

SOSIALISASI MANFAAT DAN BAHAYA PEMAKAIAN TEKNOLOGI INFORMASI DI KALANGAN ANAK-ANAK DI DUSUN KARET PLERET BANTUL YOGYAKARTA

Erna Kumalasari Nurnawati¹, Edhy Sutanta²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika, FTI, IST AKPRIND Yogyakarta

Email: ¹ernakumala@akprind.ac.id, ²edhy_sst@akprind.ac.id

ABSTRAK

Teknologi Informasi (TI) telah digunakan di setiap aspek kehidupan dan di semua kalangan, termasuk anak-anak saat ini sudah sangat akrab dengan penggunaan TI. Namun, maraknya penggunaan TI di kalangan anak-anak harus disertai dengan pemberian bekal tentang bagaimana menggunakan IT dengan baik, dengan mengoptimalkan manfaat dan meminimalisir aspek bahaya penggunaan IT tersebut.

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Dusun Karet Desa Pleret Kecamatan Bantul Yogyakarta bertujuan memberikan sosialisasi dan penyuluhan kepada anak-anak usia dini (Sekolah Dasar) dalam menggunakan dan memanfaatkan TI secara bijak. Dari hasil survei terhadap 30 anak-anak yang mengikuti sosialisasi di peroleh data bahwa 100% anak-anak mempunyai minimal satu buah alat komunikasi berbasis TI, 100% anak-anak pernah menggunakan peralatan TI, 83% mempunyai akun media social. Dalam penggunaan TI 45% menjawab digunakan untuk *chatting*, 25% untuk bermain game, 17% untuk bermain media social, hanya 9% yang menggunakan untuk menyelesaikan tugas sekolah dan 4% untuk mencari berita. Sedangkan mengenai bahaya penggunaan TI, hanya 10% yang menjawab mengerti.

Hasil tersebut menunjukkan diperlukannya sosialisasi tentang penggunaan TI di kalangan anak-anak agar mereka dapat menggunakan peralatan TI dengan lebih baik dan bijak. Peran orang tua dalam pendampingan sangat diperlukan supaya anak-anak dapat menggunakan TI dengan baik.

Kata-kata kunci: Anak-anak, Bahaya, Manfaat, Teknologi Informasi.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga berkembang dengan pesat. Pada abad 21 ini TIK sudah menjadi kebutuhan primer bagi banyak kalangan. Dengan menggunakan TIK, suatu proses dan kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah dan efisien. Oleh karena itu penguasaan terhadap perangkat TIK perlu diajarkan pada semua tingkatan.

Pemanfaatan TIK telah merambah ke hampir semua bidang. Di kalangan sekolah, TIK digunakan untuk menyebarkan informasi kegiatan sekolah. Widayanti (2015) dan Delima dkk (2015) pernah melakukan identifikasi kebutuhan aplikasi untuk aplikasi yang cocok digunakan untuk anak-anak usian 4-6 tahun. TIK juga digunakan sebagai alat komunikasi dalam pengajaran (Sumintono dkk, 2012). Penggunaan TIK juga telah

digunakan sebagai media konseling secara *online* (Ardi dkk, 2013). Di samping itu, TIK juga telah digunakan sebagai sarana untuk menemukan lokasi-lokasi tempat wisata, sekolah, dan sarana lainnya (Nurnawati, 2018).

Komputer bisa membantu anak dalam kegiatan belajar. Banyak anak pra sekolah belajar menggambar dan membaca dengan menggunakan komputer. Mereka juga bisa mengikuti perkembangan teknologi dengan secara teratur menggunakan komputer. Beberapa pengaruh positif teknologi komputer untuk anak usia antara lain stimulasi bagi perkembangan antara koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan, menstimulasi bagi perkembangan motorik halus anak khususnya daya rangsang pada anak agar anak dapat melatih kemampuan berfikir untuk lebih kreatif, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, mendorong anak untuk belajar selain metode verbalitas dalam kata-kata tertulis atau lisan belaka. Pemanfaatan komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar berkonsentrasi, anak mempunyai bekal persiapan yang pasti memasuki gerbang perguruan tinggi. Komputer dapat juga digunakan untuk mempermudah menunjukkan pengetahuan.

Hasil-hasil penelitian di kelas menunjukkan bahwa program dalam komputer seperti (1) perangkat lunak komputer dapat mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi dan melampaui pemikiran mereka, (2) komputer hanya pilihan lain di kelas, (3) komputer menjadi jembatan bagi anak untuk berpikir abstrak, dan (4) teknologi komputer dapat merangsang perilaku di kalangan anak-anak.

Di samping manfaat yang sangat besar, penggunaan TIK juga mengandung bahaya, terutama bagi anak-anak. Menurut Andika (2018) ada beberapa dampak negatif dari penggunaan teknologi informasi. Orang tua kerap memfasilitasi anak-anak mereka yang masih belia dengan *gadget* atau barang-barang berbaur teknologi lainnya seperti komputer dan *handphone* untuk memanjakan anak-anak mereka. Namun orang tua patut waspada terhadap fasilitas teknologi canggih yang diberikannya kepada anak-anak mereka, karena ternyata teknologi mampu membawa dampak negatif bagi anak-anak. Berikut adalah beberapa dampak negatif teknologi pada anak-anak dan remaja (BP PAUD dan Diknas, 2018).

a. Kehilangan kemampuan bersosialisasi

Teknologi mampu meracuni dan menyebabkan candu pada penggunanya, layaknya zat psikotropika. Zat psikotropika dikenal mampu menghilangkan rasa depresi dan menimbulkan efek tenang selama beberapa saat, namun diam-diam zat psikotropika mampu merusak tubuh penggunanya dan menyebabkan candu. Sama halnya dengan teknologi. Anak-anak yang mengalami kecanduan teknologi pada umumnya hanya menghabiskan waktu di rumah untuk bermain komputer dan jarang keluar rumah untuk bersosialisasi. Hal ini tentu saja sangat berbahaya dan mampu membuat anak-anak yang mengalami kecanduan teknologi menjadi sulit menyatu dengan nilai, norma, dan struktur sosial di dalam masyarakat. Salah satu fenomena yang berhubungan dengan dampak negatif yang satu ini adalah fenomena hikikomori di Jepang, di mana para remaja Jepang menarik diri dari hubungan sosial dan lebih suka mengurung diri di rumah. Ada banyak faktor yang menyebabkan munculnya fenomena hikikomori, salah satunya adalah kegemaran remaja-remaja Jepang akan *game* dan *gadget*.

b. Pornografi

Kejahatan dunia maya adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan. Termasuk ke dalam kejahatan dunia maya antara lain adalah *hacking*, penipuan lelang secara *online*, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit/*carding*, *confidence fraud*, penipuan identitas, pornografi, dan lain-lain. Tetapi dampak *cybercrime* yang paling sering dibicarakan dan paling sering melibatkan remaja di bawah umur adalah pornografi. Banyak sekali kasus asusila yang melibatkan remaja-remaja di bawah umur dan pada umumnya remaja-remaja itu masih duduk di bangku sekolah menengah, salah satunya adalah kasus video asusila siswa-siswi SMPN 4 Jakarta yang beberapa waktu lalu ramai dibicarakan. Secara tidak langsung, teknologi berhasil mempengaruhi remaja-remaja di bawah umur untuk melakukan tindakan asusila, melalui situs-situs porno yang banyak ditemukan di internet. Remaja dapat bebas mengakses berbagai situs porno di internet tanpa diawasi orangtua karena kebanyakan para orangtua sibuk mencari nafkah dan kurang mengawasi pertumbuhan anak-anak. Sebenarnya bukan salah para remaja bila mereka mengakses situs porno

karena usia remaja adalah usia di mana para remaja mencari jati diri dan berusaha mempelajari sesuatu yang belum mereka diketahui. Namun orangtua sebaiknya mendampingi dan mengawasi anaknya ketika mengakses internet agar tidak terjerumus ke hal-hal negatif.

c. Menurunnya prestasi belajar

Seperti pada bagian sebelumnya, bahwa teknologi mampu meracuni dan menyebabkan candu pada penggunaannya, layaknya zat psikotropika. Hal itu tidak hanya dapat menurunkan kemampuan anak-anak dalam bersosialisasi, namun juga dapat menurunkan prestasi belajar. Anak-anak yang pada awalnya senang belajar dapat menjadi tergilagila terhadap *game* dan *gadget* sehingga prestasi belajar anak-anak pun menurun. Sebenarnya *game* baik untuk mengasah ketajaman berpikir anak-anak, namun jika terlalu sering bermain *game* bisa membawa dampak yang buruk. Solusi untuk menanggulangi masalah ini adalah membatasi jam bermain *game* anak-anak dan menjadikan *game* dan *gadget* sebagai sarana belajar yang mengasyikkan bagi anak-anak sehingga prestasi belajar anak-anak tidak menurun. Orangtua sebaiknya mengisi *laptop/komputer/tablet* dengan *game* yang bermutu dan mengandung unsur pendidikan di dalamnya untuk dimainkan oleh anak-anak.

Sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi informasi telah dilakukan oleh Mayeni (2017) dilakukan terhadap Siswa SMK Taruna Bakti Depok. Sosialisasi tersebut menitikberatkan pada bagaimana siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal dan meminimalisir efek negatif penggunaannya.

Dalam rangka kegiatan Kuliah Kerja Nyata Mandiri (KKNM) mahasiswa IST AKPRIND Yogyakarta yang ditempatkan di Dusun Karet Desa Pleret Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul ditemukan adanya kebutuhan untuk sosialisai penggunaan teknologi informasi khususnya anak-anak yang banyak menggunakan *gadget*. Dengan adanya kegiatan KKNM tersebut maka diajukan permohonan untuk diselenggarakan sosialisai penggunaan TIK khususnya tentang manfaat dan bahaya penggunaan TIK di kalangan anak-anak usia SD dan SMP. Dengan prakarsa Kepala Dukuh Karet dan Kepala Taman Pendidikan Al Quran, maka para mahasiswa melakukan kerjasama dengan Dosen Institut Sains & Teknologi AKPRIND untuk pelaksanaan kegiatan tersebut.

Maksud dari kegiatan ini adalah memberikan penyuluhan dan sosialisasi dampak penggunaan TIK bagi anak-anak, sehingga mereka dapat mengenali manfaat penggunaan TIK secara optimal dan dapat mengantisipasi aspek negatif (bahaya) penggunaan TIK. Penekanan kegiatan ini adalah agar anak-anak (SD dan SMP) diperkenalkan sejak dini tentang manfaat dan bahaya penggunaan teknologi informasi.

METODE

Metode yang dipakai dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah penyuluhan, permainan, dan pendampingan serta diskusi tentang penggunaan TIK. Alat yang digunakan antara lain laptop dan *gadget* dengan dilengkapi alat bantu *LCD projector*. Di samping itu juga dilakukan survei penggunaan TIK di kalangan anak-anak yang meliputi manfaat TIK dan pemahaman mereka tentang bahaya penggunaan TIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan diukur dengan pertanyaan yang diajukan kepada peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Hasil-hasil survei yang diperoleh dari jawaban peserta adalah sebagai berikut:

1. Pertanyaan ke-1. Apakah Anda memiliki salah satu atau dari media komunikasi yang menggunakan teknologi informasi?

Dari 30 anak, menjawab semua memiliki minimal satu media komunikasi (ada yang menggunakan milik orang tua). Hasilnya ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik hasil jawaban pertanyaan ke-1

2. Pertanyaan ke-2. Apakah Anda sudah terbiasa menggunakan perangkat yang menggunakan teknologi informasi?

Dari 30 anak, menjawab semua sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi informasi, baik berupa laptop, komputer, *games*, *handphone* maupun perangkat lainnya. Hasilnya ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik hasil jawaban pertanyaan ke-2

- Pertanyaan ke-3. Apakah Anda mempunyai salah satu atau lebih akun media sosial (FB, Twitter, Instagram, dll)?

Dari 30 anak hanya 5 anak yang tidak mempunyai akun media sosial (kerena masih kecil). Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 3.



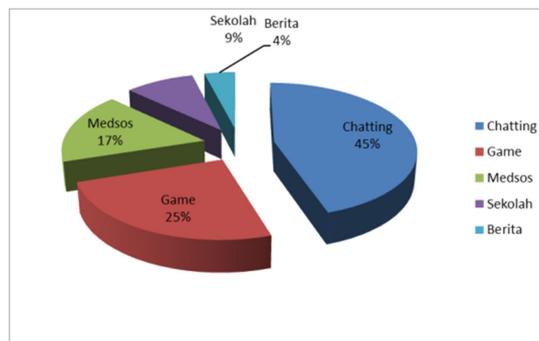
Gambar 3. Grafik hasil jawaban pertanyaan ke-3

- Pertanyaan ke-4. Responden diminta memberi skor 1-5 tentang urutan mereka dalam menggunakan perangkat TIK. Untuk apakah Anda menggunakan perangkat teknologi informasi? Urutan penggunaan perangkat TIK pada pertanyaan adalah seperti pada Tabel 1, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Urutan penggunaan perangkat TIK

Urutan	Penggunaan
	Media sosial (fb, twitter, instagram)
	Chatting (WA, BBM)
	Mencari materi/bahan tugas sekolah
	Mencari berita
	Game, kesenangan

Hasil jawaban responden adalah penggunaan tertinggi untuk *chatting*, media sosial, *game*, mencari materi sekolah dan terakhir mencari berita, seperti ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik hasil jawaban pertanyaan ke-4

5. Pertanyaan ke-5. Apakah Anda mengetahui bahaya penggunaan teknologi informasi?

Sebelum dilakukan penyuluhan, hasil jawaban responden adalah 28 anak menjawab tidak mengetahui dan hanya 2 (dua) orang menjawab mengetahui. Sementara setelah dilakukan penyuluhan dan pendampingan seluruh anak menjawab mengetahui tentang bahaya penggunaan TIK. Hasilnya ditampilkan pada Gambar 5.



Sebelum penyuluhan dan pendampingan

Sesudah penyuluhan dan pendampingan

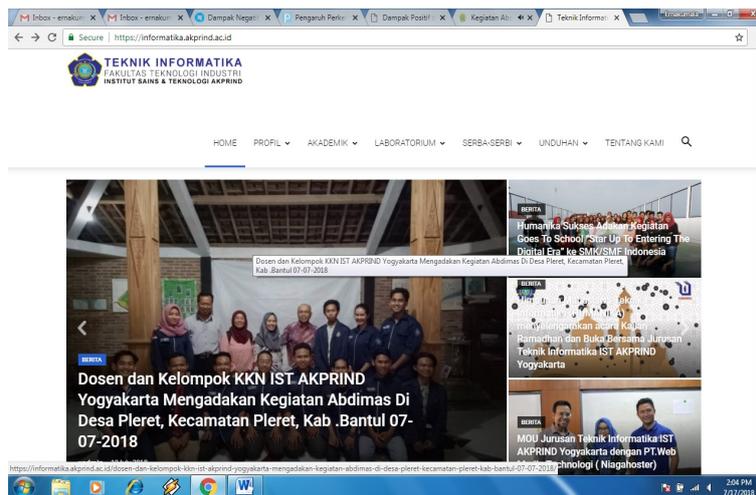
Gambar 5. Grafik Hasil jawaban pertanyaan ke-5

Berita tentang pelaksanaan kegiatan abdimas ini telah ditampilkan di *website* Desa Pleret pada laman: <http://pleret-bantul.desa.id/index.php/first/artikel/1422-Kegiatan-Abdimas-Berbasis-IT-oleh-KKN-AKPRIND> dengan tampilan seperti tampak pada Gambar 6, juga ditampilkan di *website* Jurusan Teknik informatika IST AKPRIND Yogyakarta pada laman: <https://informatika.akprind.ac.id/dosen-dan-kelompok-kkn-ist->

akprind-yogyakarta-mengadakan-kegiatan-abdimas-di-desa-pleret-kecamatan-pleret-kab-bantul-07-07-2018/ dengan tampilan seperti tampak pada Gambar 7.



Gambar 6. Tampilan berita kegiatan Abdimas pada laman Desa Pleret



Gambar 7. Tampilan berita kegiatan Abdimas pada laman Jurusan Teknik Informatika

Beberapa dokumentasi pelaksanaan kegiatan sosialisai dan pendampingan tentang manfaat dan bahaya pemakaian teknologi informasi di kalangan anak-anak di Dusun Karet Desa Pleret Bantul Yogyakarta ditampilkan pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan (1)



Gambar 9. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan (2)

KESIMPULAN

Sosialisasi tentang manfaat dan bahaya penggunaan TI sangat diperlukan terutama di kalangan anak-anak usia dini. Dengan pemberian pemahaman dan sosialisasi secara terus menerus maka diharapkan mereka menjadi generasi muda yang akrab dengan TI, dapat memaksimalkan manfaat yang diberikan oleh TI dan dapat meminimalisir bahaya yang ditimbulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika N., 2018, Dampak Negative Teknologi Bagi Anak-anak dan Remaja, Kompasiana, <http://www.parenting.co.id/balita/pengaruh+perkembangan+teknologi+pada+anak>, diakses tanggal: 1 Juli 2018.
- Ardi, Z., Yendi F. M., Ifdil, 2013, Konseling Online: Sebuah Pendekatan Teknologi dalam Pelayanan Konseling, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 1, No. 1, Februari 2013, Hal.: 1-5.
- BP PAUD dan DIKNAS, 2018, Dampak Positif dan Negatif Komputer Bagi Anak Usia Dini, <https://pauddikmaskelsel.kemdikbud.go.id/index.php/artikel-paud-dan-dikmas/347-dampak-positif-dan-negatif-komputer-bagi-anak-usia-dini>, diakses tanggal: 1 Juli 2018.
- Delima, R., Arianti, N. K., Pramudyawardani, B., 2015, Identifikasi Kebutuhan Pengguna untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (Jutisi), Vol .1, No. 1, April 2015.

- Maharsi, S., 2010, Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Bidang Akuntansi Manajemen, *Jurnal Ekonomi Akuntansi & Keuangan*, Vol 2 no 2 Nov 2000 127-137, Universitas Kristen Petra.
- Mayeni, M., 2017, Sosialisasi Teknologi Informasi: Pengabdian Masyarakat pada Siswa SMK Taruna Bhakti Depok, *Jurnal Emas (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, Vol. 1, No. 1, Maret 2017.
- Nurnawati, E. K., Ermawati, 2018, Design of Integrated Database on Mobile Information System: A Study of Yogyakarta Smart City Apps, *IOP Conference Series: Material Science and Engineering* 3016 (2018) 012036, IOP Publishing.
- Sumintono, B., Wibowo, S. A., Mislana, N., Tiawa, D.H., 2012, Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengajaran: Survey terhadap Guru-guru Sains SMP di Indonesia, *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 17 No. 1, April 2012, Hal.: 122-131.
- Widayanti, R., 2015, Pemanfaatan Media Sosial untuk Penyebaran Informasi Kegiatan Sekolah Menengah Kejuruan Pasundan Tangerang, *UEU Journal* 7284, *Jurnal Abdimas* Vol. 1 No. 2, Maret 2015.