengenal Dampak Positif dan Negatif Internet untuk Anak pada Orang Tua. *Jurnal Pasca Dharma PM No. 1 (2)*.
- Aheniwati. (2019). PENGARUH INTERNET BAGI ANAK. *Edukasia, Volume 6(2)*.
- Winda Fronika. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Email*.
- Purbo, Ono. W. (1999). *Teknologi Warung Internet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ukar, Kurweni. (2001). *Panduan Internet Untuk Pelajar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Erlina. (2009). *Belajar Menggunakan Internet*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suwarsito, S, & Harjono, H. (2010). PEMANFAATAN EDUKASI-NET DALAM PENCAIAN SUMBER BELAJAR MELALUI AKSES INTERNET. *Jurnal Nasional UMP No. 1 (2)*. <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JUITA/article/view/416>.
- Surya, Yuyun W.I. 2002. *Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya)*. Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya.
- Ahmad. (2020). *Panduan memakai masker pada anak-anak pada mas pandemic Covid-19*. <https://tirto.id/panduan-pemakaian-masker-untuk-anak-anak-saat-pandemi-covid-19-eNeu>
- Kuswoyo, Dedy. (2021). Pencegahan Penularan Covid-19 dengan Pemberlakuan Perilaku 3M. *Jurnal Peduli Masyarakat No. 3 (2)*. <https://doi.org/10.37287/jpm.v3i2.502>