

EDUKASI PENERAPAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI YANG BIJAK TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK DI RUMAH PINTAR AL-IKHLAS PAMULANG

Ahmad Maulana Yusuf¹, Andrea Fauzan Albar², Banu Rasyidi³, David Alfisyahri⁴, Dimas Tri Aditya⁵, Hilmansyah⁶, Indah Nur Seha⁷, Karina Wulandari Sukarman⁸, Muhammad Naufal Yazid⁹, Nabila Latifah Azzahra¹⁰, Tri Hidayati, M.Pd.¹¹

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang, Tangerang Selatan, telp/fax: (021) 7412566

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

e-mail: ¹yusufprasdana889@gmail.com, ²andrew33ha@gmail.com, ³banurasyidi17@gmail.com,

⁴Davidalfiansyah@gmail.com, ⁵triadtyax1@gmail.com, ⁶hilman171201@gmail.com, ⁷indahnurseha772@gmail.com,

⁸karinawulandari48@gmail.com, ⁹Naufalyazid40@gmail.com, ¹⁰nabilatifah93@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi merupakan hal yang diterima oleh masyarakat sebagai keterampilan yang penting untuk dikuasai. Pada era dimana informasi sangat mudah untuk didapat ini, maka keterampilan tersebut menjadi hal dasar yang diperlukan untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia dengan syarat dapat memanfaatkannya dengan bijak. Di era pesatnya perkembangan teknologi yang juga diiringi dengan hadirnya media sosial (medsos), memberikan banyak dampak positif maupun negatif dalam masyarakat terlebih lagi terhadap anak-anak. Tidak sedikit orangtua yang mengenalkan teknologi kepada anak-anaknya terlalu dini tanpa adanya bimbingan atau pengawasan. Dengan mengajarkan anak-anak dalam penggunaan teknologi yang bijak, maka anak-anak akan tahu apa saja dampak yang akan diterima ketika mereka dihadapkan dengan teknologi. Metode yang digunakan adalah metode edukasi, dikarenakan target dari kegiatan adalah anak-anak, maka penyampaian materi disesuaikan dengan peserta acara. Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa para peserta dapat memahami pembelajaran dengan baik dan dapat menerapkan penggunaan teknologi yang bijak kedepannya.

Kata Kunci: teknologi, dampak, keterampilan

Abstract

The use of technology is accepted by the community as an important skill to master. In this era where information is very easy to obtain, these skills are the basic thing needed to help facilitate human work on the condition that they can use it wisely. In the era of rapid technological development, which is also accompanied by the presence of social media (social media), it has many positive and negative impacts in society, especially on children. Not a few parents introduce technology to their children too early without guidance or supervision. By teaching children in the wise use of technology, children will know what impacts they will receive when they are faced with technology. The method used is an educational method, because the target of the activity is children, so the delivery of material is adjusted to the event participants. The results of this PKM activity show that the participants can understand learning well and can apply the wise use of technology in the future.

Keywords: technology, impact, skills

I. PENDAHULUAN

Pada era teknologi saat ini perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk memberi kemudahan dalam pekerjaan dan memenuhi kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi juga dimanfaatkan dalam aspek pendidikan, teknologi

yang sedang dikembangkan saat ini yaitu gadget. Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki fungsi untuk memudahkan komunikasi bagi manusia. Kemajuan gadget bagi dunia pendidikan juga berdampak negatif yaitu mengakibatkan remaja malas belajar dan lebih sering bermain

gadget tidak pada waktunya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama para remaja mampu menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Dimana setiap remaja yang menggunakan gadget menghabiskan waktu mereka. Intesitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya daripada melakukan aktifitas di luar rumah. Pemakaian gadget dikategorikan dengan intesitas tinggi menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbasis program studi teknologi, bentuk pengabdian kami kepada masyarakat adalah berperan serta dalam usaha memberikan penyuluhan dan Pendidikan kepada masyarakat mengenai pengenalan dan pemanfaatan teknologi khususnya gadget. Dalam mengedukasi penggunaan gadget yang tepat kepada masyarakat khususnya kepada generasi-generasi penerus dengan mengadakan sosialisasi atau pengenalan gadget melalui pemaparan materi dan pembelajaran interaktif dengan judul **“Edukasi Penerapan Penggunaan Teknologi Yang Bijak Terhadap Perilaku Anak-Anak Di Rumah Pintar Al-Ikhlas”**.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini ialah metode sosialisasi. Sebelum dimulai kegiatan sosialisasi diawali dengan pengenalan teknologi. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta dalam menerapkan teknologi dengan baik. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Rumah Pintar Al-Ikhlas”.

Dua orang peserta akan ditunjuk untuk memaparkan materi penerapan teknologi yang bijak terhadap anak-anak dengan 1 unit laptop selama pemaparan materi berlangsung. Kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi kegiatan adalah 1,5 (Satu Setengah) jam:

a) Pada hari pertama:

- 15 menit untuk pembukaan dengan sambutan-sambutan kepada Dosen, Ketua Rumah Pintar, dan Ketua Pelaksana
- 45 menit untuk pemaparan materi pengenalan teknologi dan penggunaan gadget yang baik dan tepat
- 10 menit untuk sesi tanya jawab
- 10 menit untuk games
- 5 menit memberi hadiah pada peserta dan memberikan penghargaan untuk Rumah Pintar Al-Ikhlas.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah masing-masing sesi tanya jawab serta games pertanyaan seputar penerapan teknologi yang baik dan bijak. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui sesi tanya jawab yang diberikan. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil tanya jawab terhadap peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dengan penjelasan materi edukasi pengenalan dan penggunaan teknologi yang bijak dan baik yang di fokuskan pada anak – anak Rumah Pintar Al-Ikhlas menunjukkan kegiatan ini telah dilaksanakan dengan sukses dan efektif. Dan anak-anak rumah pintar al-ikhlas memberikan umpan balik yang cukup bagus. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dalam 5 Tahapan yang akan diuraikan sebagai berikut:

• Tahap Pertama

Tahapan yang pertama yaitu bertemu atau konsultasi kepada dosen pembimbing. Pada tahapan ini dilakukan untuk mendiskusikan jenis kegiatan apa yang akan dilakukan dan persiapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mulai dari sasaran organisasi atau instansi, tema kegiatan, lokasi hingga berakhirnya kegiatan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing, tujuan yang telah ditetapkan yaitu memberikan pengetahuan tentang edukasi pengenalan dan penggunaan teknologi yang bijak dan baik yang di fokuskan pada anak – anak Rumah Pintar Al-Ikhlas. Topik yang disiapkan sudah sesuai dengan tujuan kegiatan, kemudian materi yang disampaikan untuk membuat anak – anak Rumah Pintar menambah

wawasan tentang pengetahuan penggunaan teknologi secara bijak.

Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta dari materi yang telah disampaikan, diberikan beberapa kali kesempatan bertanya langsung oleh pemateri. Setiap hasil tahapan awal tersebut dapat dijelaskan bahwa tahapan konsultasi adalah untuk menentukan topik dan sasaran yang tepat untuk melakukan kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat.

- *Tahap kedua*

Pada tahapan yang kedua ini yaitu melakukan survey terhadap lokasi dan lingkungan tempat kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan, metode kegiatan berbagi pengetahuan dan ketertarikan anak – anak dari Rumah Pintar dengan materi yang akan diberikan.

Dari hasil diskusi yang telah dilakukan pada tahapan awal, yaitu konsultasi dengan dosen pembimbing, kegiatan dilaksanakan di Lokasi Rumah Pintar AI – Ikhlas yang terletak di Tangerang Raya Komp. Griya Asri Pamulang E – 9 no. 7 RT 02/RW 010 Tangerang.

Kondisi Lingkungan Rumah Pintar AI-Ikhlas Tangerang Raya dapat dikatakan layak untuk melakukan kegiatan ini dan lokasi dekat dengan pemukiman warga, tingkat kebersihan masih sangat terjaga sehingga kegiatan PKM bisa terlaksana dengan nyaman.

- *Tahap ketiga*

Tahapan ketiga ini merupakan tahapan persiapan, yang dimana seluruh tim pengabdian yang berjumlah 10 mahasiswa mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Persiapan yang dibutuhkan adalah peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan, materi yang akan disampaikan dan konsumsi untuk peserta kegiatan.

Tim pengabdian menentukan materi yang akan disampaikan. Setelah itu, tim pengabdian mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan sebagai media penyampaian materi yaitu berupa proyektor dan laptop. Sumber materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar berasal dari beberapa website. Materi yang disampaikan adalah bentuk dari edukasi pengenalan dan penggunaan teknologi yang bijak dan baik dan

nantinya akan ada sesi tanya jawab untuk anak – anak dari Rumah Pintar AI-Ikhlas.

Selain itu seluruh tim pengabdian mempersiapkan peralatan lain yang dibutuhkan, yaitu:

1. Banner atau Spanduk, digunakan sebagai media penyebaran informasi kegiatan PKM.
2. Plakat, digunakan sebagai cenderamata untuk diserahkan kepada pihak Pengurus Rumah Pintar AI-Ikhlas.
3. Doorprize, untuk anak – anak dari Rumah Pintar AI-Ikhlas yang sudah menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

- *Tahap keempat*

Pada tahap keempat ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Dalam tahap ini merupakan penerapan dari tahap satu hingga tahap tiga, dimana tahap tersebut menentukan bagaimana kegiatan akan dilaksanakan. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh MC/Moderator, lalu sambutan oleh Dosen, Ketua Rumah Pintar, dan Ketua Pelaksana yang kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi.

Setelah pemaparan materi selesai sesi selanjutnya yaitu sesi tanya jawab, tingkat pemahaman yang akan didapat anak – anak pada saat dilaksanakannya sesi tanya jawab dapat diketahui bahwa materi yang telah disampaikan dapat diterima dengan baik dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang penggunaan teknologi secara baik dan bijak.

- *Tahap Kelima*

Tahap lima adalah tahap evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta yang mengikuti kegiatan terhadap materi yang disampaikan, tingkat efektifitas penyampaian materi dari pemateri. Tahapan ini juga dilakukan untuk memberi penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan, apakah sudah berjalan dengan baik dan sesuai yang ditentukan.

Tingkat keberhasilan dari kegiatan ini diketahui dari bagaimana respon peserta yang mengikuti kegiatan dan masyarakat sekitar dalam menyikapi kegiatan yang diadakan oleh tim pengabdian. Kami memperhatikan apakah masyarakat sekitar khususnya anak – anak Rumah Pintar AI-Ikhlas merasa senang dengan kegiatan yang diadakan oleh tim pengabdian atau

justru sebaliknya. Melihat dari ketertarikan antara peserta dengan materi yang diberikan menjadi indicator penilaian dari kegiatan ini.

- **Tahap keenam**

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu membuat laporan akhir berupa paparan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Berikut adalah hasil dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan:



Gambar 1. Persiapan Pelaksanaan PKM



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Pemberian Doorprize hasil tanya jawab panitia pada peserta



Gambar 4. Penyerahan Plakat oleh Ketua Pelaksana untuk Pengurus Rumah Pintar AI-Ikhlash



Gambar 5. Foto Bersama

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap pembelajaran mengenai Penerapan Penggunaan Teknologi Yang Bijak. Dari materi yang diberikan seluruh peserta mendapatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai apa itu teknologi, sejarah teknologi, penerapan teknologi, manfaat teknologi, kelebihan dan kekurangan teknologi. Peserta juga aktif dalam mengikuti acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmawan, P.E. & A. H. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan. Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB.
- Fauziawati. 2015. Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA* Jurnal Bimbingan dan Konseling. Universitas Negeri Padang. Akses Online: <http://jurnal.iicet.org/konseling>.
- Handrianto, p. (2015) Dampak Smartphone [Online]. Available: Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin.