

PENYULUHAN DAMPAK PENGGUNAAN INTERNET, SOSIAL MEDIA DAN *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK USIA DINI DI DESA HAGU TEUNGAH KECAMATAN BANDA SAKTI KOTA LHOKSEUMAWE

Teuku Afriliansyah¹, Syahrul Yusuf², Susanti³, Mayzuhra⁴

¹Dosen Program Studi Pendidikan Informatika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Bumi Persada Lhokseumawe

^{2,3,4}Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Bumi Persada Lhokseumawe
Email: afriliansyah.teuku@gmail.com

Diterima 06 September 2018/Disetujui 12 September 2018

ABSTRAK

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan tema Penyuluhan Dampak Penggunaan Internet, Sosial Media dan *Game Online* terhadap Anak Usia Dini di Desa Hagu Teungah Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP Bumi Persada Lhokseumawe pada tanggal 01 s.d 30 Agustus 2018, dengan tujuan mengajarkan kepada masyarakat tentang bahaya dampak penggunaan internet, media sosial dan *game online* bagi anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini diawali dengan pengenalan fitur-fitur yang ada pada perangkat *handphone* pintar (*smartphone*). Lalu, dilanjutkan dengan pengenalan penggunaan *smartphone* yang baik untuk orang tua. Hasil kegiatan penyuluhan ini diperoleh bahwa ketika anak menggunakan *smartphone* maka 1/3 otak anak akan lemah karena pancaran sinar lampu pada *smartphone*, sehingga anak menjadi sering lelah yang mengakibatkan resiko anak diharuskan menggunakan kaca mata karena keseringan menggunakan *smartphone*. Tidak hanya itu, kecanduan menggunakan *smartphone* baik menggunakan internet, media sosial dan *game online* semakin meresahkan orang tua, salah satu dampak negatif yaitu anak sudah mengetahui perilaku yang ditampilkan pada film pornografi. Kegiatan PKM ini juga membentuk karakter yang menjadikan anak dan orang tua sadar terhadap dampak positif maupun negatif penggunaan *smartphone* sehingga orang tua lebih bijak terhadap penggunaan *smartphone* untuk anak.

Kata Kunci: *Smartphone, Internet, Sosial Media, Game Online*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini kian hari semakin memprihatinkan, dikarenakan orang tua terlalu berlebihan memberikan *smartphone* (*handphone* pintar) kepada anak. Kurangnya pengawasan orang tua sering membahayakan anak. Misalnya, ketika orang tua meninggalkan *handphone* tanpa melihat aktivitas yang sedang dilakukan anak, mengakibatkan anak mengetahui film porno, kecanduan *game online* dan sebagainya. Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), dengan tema penyuluhan dampak penggunaan internet, sosial media dan *game online* terhadap anak usia dini di Desa Hagu Teungah Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP Bumi Persada Lhokseumawe pada tanggal 01s.d 30 Agustus 2018.

Internet adalah jaringan besar yang berhubungan dengan jaringan komputer dan menghubungkan antara orang dan komputer di dunia, melalui telepon, satelit dan sistem komunikasi lain. Internet dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama di dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari text, gambar, audio, video dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama. Untuk dapat bertukar informasi, digunakan *protocol* standar yaitu *Transmission Control Protocol* dan *Internet Protocol* yang dikenal TCP/IP. Dengan memanfaatkan koneksi internet, anak usia dini

secara tidak langsung diperbolehkan menjelajah situs maupun dunia maya dengan ataupun tanpa pengawasan orang tua. Hal ini menjadi keprihatinan tersendiri, karena masa usia anak yang seharusnya dikenalkan dengan sejuta permainan anak, justru diperkenalkan dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini, sehingga berdampak negatif bagi otak anak dan kurangnya kesadaran dengan teman seusia anak itu sendiri. Permasalahan lain yang ditemui adalah anak malas dan manja ketika disuruh melakukan sesuatu, sering membantah dan tak jarang bolos sekolah demi bermain *game online* maupun menjelajah dunia internet.

Kehadiran internet berdampak positif dan negatif bagi aktivitas seseorang. Dulu, beberapa aktivitas membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk menyelesaikannya namun kehadiran internet memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan seseorang. Keberadaan internet memiliki peran yang signifikan dalam keseharian seseorang bahkan bagi sebagian orang tidak lengkap rasanya jika dalam sehari tidak mengakses internet, baik untuk membuka jejaring sosial (facebook, instagram dan lainnya) atau mencari referensi untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan melalui internet.

Orang tua sering membelikan *gadget* yang canggih dengan model sesuai keinginan anak, dengan alasan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah, dikarenakan orang tua memiliki karir di luar rumah. Sedangkan, ibu yang *stanbay* di rumah membelikan *gadget* untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan tersebut berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Sehingga, anak lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak lebih individuali dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun, ketakutan orang tua saat ini adalah dampak negatif yang akan ditimbulkan internet terhadap anak, karena anak belum memiliki batasan yang kuat untuk memilih dan memilah mana situs atau perihal yang positif dan negatif ketika mengakses internet. Buktinya, hanya sebagian kecil saja internet yang diakses anak-anak memberi dampak positif ketika menggunakan internet, banyak dampak negatif penggunaan internet telah memberi kerusakan yang berarti bagi anak.

Banyak penelitian yang dilakukan para ahli menyebutkan fakta bahaya *smartphone* bagi kesehatan tubuh manusia serta perilaku negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone*. Jika diperhatikan, kondisi sekarang membuat setiap orang tidak dapat beraktifitas tanpa menggunakan *smartphone*, mulai dari pejabat, pegawai negeri maupun swasta, pelajar, bahkan balita, laki-laki maupun perempuan. Bahkan, dilingkungan keluarga terlihat semua anggota keluarga memiliki *smartphone*, mulai dari orang tua dan anak-anaknya dari yang masih balita sampai yang dewasa.

Keberadaan internet, sedikit banyak mempengaruhi karakter seorang anak. Hal ini, terbukti dengan banyaknya hal negatif yang muncul pada anak yang bersumber dari internet. Untuk itu dengan adanya kegiatan PKM yang dilakukan dengan tema penyuluhan dampak penggunaan internet, sosial media, dan *game online* terhadap anak usia dini di Desa Hagu Teungah Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, diharapkan ke depannya orang tua dapat lebih bijak mengawasi sang buah hati untuk tidak menggunakan jaringan internet, sosial media maupun mengizinkan bermain *game online* sebelum anak mengetahui dengan jelas apa yang dilakukannya sehingga orang tua dapat menjaga anak dari bahaya pornografi, kecanduan internet, penyalahgunaan informasi, merusak pribadi anak, serta mencegah anak dari kecanduan bermain *game online* dan sebagainya.

TUJUAN DAN LUARAN

Tujuan Kegiatan PKM pengabdian masyarakat ini adalah mengajarkan kepada masyarakat tentang bahaya dampak penggunaan internet, media sosial dan *game online* bagi anak usia dini. Adapun

luaran kegiatan yang diharapkan adalah mengembalikan kemampuan anak yang sebenarnya serta mengasah kemampuan, ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang dunia internet yang sehat dan keaktifan orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan *handphone*, serta hasil kegiatan akan dipublikasikan pada jurnal pengabdian masyarakat yang ber-ISSN, baik cetak maupun online.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan pengenalan fitur-fitur yang ada pada perangkat *handphone* pintar (*smartphone*), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan kontrol orang tua, yaitu orang tua harus memasang fitur 'kontrol orang tua' pada telepon pintar sebelum digunakan anak, berupa aplikasi yang membatasi hal-hal yang boleh diakses anak selama menggunakan *smartphone* dan orang tua dapat memantau aktivitas anak;
2. *Smartphone* tidak diberikan, yaitu orang tua disarankan untuk tidak memberikan kepemilikan *smartphone* kepada anak sepenuhnya. Sebaliknya, menggunakan istilah 'meminjamkan' supaya dapat dilakukan pengawasan. Sehingga, orang tua memiliki hak mengecek *gadget* anak;
3. Sering memantau aktifitas anak, yaitu orang tua diminta untuk sering memantau aktivitas anak di *smartphone* dengan memeriksa bagian *history* ataupun percakapan anak di media sosial. Jika ada yang mencurigakan, sebaiknya memberikan nasihat pada anak dengan baik;
4. Batasi penggunaan *smartphone*, yaitu penggunaan *gadget* untuk anak, maksimal 4 jam 17 menit setiap harinya. Sebaiknya anak diizinkan memegang *smartphone* di siang hari dan waktu tanpa *gadget* pukul 18.00 s.d 21.00 malam, dengan tujuan agar anak terlepas dari *smartphone*, serta ganti dengan kegiatan bermanfaat seperti kursus seni atau olahraga sesuai minat anak.

Setelah mengetahui dan memahami tentang bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk mencegah anak terbiasa dengan *smartphone*, penyuluhan ini dilanjutkan dengan pengenalan penggunaan *smartphone* yang baik untuk orang tua, khususnya IRT yang setiap hari menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk bersosial media, padahal *smartphone* dapat digunakan lebih dari itu. Orang tua diajarkan bagaimana membuat sebuah email, memanfaatkan sebuah media *whatsapp group* sebagai wadah arisan maupun kegiatan yang jauh bermanfaat dibanding hanya melihat status orang lain di facebook maupun instagram. Selanjutnya, IRT diarahkan tentang cara mengakses situs pencarian google, mencari resep makanan dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar orang tua tidak hanya dapat memantau kegiatan anak, namun dapat menggunakan internet dan media sosial secara baik dan benar, sehingga penggunaan *smartphone* bisa lebih bermanfaat.

WAKTU PELAKSANAAN

Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Hagu Teungah Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, pada tanggal 01 Agustus s.d 30 Agustus 2018.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan PKM Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Informatika STKIP Bumi Persada Lhokseumawe di Desa Hagu Teungah menghasilkan sebuah pembelajaran, baik dirasakan oleh anak bahkan orang tua sendiri. Awalnya anak-anak sulit diajak bermain keluar rumah karena hampir setiap hari disibukkan dengan bermain *smartphone*, namun sekarang anak-anak diajarkan beberapa permainan, seperti bermain sepak bola, bulu tangkis, bermain layangan dan lain sebagainya. Penggunaan *smartphone* juga dibatasi yang awalnya bisa dilakukan dari pagi hingga malam, sekarang menjadi 3-4 jam dalam sehari. Orang tua pun kini menggunakan *smartphone*

dengan sangat baik, seperti memanfaatkan fasilitas *whatsapp* sebagai wadah komunikasi dan bertukar informasi khususnya yang ada di Desa Hagu Teungah dan informasi lain pada umumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat melalui Penyuluhan Dampak Penggunaan Internet, Sosial Media dan *Game Online* terhadap Anak Usia Dini di Desa Hagu Teungah Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe, dapat disimpulkan bahwa ketika anak menggunakan *smartphone* maka 1/3 otak anak akan lemah karena pancaran sinar lampu pada *smartphone*, sehingga anak menjadi sering lelah yang mengakibatkan resiko anak diharuskan menggunakan kaca mata karena keseringan menggunakan *smartphone*. Tidak hanya itu, kecanduan menggunakan *smartphone* baik menggunakan internet, media sosial dan *game online* semakin meresahkan orang tua, salah satu dampak negatif yaitu anak sudah mengetahui perilaku yang ditampilkan pada film pornografi. Kegiatan PKM yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP Bumi Persada Lhokseumawe telah membentuk karakter yang menjadikan anak dan orang tua sadar terhadap dampak positif maupun negatif terhadap penggunaan *smartphone* itu sendiri sehingga orang tua harus lebih bijak terhadap penggunaan *smartphone* untuk anak.

Adapun masukan yang dapat disampaikan setelah berlangsungnya kegiatan PKM ini adalah: 1) untuk mendapatkan hasil optimal, komunikasi yang baik antara kelompok mahasiswa, dosen pendamping dengan masyarakat sasaran perlu ditingkatkan lagi; dan 2) sarana prasarana pendukung kegiatan yang difasilitasi kampus sangat membantu kelancaran kegiatan dan semoga dukungan tersebut akan tetap diberikan kepada mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM.

REFERENSI

- Cancan, FW. 2017. *Pengaruh Penggunaan Smartphon terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja*, <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/OBS/article/.../171>.
- Puji, AC. 2017. *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. <https://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/.../586>.