

SOSIALISASI ILMU PENGETAHUAN TEKNOLOGI DIGITAL BAGI ANAK-ANAK SESUAI USIA

Naely Farkhatin¹, Dwi Yulityanti², Tri Yani Akhirina³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹²³

naely_farkhatin@yahoo.com¹, unindra.dwiyulist@gmail.com², azizahputriku@gmail.com³

ABSTRAK

Pengetahuan merupakan peran yang sangat untuk membantu elemen Masyarakat meningkatkan kebutuhannya akan informasi khususnya informasi digital anak. Khususnya untuk anak-anak yang sedang mencari sebanyak-banyaknya pengetahuan untuk menunjang kehidupan mereka kelak. Selain dari ilmu yang didapat melalui Pendidikan di sekolah, di zaman sekarang anak-anak membutuhkan ilmu pengetahuan dibidang digital. Beberapa tahun belakang era digital sangat mendominasi kegiatan-kegiatan di seluruh bidang. Oleh karenanya para anak-anak harus bisa menyesuaikan agar tidak tertinggal dengan yang lain. Para orang tua sendiri harus tau dengan perkembangan jaman, supaya para orang tua dapat memantau kegiatan para anak-anak mereka sehingga tidak disalahgunakan oleh mereka. kegiatan ini memberikan pengetahuan digital untuk media pembelajaran bagi para anak-anak. Oleh karenanya diberikanlah pengetahuan tentang bagaimana penggunaan media digital yang baik dan benar. Tim melakukan sosialisasi kepada pihak mitra serta melakukan pendampingan dan pelatihan untuk mereka dapat paham dengan yang di berikan oleh tim. Para peserta terdiri para orang tua dan juga anak-anak sekolah. Pada pelaksanaannya populasinya terdiri dari orang tua dan anak sekolah diberikan materi tentang pengetahuan digital. Kemudian mereka langsung praktek apa saja yang ada aplikasi digital di kalangan anak-anak remaja dan anak-anak sekolah. Untuk yang orang tua diajarkan untuk melihat aplikasi digital yang dilihat oleh anak-anak mereka. Para peserta sangat antusias sekali khususnya para orang tua karena mereka tahu apa yang anak-anak mereka kerjakan.

Kata Kunci: Pengetahuan, Digital, Kekinian

Received:
Januari 2024

Accepted:
Januari 2024

Published:
Januari 2024

PENDAHULUAN

Era digitalisasi telah dimulai, terbukti dengan berkembangnya teknologi di segala bidang. Dengan berkembangnya teknologi makin berkembang pula dunia internet. beberapa tahun terakhir mayoritas orang melakukan aktivitas menggunakan Internet dalam kehidupan mereka setiap harinya. Contoh secara langsung nya adalah penggunaan telepon genggam (*handphone*). Di Indonesia sendiri termasuk negara dengan penggunaan internet yang sangat banyak. dari keseluruhan orang yang menggunakan internet, yang paling banyak adalah pengguna yang

berumur (35 – 44) tahun, di bawah nya yaitu pengguna internet dengan diatas usia tersebut. Anak-anak sendiri menempati urutan yang ketiga (*Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*). Untuk itu perlunya sosialisasi pengetahuan penggunaan internet karena semakin berkembangnya digitalisasi. Karena jika tidak diberikan pengetahuan maka akan berdampak yang sangat buruk bagi semua. Bahkan berdasarkan data-data tersebut pula banyak pengguna internet yang menggunakan internet diberbagai alat. bisa dengan telp genggam nya (bisa samapai 2 bahkan 3) atau dengan komputer bahkan laptop mereka. Berdasarkan data itu maka

dapat di Tarik kesimpulan bahwa dunia sedang membutuhkan banyak informasi dari dunia internet. Adapun perkembangan internet yang sangat pesat dengan untuk dipergunakan sebaik-baiknya. Khusus pengguna usia 44 keatas mereka bisa memilih mana yang baik untuk digunakan dan yang tidak. Namun tidak banyak juga untuk rentan usia tersebut bisa terjebak dengan hal-hal yang negatif yang mereka temui di internet itu sendiri. Untuk rentang usia atau lahir di tahun 90an yang biasa kita sebut Gen Z. mereka telah hidup dimana ledakan teknologi sangat banyak. Hampir Gen Z menggunakan internet untuk menunjang kehidupan mereka sehari-hari. Akses yang mudah dan semakin mudah nya hampir membuat mereka tidak lepas oleh yang Namanya teknologi.

Oleh karenanya perkembangan dunia internet atau digitalisasi ini dapat berdampak positif atau negatif bagi anak-anak gen z ini. Untuk dampak positif nya mereka dapat menggunakan internet untuk mencari tahu ilmu apa saja yang mereka ingin cari. Missal untuk menunjang kegiatan mereka disekolah atau tentang mencari tahu pengetahuan tentang hobi mereka. Misal hobi membuat robot, hobi bermain sepak bola dll. Atau hanya menonton film animasi yang disukainya. Hampir bisa di lakukan dengan *handphone* masing-masing. Khusus pembelajaran gen Z lebih menyukai proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu dibutuhkanlah *digital education* dalam proses pembelajaran mereka sehari-hari. Namun tidak hanya pengetahuan untuk anak-anak saja para orang tua juga membutuhkannya. Salah satu alasannya adalah dikarenakan para orang tua wajib menjadi pengawas bagi anak-anak mereka. Banyak juga anak-anak yang menyalahgunakan dunia internet. Beberapa kasus negatif yang sering terjadi yang dilakukan oleh anak usia dibawah 20 adalah kecanduan game jika tidak diarahkan dan di berikan pengetahuan dapat membuat anak-anak menjadi orang yang individual dan masih banyak sifat-sifat buruk yang lain.

Permasalahan Mitra

Penggunaan media digital merupakan hal yang wajib untuk era sekarang ini. Penggunaan teknologi digital ini membuat gen Z jadi kebuthan semi primer. Dikarenakan rasa keingintahuan yang sangat besar yang dimiliki gen Z sekarang ini. Dan salah satunya adalah penggunaan media digital ini. Begitu mudahnya dan menariknya berbagai fitur

yang ada di internet sekarang ini. Dengan sekali klik mereka sudah mendapat kan jawaban atas pencarian mereka. Ada pula sosial media yang sangat banyak dan berkembang yang dapat diakses dengan mudahnya oleh mereka gen Z ini. Ada facebook, twitter, Instagram, tiktok, youtube, dll. Pada jaman sekarang social media selain menjadi wadah untuk perkenalan datau persahabatan, namun dapat juga sebagai media pembelajaran. Ada pula media digital yang dapat digunakan sebagai komunikasi jarak jauh namun tidak sekedar suara saja melainkan wajahnya juga dapat dilihat. Dengan biaya yang sangat terjangkau dan murah dibanding telepon biasa. Orang sekarang jika mau mendengarkan music melalui kaset namun sekarang bisa dengan media digital semua bisa dilakukan. Oleh karenanya teknologi digital ini bagaikan pisau bermata dua jika digunakan oleh orang yang tahu akan teknologi tersebut dapat membantu, namun jika digunakan oleh orang yang tidak tahu maka akan menjadi permasalahan-permasalahan bagi penggunaannya bahkan orang banyak.

Solusi Yang Ditawarkan

Perangkat teknologi zaman sekarang begitu memudahkan Masyarakat menikmati beberapa jenis aplikasi dalam kaitannya dengan media sosial. Bahkan anak usia dibawah 20 belajar dengan sangat mudah menggunakan perangkat teknologi yang selalu dipakai oleh orang dewasa, seperti telepon seluler dan laptop disambungkan dengan internet sehingga dapat memberikan kemudahan memakai dan Pilihan yang sangat luas dari aplikasinya, banyak di antaranya gratis. Berbagai alat komunikasi sekarang ini yang menyediakan menu2 sosial media yang gratis atau tidak berbayar dan sangat mudah diunduh seperti Facebook, Twitter dan Instagram yang kini telah menjadi jejaring sosial media yang paling umum digunakan diberbagai masyarakat. Kecanggihan yang sudah banyak ditawarkan perangkat teknologi informasi yang ada sekarang ini menjadikan perangkat tersebut kebutuhan utama yang setiap hari keberadaannya harus ada hampir setiap waktu dalam kegiatan setiap hari. Dalam berkomunikasi pun tidak perlu mengeluarkan uang dan tenaga yang diperlukan karena tidak perlu bertemu atau interaksi secara langsung. Teknologi yang meluncurkan aplikasi-aplikasi untuk berinteraksi ini memudahkan kita

SOSIALISASI ILMU PENGETAHUAN TEKNOLOGI DIGITAL BAGI ANAK-ANAK SESUAI USIA

Farkhatin, Yuliyanti, & Akhira (2024)

untuk bisa berkomunikasi anatar satu orang dengan orang lain sampai ke penjuru dunia manapun dalam waktu yang cepat dan sangat mudah. Kelompok anak sudah dapat memahami hal itu sehingga akan ada pengaruh dari kemunculan teknologi yang ada berupa baik maupun buruk yang sering menggunakan aplikasi-aplikasi social media ini. menurut pendapat Azhar Asyad (Khairuni, 2016) mengenai beberapa ciri (karakteristik) media yang dihasilkan sosial media atau teknologi berbasis komputer diantaranya sebagai berikut: a. Mereka dapat digunakan secara acak; b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan remaja atau keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya; c. Biasanya gagasan yang disajikan sesuai dengan simbol dan grafik; d. Dapat melibatkan interaktivitas Bagi penggunaanya. Secara positif teknologi Digital bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia. Alternatif yang bisa disebut sebagai Pendidikan Teknologi Dasar (PTD) merupakan salah satu teknologi dalam memperkenalkan teknologi secara dini kepada anak Indonesia, dalam program tersebut para anak-anak diperkenalkan untuk berinteraksi dengan teknologi sehingga memberikan rangsangan dalam pengembangan kemampuan problem solving, kreativitas, dan inovasi dalam bidang teknologi, dengan demikian bidang teknologi yang diberikan secara proporsional mengembangkan imajinasi berpikir teknologi dan keterampilan vokasional sebagai akumulasi dari proses berpikir secara modern. Masih banyak lagi car acara lain untuk memperbaiki cara pembelajaran yang bisa didapat dari sosial media yang sudah diterapkan sejak dulu seperti hadirnya dampak yang luarbiasa dan sedemikian luas bisa memberikan perbedaan atau wajah baru dalam sistem pendidikan dunia, yang dikenal dengan berbagai istilah *e-learning*, *distance learning*, *online learning*, *web based learning*, *computer-based learning*, dan *virtual class room*, dimana semua terminologi tersebut mengacu pada pengertian yang sama yakni pendidikan berbasis teknologi informasi. Lembaga pendidikan saat ini akan segera memperkenalkan dan memulai penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir.

Meskipun teknologi digital terdapat banyak manfaatnya namun kita sebagai pengguna harus berhati-hati untuk menggunakannya. karena dalam dunia internet dapat disalahgunakan

sehingga banyak orang yang terjebak didalamnya. Misal jika mengklik salah satu konten didalam internet maka akan terkena virus yang dapat merusak alat kita

Kegiatan ini adalah untuk mengsosialisasikan tentang bagaimana penggunaan internet atau teknologi digital dapat digunakan secara positif dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan perumahan Tjitramas Residence Kalisuren. Dengan adanya penyuluhan ini dapat membantu sekali para anak-anak nya mendapatkan pengetahuan dari segi pembelajarannya. Para orang tua juga dapat pengetahuan untuk mengawasi para anak-anak mereka menggunakan teknologi digital ini.

METODE

Dibawah ini adalah metode yang digunakan dalam menjalankan program adalah memberikan penyuluhan atau sosialisasi kepada anak-anak tentang bagaimana menggunakan teknologi digital yang benar dan juga untuk para orang tua bagaiman menggunakan teknologi digital untuk memantau kegiatan anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Tidak hanya sosialisasi namun tim juga memberikan pelatihan untuk menggunakan teknologi digital tersebut, untuk para anak-anak dibeitahukan teknologi mana saja yang dapat digunakan sebagai pembelajaran mereka sehingga mereka dapat menggunakan sebagai penunjang di kehidupan mereka sehari-hari. pendampingan ini tidak hanya pada saat kegiatan namun setelah kegiatan tim melakukan pemantauan secara berkala sampai mereka paham benar yang diberikan oleh tim sehingga nantinya mereka dapat menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Baik anak-anak maupun orang tuanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Apa itu Zaman Digital?

Zaman digital adalah jaman yang informasi dan pengetahuan di peroleh dan digunakan dengan mudah dan cepat dan biasanya teknolig digital terhubung dengan teknologi internet.

B. Manfaat dan Resiko Teknologi Digital

Berbagai manfaat dari penggunaan media digital adalah :

1. Manfaat

- a) Sangat Mudah Mencari dan mendapatkan Informasi – semua informasi yang dibutuhkan dapat diterima dengan cepat dari berbagai sumber.
- b) Memudahkan Komunikasi Setiap yang Menggunkan - Dapat melakukan komunikasi dengan siapa saja tanpa batas.
- c) Dapat Manambah Kreativitas – dapat menambah kreativitas seseorang khususnya untuk anak-anak dalam masa pembelajaran
- d) Mempermudah Proses Pembelajaran - Anak bisa mempelajari dari berbagai program belajar melalui internet.

2. Resiko

- a) Gangguan Tubuh
 - 1) Gangguan Kesehatan Mata; mengakibatkan penglihatan yang tidak baik, karena pancaran cahaya dan jarak yang terlalu dekat.
 - 2) Kesulitan Konsentrasi Memengaruhi kemampuan anak berkonsentrasi saat belajar yang berdampak menurunnya prestasi belajar.
 - 3) Masalah Tidur Jam dan estimasi lama waktu tidur menjadi tidak benar.
 - 4) Ketidakseimbangan Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh.
 - 5) Gangguan Pencernaan Anak sering menunda makan, sedikit minum, dan jarang buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan. Ketidakseimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus).
- b) Gangguan Perkembangan Bahasa dan Sosial
 - 1) Menunda Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Penggunaan media digital juga dapat berdampak tidak baik dalam perkembangan bahasa anak, terutama untuk anak-anak usia 2 tahun dan di bawahnya.
 - 2) Membatasi Pergaulan Sosial - Anak lebih banyak yang bermain sendiri sehingga sulit untuk berinteraksi

dengan komunitas dan lingkungannya.

- 3) Mengurangi Waktu Berkualitas Bersama Keluarga Penggunaan media digital yang tidak dibatasi akan memengaruhi hubungan antar anggota keluarga.

C. Bagaimana Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak di Era Digital ?

1. Menambah Informasi

Melindungi dari segala bentuk kegiatan anak-anak di telepon genggamnya agar terhindar dari penyalahgunaannya.

2. Mengarahkan Penggunaan Perangkat dan Media Dengan Tepat

Memahami manfaat dan resiko penggunaan media digital sehingga dapat mengarahkan penggunaannya dengan baik sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

3. Mengimbangi Waktu Penggunaan Media Digital Dengan Interaksi Di Dunia Nyata

Orang tua dapat membatasi penggunaan media digital dengan mengalihkan kegiatan nyata seperti kegiatan berkesenian, kegiatan luar ruangan, olahraga, membaca interaktif, musik, tarian, permainan tradisional dan sebagainya kepada anak.

4. Anak menggunakan Aplikasi Digital Sesuai Kebutuhan

Penggunaan Aplikasi digital pada anak seperti ipad, telepon pintar, dan komputer agar mereka dapat belajar manfaat dan menggunakan bersama keluarga.

5. Memilih Program / Aplikasi Positif

Orang tua harus memilih atau memproteksi fitur-fitur aplikasi yang memiliki pengetahuan dan memberikan dampak baik bagi tumbuh kembang anak.

6. Pendampingan dan Meningkatkan Interaksi

Keluarga wajib mendampingi anak saat penggunaan social media di dunia maya menggunakan satu Aplikasi digital pada kesempatan yang sama sebagai kegiatan bersama keluarga.

7. Gunakan Perangkat Digital Secara Bijaksana

Membatasi penggunaannya, tidak boleh digunakan ketika ingin tidur,

digunakan di ruang terbuka sehingga dapat dipantau dengan mudah. dll

8. Menelusuri Kegiatan Anak Di Dunia Maya
Selain memproteksi teknologinya, keluarga dapat melihat apa saja situs yang digunakan oleh anak-anak.

D. Bagaimana Mengarahkan Penggunaan Perangkat Dan Media Digital Dengan Tepat ?

1. Anak Usia 2 – 3 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah motorik dan sensorik anak sehingga perlu lebih banyak aktifitas kegiatan dan mengindra (melihat, mendengar, meraba, mengecap, dan merasa).

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membatasi waktu penggunaan media digital.
- b) Mengetahui fungsi dari aplikasi digital dalam bentuk video berfungsi menambah gambar, angka, gerak, dan lagu.
- c) Memberikan pembelajaran dan mengajarkan anak menggunakan media tersebut.
- d) Menghindari tayangan program yang mengandung unsur ketakutan, kekerasan, pornografi, serta penggunaan bahasa yang tidak pantas dan asusila karena anak dapat mengingat dan mengulangnya lagi.
- e) Menghindari tayangan iklan dengan konten yang tidak tepat untuk usia anak.
- f) Menghindari penggunaan media dan perangkat digital sebagai “pengganti peran orang tua”. Contoh : Ketika anak rewel, orang tua memberikan gawai agar anak tenang.

2. Anak Usia 4 - 7 Tahun

Anak-anak membutuhkan kegiatan yang bertujuan untuk membangun motoric halus dan pemahaman konsep dasar.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) membuat kesepakatan yang dipahami dan dipenuhi bersama, mengawasi pelaksanaannya, sering menerapkan sanksi, dan memberikan hadiah untuk keberhasilan anak.
- b) memanfaatkan aplikasi dan program pendidikan seperti pengenalan huruf, angka, dan pengetahuan dasar.

- c) Membahas persamaan dan perbedaan pada tokoh favorit yang dilihat melalui media, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membedakan hal yang buruk dan yang baik.
- d) Menghindari tayangan program yang berisi kekejaman dan pornografi.
- e) Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada.
- f) Membimbing anak mengenal mana yang nyata dan fantasi.

3. Anak Usia 8 - 12 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah pemahaman berpikir, belajar, dan interaksi sosial.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membuat perjanjian yang diketahui dan dijalani bersama, memantau pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran, dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b) Memanfaatkan program atau video yang menunjukkan berbagai pengalaman positif yang menstimulasi imajinasi.
- c) Mendiskusikan perilaku baik dan tidak dari karakter tokoh di media yang mereka kenal.
- d) Membatasi dan mengarahkan tontonan yang mengandung kekerasan dan sikap yang buruk terhadap anak.
- e) Memberi arahan tentang anggota tubuh seseorang baik laki-laki dan perempuan
- f) Memberi arahan tentang iklan yang dapat membuat mereka berdampak negative, seperti makan makanan yang kurang sehat dan sebagainya.
- g) Saling berdiskusi tentang hal-hal terkait peran/fungsi laki-laki dan perempuan.

4. Anak Usia 13 - 18 Tahun

Hal yang perlu dikembangkan adalah dalam hal identitas diri, kemandirian, dan interaksi sosial yang lebih luas.

Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua :

- a) Membuat kesepakatan yang dipahami dan dijalani bersama, memantau pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan

- memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b) Memperkenalkan keanekaragaman ras, etnis, dan situasi ekonomi.
 - c) Mengajak anak berpikir kritis atas informasi yang diperoleh dan tidak menyebarkan informasi yang tidak jelas sumbernya (*Hoax*).
 - d) Dapat mengetahui fungsi media blogs untuk melatih anak mengekspresikan ide-idenya dan membimbing mereka untuk terbiasa menulis, bukan hanya membaca.
 - e) Mengajak anak untuk menggali lebih jauh minat dan bakatnya.
 - f) Menghindari postingan² yang berdampak negatif.
 - g) Menanamkan etika berkomunikasi positif di media sosial.
 - h) Memperhatikan pengelolaan data pribadi di media digital khususnya media.
 - i) Gunakan siaran untuk memperluas pemahaman, pengetahuan, dan mendiskusikannya.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan teknologi digital sudah tidak bisa lagi dihindari, melainkan justru harus diberikan kepada anak-anak sehingga mereka dapat belajar tidak hanya membaca dari buku namun dari teknologi digital ini. Penggunaan teknologi digital ini wajib di pantau oleh orang tua. Bagi para anak-anak menggunakan teknologi digital untuk menunjang pembelajarannya disekolah dapat memberikan pola pikir yang cepat dan tanggap akan segala sesuatu yang berkembang sekarang ini. Sebaliknya untuk para orang tua sejatinya dapat memantau kegiatan anak-anak mereka dari situs-situs yang merusak masa depan mereka.

Saran

Dalam waktu yang senggang orang tua sebaiknya sering berinteraksi kepada anak-anak mereka baik dalam kehidupan sehari-hari atau dalam dunia maya. Setiap orang tua juga wajib memantau kegiatan anak-anak mereka di dalam dunia maya tersebut. Jika diperlukan para orang tua membatasi situs-situs yang bukan dari usia mereka.