

Sosialisasi Penggunaan Teknologi Dan Internet Yang Sehat Sebagai Penunjang Pendidikan Bagi Siswa SDN 10 Kayuagung Desa Sukadana Kecamatan Kayuagung

Devi Wulan Safitri
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Email: deviwulansafitri2@gmail.com

Keywords: Education, Healthy Internet, Technology,

ABSTRACT

Community Service Program (KKN) is a community service program conducted by students of Raden Fatah State Islamic University Palembang in Sukadana Village, Kayuagung, South Sumatra. The goal is to provide assistance to the community through educational activities and collaboration between students and Sukadana Village. The author runs a student creativity program (PKM) with the title "Socialization of Healthy Use of Technology and Internet as Educational Support for Students of Sd Negeri 10 Kayuagung Sukadana Village, Kayuagung District". This activity is carried out with the aim of inviting the community, especially students in Sukadana village, the importance of using technology and a healthy internet to better understand the use of technology and the internet for the future. The research method used to achieve the target or goal in the research that has been planned is qualitative with the type of research using descriptive qualitative or introduction, practice and question and answer. The data used comes directly from the source, has been evaluated after training and socialization at SD N 10 Kayuagung, and the process runs smoothly as expected. The purpose of this service is to provide educational facilities to students at SD N 10 Kayuagung so that they can learn to use computers and also increase their understanding of information systems, the internet, and its impact.

Kata Kunci: Internet Sehat, Pendidikan , Teknologi

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang di Desa Sukadana, Kayuagung, Sumatera Selatan. Tujuannya adalah untuk memberikan bantuan kepada masyarakat melalui kegiatan pendidikan dan kolaborasi antara mahasiswa dengan Desa Sukadana. Penulis menjalankan program kreativitas mahasiswa (PKM) dengan judul "Sosialisasi Penggunaan Teknologi Dan Internet Yang Sehat Sebagai Penunjang Pendidikan Bagi Siswa Sd Negeri 10 Kayuagung Desa Sukadana Kecamatan Kayuagung". Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengajak masyarakat terutama siswa-siswi di desa sukadana pentingnya penggunaan teknologi dan internet yang sehat agar lebih paham dalam penggunaan teknologi dan internet untuk masa depan. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai target atau tujuan dalam penelitian yang telah direncanakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif atau pengenalan, praktik dan tanya jawab. Data yang digunakan berasal langsung dari sumbernya, telah dievaluasi setelah pelatihan dan sosialisasi di SD N 10 Kayuagung, dan proses tersebut berlangsung dengan lancar sesuai harapan. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan fasilitas pendidikan kepada siswa-siswi di SD N 10 Kayuagung agar mereka bisa belajar menggunakan komputer dan juga meningkatkan pemahaman mereka tentang sistem informasi, internet, dan dampaknya.

Pendahuluan

Pengabdian Masyarakat adalah upaya yang bertujuan untuk memberikan bantuan kepada masyarakat melalui kegiatan yang tidak meminta imbalan materi. Biasanya, kegiatan ini diinisiasi oleh berbagai perguruan tinggi atau lembaga di Indonesia dengan tujuan memberikan dampak positif bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat Indonesia secara keseluruhan (N. M. Ratama, 2019). Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan elemen penting dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang merupakan bagian dari implementasi kegiatan yang diadakan oleh LP2M UIN Raden Fatah Palembang untuk melaksanakan pengabdian kemasyarakatan (Dinas et al., 2018). Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan empati dan kepedulian mahasiswa dengan berpartisipasi secara langsung dalam mewujudkan harmonisasi dan moderasi beragama berbasis kearifan lokal yang ada di daerah tersebut. Adapun lokasi KKN angkatan ke-81 UIN Raden Fatah Palembang untuk kelompok 182 ini sendiri ialah di Desa Sukadana, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Desa ini tentu saja memiliki beberapa fasilitas lembaga pendidikan seperti Sekolah Dasar (SD) sebagai tempat awal dalam menciptakan cikal-bakal sumber daya manusia yang berkualitas untuk desa ini sendiri. Namun jika dilihat dari kondisi sekarang, ketersediaan akan fasilitas dan kualitas pengajaran serta akses terhadap teknologi di lingkungan sekolah masih terbilang terbatas dan perlu peningkatan lebih lanjut. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan fasilitas di beberapa sekolah masih sangat perlu untuk diperhatikan. Salah satunya ialah di SD N 10 Kayuagung.

Pendidikan bagi generasi milenial saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, terutama melalui penggunaan aplikasi dan internet yang biasa disebut TIK. Proses pembelajaran sekarang harus berfokus pada penggabungan teknologi dengan metode pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Ini merupakan tantangan bagi generasi Z dan alpha di era industri 4.0. Meskipun teknologi membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia, tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memaksa perubahan dari metode konvensional menuju pemanfaatan teknologi yang lebih baik.

Kehidupan modern manusia sangat tergantung pada teknologi dan internet, karena keduanya merupakan jaringan yang menghubungkan perangkat-perangkat secara global. Internet adalah sistem yang menghubungkan berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga gawai lainnya, dan melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (N. Ratama et al., 2020). Kemajuan teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu menjadikan teknologi tersebut menjadi elemen kunci dalam mempercepat kemajuan suatu negara. Dengan kemajuan teknologi informasi yang merata di seluruh dunia, termasuk di Indonesia baik di perkotaan maupun di pedesaan, terdapat peluang besar untuk meningkatkan pendidikan agar sejalan dengan perkembangan teknologi yang cepat. Saat ini, masyarakat di pedesaan masih tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi karena minimnya akses, terutama akses komputer. Masalah ini muncul karena rendahnya kesadaran akan pentingnya teknologi, khususnya peran komputer dalam kehidupan sehari-hari.

Secara etimologis, pendidikan berasal dari berbagai bahasa dengan makna yang berbeda. Dalam terminologi Yunani, istilah "paedagogie" dibentuk dari "paes" yang artinya anak dan "agogos" yang mengandung arti mengarahkan, yang secara keseluruhan diartikan sebagai proses pengarahan untuk anak-anak. Sementara itu, dalam konteks Romawi, kata "educate" diinterpretasikan sebagai proses menggali dan mengembangkan potensi yang tersembunyi. Dalam konteks bahasa Inggris, "to educate" dikaitkan dengan peningkatan moral dan pengembangan kecerdasan. Di negara Jerman, konsep pendidikan, yang dikenal sebagai *Erziehung*, berakar pada gagasan *educare* yang berfokus pada pemberdayaan potensi anak. Di bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawenteh* atau pengolahan, mengubah kewajiban, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan, watak, dan kepribadian anak (Hidayat R., 2019).

Istilah teknologi berasal dari kata Yunani "*technologia*" yang Webster Dictionary menjelaskan sebagai penanganan sesuatu secara sistematis. "*Techne*", sebagai akar kata dari

teknologi, merujuk pada seni, keterampilan, ilmu, atau keahlian. Oleh karena itu, teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai implementasi pendidikan secara sistematis. Teknologi sendiri adalah kumpulan alat yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, dan menyebarkan informasi. Menurut Asosiasi untuk Komunikasi Pendidikan dan Teknologi (AECT), bidang teknologi pendidikan dijelaskan sebagai penelitian dan penerapan prinsip-prinsip etis yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dan memperbaiki performa melalui identifikasi, penggunaan, serta pengaturan efektif dari sumber daya teknologi yang relevan (Mahmud, 2020).

Pengertian Internet secara umum adalah sebagai sebuah sistem jaringan komputer global yang menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Internet serupa dengan perpustakaan besar yang menyimpan berbagai informasi yang dibutuhkan masyarakat. Dalam KBBI, internet dijelaskan sebagai jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan komputer di seluruh dunia melalui telepon atau satelit. Onno W. Purbo, seorang ahli dalam teknologi informasi, menjelaskan bahwa internet adalah sarana yang memungkinkan berbagai aplikasi terhubung secara efisien melalui perangkat yang terkoneksi. Internet berfungsi sebagai jaringan yang mengaitkan beragam media elektronik, memungkinkan pertukaran data melalui penggunaan standar internasional seperti Protokol Internet atau Protokol Kontrol Transmisi (IP/TCP) (Faisal & Fauzi, 2018).

Internet adalah jaringan komputer global yang menghubungkan pengguna dari berbagai negara di seluruh dunia dan menyediakan akses ke berbagai sumber informasi. Saat ini, akses internet sudah sangat mudah bagi semua orang, hanya memerlukan satu ketukan untuk membawa individu ke berbagai tempat bahkan ke dunia yang berbeda (Nuryani et al., 2021). Menurut definisi yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), internet merupakan suatu sistem elektronik berbasis komputer yang berfungsi untuk mengaitkan berbagai jaringan komputer atau perangkat elektronik di seluruh penjuru dunia menggunakan media komputer. Sistem jaringan ini dirancang secara terorganisir dan memanfaatkan jalur telepon atau satelit dalam mengirimkan data secara efisien dan tepat melalui frekuensi yang ditentukan (Abdi et al., 2022). Internet yang sehat merupakan ide yang mencakup penggunaan teknologi internet dengan bijak untuk melindungi diri dari potensi risiko atau ancaman dalam dunia digital. Perkembangan internet telah merambah ke segala aspek kehidupan, baik di perkotaan maupun di pedesaan (Jeffry Andhika Putra, 2023).

Kehadiran internet memungkinkan individu untuk mencari informasi yang mereka perlukan, seperti menemukan berita terkini atau mengakses layanan streaming untuk menikmati serial drama yang mereka sukai. Ini mencerminkan konsep bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi global yang terbuka, menunjukkan kemajuan teknologi yang signifikan. Dampak dari penggunaan internet dapat bervariasi, baik positif maupun negatif, tergantung pada cara penggunaannya. Secara keseluruhan, internet telah menjadi bagian integral dalam mendukung aktivitas masyarakat modern saat ini (Sidhik, M.S., 2021). Perkembangan teknologi sejalan dengan pertumbuhan dan kebutuhan manusia untuk menjaga keberlangsungan hidupnya. Salah satu contoh signifikan dari perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir adalah dalam bidang teknologi informasi. Ini berkaitan erat dengan kebutuhan manusia akan komunikasi, mengingat sifat dasar manusia yang ingin berinteraksi dengan orang lain (Handayani.,D. 2020). Pada era modern saat ini, internet hampir menjadi suatu kebutuhan utama bagi hampir semua orang, tidak hanya generasi muda tetapi juga orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan internet telah merambah berbagai aspek kehidupan seperti komunikasi, belanja, berinteraksi di media sosial, bermain game, dan keperluan lainnya. Internet memudahkan setiap individu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, yang menyebabkan permintaannya terus meningkat (Nurpala.,D.2020).

Berdasarkan survei pendahuluan, dapat dikatakan bahwa masih banyak siswa-siswi SD N 10 Kayuagung yang belum memahami penggunaan teknologi dan internet yang sehat sebagai penunjang pendidikan, hal ini dibuktikan dengan survei ke lokasi atau sekolah SD N 10 Kayuagung. Setelah diskusi dengan mahasiswa KKN Desa Sukadana dan Kepala Sekolah, Maka perlu diadakan kegiatan sosialisasi untuk pengenalan penggunaan. Dengan dilaksanakan kegiatan ini diharapkan dapat

memberikan dampak positif bagi Siswa-siswi dan masyarakat setempat, khususnya generasi muda dan orang tua. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan meningkatkan pengetahuan Siswa-siswi tentang teknologi dan informasi yang sehat sebagai penunjang pendidikan di Desa Sukadana, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Kayuagung, Sumatera Selatan.

Metode

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan oleh penulis di Desa Sukadana, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering, Provinsi Sumatera Selatan. Adapun kegiatan individu selama melakukan pengabdian terhadap masyarakat setempat bersama KKN UIN Raden Fatah Palembang Angkatan ke-81 Kelompok 182 ini ialah mengenai sosialisasi penggunaan teknologi dan internet yang sehat sebagai penunjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD N 10 Kayuagung) untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dan internet yang sehat siswa. Lokasi kegiatan penelitian individu ini dilakukan oleh penulis di SD N 10 Kayuagung. Adapun kegiatan ini dilaksanakan oleh penulis selama 2 hari, yaitu di hari Selasa tanggal 27 Februari 2024 pukul 08.00 – 10.00 WIB dan di hari Kamis tanggal 29 Februari 2024 pukul 07.30 – 09.30 WIB.

B. Jenis Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena metode tersebut dapat memberikan gambaran dan penjelasan tentang subjek atau peristiwa yang relevan dengan penelitian ini. Adapun dalam pelaksanaan kegiatan ini, penulis melakukan kombinasi antara pendidikan dan pelatihan dengan target utamanya ialah siswa SD N 10 Kayuagung. Siswa yang terlibat dalam kegiatan pendidikan dan pelatihan ini hanya dibatasi pada kelas 5 dan 6 SD saja yang berjumlah 30 orang. Alasan pelatihan ini dilakukan agar mereka dapat memanfaatkan inovasi teknologi atau gadget yang dimiliki dengan tepat dan benar, contohnya digunakan dalam media pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan:

1. Presentasi materi pelatihan menggunakan *power point* meliputi pengenalan dan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dan internet yang sehat sebagai penunjang pendidikan.
2. Pelatihan dan pendampingan dengan mendemonstrasikan tentang cara penggunaan aplikasi teknologi dan internet yang sehat sebagai media pembelajaran.
3. Melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket/ kuisisioner mengenai respon siswa dalam penggunaan teknologi dan internet yang sehat.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam kegiatan ini ialah dengan teknik pengamatan (observasi), dokumentasi dan pengisian kuisisioner terhadap siswa kelas 5 dan 6 SD di SD N 10 Kayuagung. Penulis melakukan observasi langsung terhadap interaksi siswa dengan penjelasan tentang teknologi dan internet selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini membantu dalam memahami bagaimana siswa menggunakan teknologi dan internet yang sehat tersebut, sejauh mana mereka terlibat dalam pembelajaran, dan tanggapan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Selama kegiatan, penulis juga melakukan dokumentasi berupa foto-foto yang menggambarkan proses pembelajaran menggunakan teknologi dan internet yang sehat. Dokumentasi ini memberikan data visual yang dapat digunakan untuk mendukung analisis tentang efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya penulis menyebarkan kuisioner kepada siswa kelas 5 dan 6 di SD N 10 Kayuagung untuk mengumpulkan respon mereka terhadap penggunaan teknologi dan internet yang sehat sebagai penunjang pendidikan. Kuisioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman siswa, tingkat kesenangan dan kebermanfaatannya dalam menggunakan aplikasi, serta seberapa efektif teknologi dan internet yang sehat tersebut dalam meningkatkan kemampuan belajarnya.

D. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang terkumpul selama kegiatan, penulis menggunakan dua metode analisis yang berbeda, yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik sederhana. Metode analisis deskriptif ini digunakan untuk menguraikan data secara baik dan benar dalam bentuk kalimat yang teratur dan logis. Dengan menggunakan analisis deskriptif, penulis dapat memberikan gambaran yang jelas tentang interaksi siswa dengan teknologi dan internet yang sehat. Hasil analisis deskriptif ini akan mencakup aspek-aspek seperti seberapa sering siswa menggunakan teknologi dan internet, jenis aktivitas yang paling diminati, dan perubahan dalam keterampilan belajar mereka setelah mengenal teknologi dan internet yang sehat. Selain analisis deskriptif, penulis juga melakukan analisis statistik sederhana. Analisis ini akan dilakukan terhadap data kuisioner yang mengenai respon siswa terhadap penggunaan teknologi dan internet. Penulis akan menghitung presentase dari hasil kuisioner untuk mengetahui seberapa positif respon siswa terhadap penggunaan teknologi dan internet tersebut. Hasil analisis statistik sederhana ini akan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik, yang akan memudahkan pembaca untuk melihat gambaran keseluruhan dari respon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan dan pengenalan penggunaan teknologi dan internet yang sehat adalah solusi untuk mengatasi kekurangan dalam media pembelajaran tradisional dengan menggunakan pendekatan TIK, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi ini, pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini penting karena guru memiliki peran besar dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Dengan konsep yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar teknologi dan internet. Selain itu, pengenalan konsep teknologi dan internet yang sehat juga memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama di era digital ini. Dengan demikian, pemanfaatan Duolingo sebagai media pembelajaran digital di SD N 10 Kayuagung tidak hanya memberikan solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dan internet yang sehat, tetapi juga membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi dan internet, terutama dalam aspek mendengarkan, membaca, dan menulis. Dengan adanya pelatihan menggunakan teknologi dan internet yang sehat, diharapkan siswa dapat belajar teknologi dan internet yang sehat secara lebih mandiri dan membantu mereka bersaing di tingkat global.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, kegiatan dilaksanakan selama 2 hari di SD N 10 Kayuagung dengan target penelitian yaitu siswa kelas 5 dan 6 SD yang berjumlah 30 orang pada hari Selasa, 27 Februari 2024 pukul 08.00 – 10.00 WIB merupakan hari pertama penulis dalam menjalankan kegiatan pelatihan terhadap siswa. Kegiatan pelatihan ini diawali dengan presentasi materi menggunakan *power point*. Presentasi ini dimaksudkan untuk memperkenalkan teknologi dan internet yang sehat kepada siswa sebagai media pembelajaran digital. Selanjutnya, pada hari Kamis

tanggal 29 Februari 2024 pukul 07.30 – 09.30 WIB, penulis melanjutkan kegiatan pelatihannya di SD N 10 Kayuagung. Pada hari kedua ini, penulis mendemonstrasikan penggunaan teknologi dan internet yang sehat secara langsung dengan melibatkan siswa-siswi kelas 5 dan 6 dalam penggunaan teknologi dan internet yang sehat ini sebagai media pembelajaran. Sebelum memulai demonstrasi, penulis menjelaskan ulang terlebih dahulu cara penggunaan teknologi dan internet yang sehat kepada siswa-siswi.

A. Pengenalan Pengertian Dasar Pendidikan di era 4.0, Teknologi dan Internet yang Sehat

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 merupakan konsep umum yang sering disebut oleh para pakar pendidikan untuk menggambarkan berbagai metode penggabungan teknologi cyber ke dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun virtual. Konsep ini adalah perkembangan selanjutnya dari pendidikan 3.0, yang memadukan pengetahuan dari neurosains, psikologi kognitif, dan teknologi pendidikan. Ini dilakukan melalui pemanfaatan beragam teknologi digital dan mobile yang berbasis web, termasuk aplikasi, hardware, dan software. Pendidikan 4.0 melampaui tahap tersebut dan secara substansial menjawab kebutuhan revolusi industri keempat, di mana manusia dan mesin bekerja bersama untuk menciptakan solusi, menyelesaikan masalah, dan tentunya mengeksplorasi kemungkinan inovasi baru.

Teknologi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, seharusnya dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Ini sejalan dengan pandangan Tondeur et al bahwa teknologi digital telah dimulai digunakan dalam lembaga pendidikan untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai alat pembelajaran. Selain itu, Internet Sehat mengacu pada perilaku manusia yang beretika saat beraktivitas online, seperti browsing, chatting, menggunakan media sosial, serta mengunduh dan mengunggah konten, sesuai dengan norma-norma dan peraturan masyarakat.





Gambar 1. Penulis sedang menjelaskan singkat pengertian Pendidikan di era revolusi, teknologi, dan internet yang sehat

B. Pengaruh Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan

Pendidikan yang mengandalkan teknologi adalah metode belajar-mengajar di mana penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi fokus utama dalam prosesnya. Interaksi antara pengajar dan peserta didik tidak terbatas pada tatap muka langsung seperti pada metode konvensional, melainkan melalui media teknologi informasi, seperti internet, dengan menggunakan perangkat komputer. Dalam zaman di mana teknologi terus berkembang pesat, dampaknya terhadap pendidikan sangat besar, mempengaruhi mulai dari SD hingga perguruan tinggi. Bahkan, beberapa Sekolah Dasar sudah mulai mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan inovasi penggunaan teknologi oleh guru, proses belajar dapat menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi juga dapat memiliki dampak negatif jika tidak peserta didik.

C. Keunggulan dan Kelemahan dari Pembelajaran Berbasis Teknologi

a. Keunggulan:

1. Kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi pendidikan akan meningkatkan efektivitas belajar.
2. Inovasi e-learning memperkaya metode pembelajaran, memfasilitasi kemajuan dalam pendidikan.
3. Teknologi Informasi memungkinkan pengembangan kelas virtual, memperluas ruang lingkup pembelajaran tanpa batasan geografis.
4. Penerapan Teknologi Informasi dalam administrasi pendidikan akan menyederhanakan proses administratif.

b. Kelemahan:

1. Akses yang semakin mudah terhadap informasi melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat mengundang pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI), karena kemudahan ini bisa mendorong individu yang cenderung plagiat untuk melakukan tindakan curang.
2. Meskipun sistem administrasi pendidikan dianggap solid, kelalaian dalam menjalankannya dapat memiliki konsekuensi serius.
3. Televisi dapat mengajarkan anak-anak untuk berpikir singkat dan kesulitan berkonsentrasi dalam jangka waktu yang panjang.

D. Dampak Positif dan Negatif Internet

- Dampak positif penggunaan internet
 1. Sebagai alat komunikasi, internet paling sering dimanfaatkan untuk memungkinkan interaksi antar pengguna dari berbagai belahan dunia.
 2. Kemudahan dalam mendapatkan informasi dan berbagi data memungkinkan manusia untuk mengakses berbagai informasi yang tersedia di internet. Hal ini sangat membantu dalam memahami berbagai peristiwa yang terjadi, serta memfasilitasi pertukaran data melalui berbagai platform seperti email, newsgroup, ftp, dan www bagi pengguna internet di seluruh dunia.
- Dampak negatif penggunaan internet
 1. Penipuan telah menjadi masalah yang umum terjadi di berbagai sektor, termasuk di dunia maya. Salah satu cara terbaik untuk melawan hal ini adalah dengan mengabaikannya atau memverifikasi informasi sebelum memercayainya.
 2. Perjudian semakin meluas akibat ketersediaan jaringan internet. Para penjudi tidak lagi harus pergi ke lokasi tertentu untuk memuaskan keinginan mereka.
 3. Akses yang tak terbatas ke internet dapat mengganggu konsentrasi anak-anak selama proses belajar. Mereka cenderung tergoda untuk beralih ke aktivitas yang lebih menyenangkan, seperti bermain game online atau menonton video.
 4. Siswa SD dapat menjadi kecanduan internet jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar, mengesampingkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pembelajaran lainnya.

E. Faktor pendukung terciptanya internet sehat

1. Orang tua harus secara konsisten mengawasi anak-anak saat mereka menjelajahi internet di rumah. Ini meliputi menetapkan batas waktu untuk penggunaan internet, menyaring situs yang tidak sesuai, dan memantau aktivitas online anak-anak. Namun, para pendidik di lembaga pendidikan juga memiliki tanggung jawab untuk mengarahkan siswa dalam penggunaan internet dengan bijak dan bertanggung jawab saat berada di sekolah.
2. Komunitas, seperti pengelola warung internet, penyelenggara program ekstrakurikuler, lembaga pelatihan, dan pihak lainnya perlu berkolaborasi untuk mengedukasi masyarakat tentang cara menggunakan internet secara sehat.
3. Generasi muda, termasuk anak-anak, remaja, dan siswa, perlu belajar memegang tanggung jawab terhadap perilaku mereka sendiri saat menggunakan internet, dengan dukungan serta arahan dari orang tua, guru, dan komunitas.

F. Evaluasi

Setelah melakukan demonstrasi secara langsung tentang pengenalan penggunaan teknologi dan internet yang sehat maka selanjutnya penulis melakukan proses evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan beberapa pelatihan yang sudah dilakukan. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah siswa-siswi untuk mengingat apa saja materi-materi yang sudah

disampaikan oleh penulis, baik berupa penjelasan maupun praktek langsung, tanya jawab atau demonstrasi.





Gambar 2. Penulis sedang menjelaskan peran teknologi dan kelebihan kekurangannya, dampak positif negatifnya internet dan faktor pendukung penggunaan internet sehat. Serta penulis sedang melakukan tanya jawab dan mendemonstrasikan penggunaan laptop atau teknologi secara langsung di kelas bersama

Hasil dari kegiatan demonstrasi penggunaan teknologi dan internet yang sehat ini menunjukkan respon yang sangat positif dari siswa-siswi kelas 5 dan 6 di SD N 10 Kayuagung. Mereka terlihat antusias dan bersemangat dalam menggunakan teknologi dan internet yang sehat sebagai sarana belajar. Banyak dari mereka yang ingin menguasai materi-materi teknologi dan internet yang sehat guna masa depan yang semakin berkembang. Setelah melakukan demonstrasi penggunaan teknologi dan internet yang sehat secara langsung pada siswa, di akhir jam pelajaran penulis membagikan kuisioner mengenai respon siswa setelah belajar menggunakan aplikasi ini kepada 30 orang siswa. Berikut adalah tabel hasil kuisioner mengenai respon siswa setelah belajar mengenai penggunaan teknologi dan internet yang sehat :

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa tertarik untuk menggunakan teknologi dan internet yang sehat	18	10	2	0	0
2	Saya merasa pembelajaran teknologi dan internet yang sehat menyenangkan	20	8	2	0	0
3	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar teknologi dan internet yang sehat setelah mengetahui dari penjelasan	19	9	2	0	0

Tabel 1. Hasil kuisioner mengenai respon siswa setelah belajar penggunaan teknologi dan internet yang sehat.

Berdasarkan dari tabel diatas, berikut ini analisis hasil dari kuisionernya :

- **Sangat Setuju:** Sebanyak 18 dari 30 siswa (60%) merasa sangat tertarik untuk menggunakan teknologi dan internet yang sehat.
- **Setuju:** Sebanyak 10 siswa (33.3%) merasa setuju bahwa pembelajaran dengan teknologi dan internet yang sehat merupakan pengalaman yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan menarik ini diapresiasi oleh sebagian besar siswa.
- **Netral:** Ada 2 siswa (6.7%) yang merasa netral terhadap pengalaman menggunakan teknologi dan internet yang sehat. Hal ini bisa jadi karena preferensi atau pengalaman pribadi mereka yang berbeda.
- **Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju :** Tidak ada satu pun siswa yang berpendapat tidak setuju atau sangat tidak setuju terhadap praktik penggunaan teknologi dan internet yang baik.

Kesimpulan

Dengan dilaksanakan sosialisasi penggunaan teknologi dan internet yang sehat sebagai penunjang pendidikan ini untuk siswa-siswi kelas 6 SD N 10 Kayuagung Desa Sukadana dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dan internet yang sehat yang awalnya mereka tidak mengetahui tentang ruang lingkup teknologi dan internet yang sehat. Penulis mengetahui kurangnya pengetahuan siswa-siswi terhadap komputer khususnya pada program sistem informasi dan internet sehat. Hal ini disebabkan karena siswa-siswi tidak memiliki perangkat komputer ataupun laptop pribadi, saat ini hanya beberapa siswa-siswi yang memiliki laptop dan juga ketersediaan komputer di sekolah mereka masih belum ada untuk belajar komputer secara luas lagi. Dengan adanya pengenalan penggunaan teknologi dan internet yang sehat ini penulis berharap bisa sedikit membantu mengetahui siswa-siswi tentang pengenalan dasar-dasar sistem informasi dan internet sehat yang awalnya mereka tidak mengetahui setelah diadakan kegiatan pengenalan ini akhirnya mereka jadi paham tentang sistem informasi dan internet sehat mereka menjadi tertarik untuk mempelajari dunia teknologi informasi.

Referensi

- Abdi, Apriyanti, W., Syahlanisyiam, M., Anggraini, Y., Gunawan, S., Tyas Arinanto, R., Adnan Fauzan, R., Tuto Suban, N., & Agung, A. L. (2022). *SOSIALISASI PENGGUNAAN INTERNET YANG SEHAT BAGI ANAK-ANAK DI YAYASAN DOMYADHU*. 1(1). <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Dinas, A., Dan Informatika, K., Muko-Muko, K., Bengkulu, P., Imam, J., Komplek, B., Pemerintah, P., & Mukomuko, K. (2018). *USULAN PERENCANAAN SMART CITY: SMART GOVERNANCE PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN MUKOMUKO * Smart City Planning Proposal: Smart Governance for Regional Government of Mukomuko Regency*.
- Faisal, I., & Fauzi, A. (2018). *ANALISIS QoS PADA IMPLEMENTASI MANAJEMEN BANDWIDTH MENGGUNAKAN METODE QUEUE TREE dan PCQ (PER CONNECTION QUEUEING)*.
- Handayani, D., Yudiana, Y., & Wahyudin, Y. (2020). Rancang Bangun Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Penerima Beasiswa Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), 134-143.
- Jeffry Andhika Putra, S. L. Y. M. (2023). *Pendampingan Penyuluhan Serta Edukasi e-Katalog Internet Sehat Berbasis Presentations Di Dusun Soka, Seloharjo, Pundong, Bantul, Yogyakarta*. 10, 28–36.
- Mahmud, E. M. (2020). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN KONSEP DASAR DAN APLIKASI*.
- Nurpala, D. (2020). Munawaroh, "Perancangan Sistem Aplikasi Bank Soal Pada Ujian Online Berbasis Web (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cibeber)". *J. Artif. Intell. Innov. Appl*, 1(2), 51-55.
- Nuryani, E., Hendra, Y., Ruhawati, I. Y., Komputer, F. I., Banten, U., Jl, J., Nawawi, S., Serang, A., Curug, K., & Serang, K. (2021). *PENYULUHAN DAN PELATIHAN INTERNET SEHAT*

- UNTUK ANAK USIA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) PADA KELURAHAN CIPARE KECAMATAN SERANG KOTA SERANG.* 3(1). <https://kominfo.go.id>
- Sidhik, M. S., & Sibarani, H. S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Administrasi untuk Pembayaran SPP Secara Online Berbasis Web. *Infotech: Journal of Technology Information*, 7(2), 71-80.
- Ratama, N. M. (2019). SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang dalam Meningkatkan Smart city Berbasis Android. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 59–67. <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- Ratama, N., Saifudin, A., & Desyani, T. (2020). KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pembelajaran Dalam Peningkatan Pengetahuan Internet Sehat dan Aman Bagi Ibu-ibu PKK Griya Indah Serpong RT.01 RW.15. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 87–92. www.internetsehat.org,
-