

## PELATIHAN TEKNOLOGI INTERNET PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Billy Hendrik\*<sup>1</sup>, Hasri Awal<sup>2</sup>  
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang<sup>12</sup>  
Co\_Email : [billy\\_hendrik@upi.ptk.ac.id](mailto:billy_hendrik@upi.ptk.ac.id)

### Abstrak

Pelatihan internet bagi siswa sekolah dasar telah menjadi inisiatif penting dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Dalam era di mana akses ke informasi dan interaksi online semakin meluas, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang penggunaan yang aman, etis, dan produktif dari internet. Pelatihan semacam ini bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi secara cerdas dalam dunia digital yang semakin kompleks. Pelatihan internet pada siswa sekolah dasar mencakup beberapa aspek utama. Pertama, fokus diberikan pada keamanan online, di mana siswa diajarkan tentang praktik-praktik yang harus diikuti untuk menjaga privasi mereka dan menghindari risiko potensial yang dapat muncul saat berinteraksi di dunia maya. Selain itu, pelatihan juga menggarisbawahi pentingnya etika digital dalam berkomunikasi dan berperilaku online. Melalui pendekatan holistik ini, pelatihan internet pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan generasi yang cerdas dalam penggunaan internet, mampu mengenali risiko dan peluang yang ada, serta dapat berkontribusi secara positif dalam dunia maya yang semakin terkoneksi. Dengan pemahaman yang kuat tentang penggunaan internet yang aman dan etis, siswa dapat meraih manfaat maksimal dari teknologi digital tanpa mengorbankan keamanan dan integritas pribadi.

Kata Kunci : Pendidikan, Teknologi, Sekolah Dasar, Internet



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pelatihan internet bagi siswa sekolah dasar telah menjadi inisiatif penting dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Dalam era di mana akses ke informasi dan interaksi online semakin meluas, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang penggunaan yang aman, etis, dan produktif dari internet. Pelatihan semacam ini bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi secara cerdas dalam dunia digital yang semakin kompleks. Pelatihan internet pada siswa sekolah dasar mencakup beberapa aspek utama. Pertama, fokus diberikan pada keamanan online, di mana siswa diajarkan tentang praktik-praktik yang harus diikuti untuk menjaga privasi mereka dan menghindari risiko potensial yang dapat muncul saat berinteraksi di dunia maya. Selain itu, pelatihan juga menggarisbawahi pentingnya etika digital dalam berkomunikasi dan berperilaku online.

<https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/bangsa>

Di Ajukan 12 Jan 2023 – Diterima 30 Apr 2023 – Diterbitkan 08 Jun 2023

Diterbitkan Oleh :



Selanjutnya, siswa diberikan keterampilan dalam melakukan pencarian informasi yang efektif dan kritis. Mereka belajar untuk mengevaluasi keandalan sumber informasi, membedakan antara fakta dan opini, serta menghindari penyebaran berita palsu. Pengelolaan waktu yang bijak saat menggunakan internet juga menjadi fokus penting dalam pelatihan ini, mengingat potensi gangguan dan ketidakproduktifan yang dapat timbul. Pelatihan internet juga mendorong siswa untuk memanfaatkan sumber daya online untuk pembelajaran dan pengembangan pribadi. Mereka diajarkan tentang penggunaan platform pembelajaran daring dan alat kreatif yang tersedia. Selain itu, pentingnya komunikasi online yang positif dan menghormati juga ditekankan.

Tidak kalah pentingnya adalah pemberian informasi mengenai perlindungan privasi. Siswa diberitahu tentang risiko berbagi informasi pribadi secara tidak tepat dan pentingnya menjaga privasi dalam lingkungan digital. Sementara itu, mereka juga diajarkan tentang bahaya perilaku cyberbullying dan bagaimana menghindarinya. Melalui pendekatan holistik ini, pelatihan internet pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan generasi yang cerdas dalam penggunaan internet, mampu mengenali risiko dan peluang yang ada, serta dapat berkontribusi secara positif dalam dunia maya yang semakin terkoneksi. Dengan pemahaman yang kuat tentang penggunaan internet yang aman dan etis, siswa dapat meraih manfaat maksimal dari teknologi digital tanpa mengorbankan keamanan dan integritas pribadi.

## METODOLOGI PENGABDIAN

Metode pengabdian kepada masyarakat adalah pendekatan yang digunakan oleh lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, dan individu untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat di sekitarnya. Tujuannya adalah untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya yang dimiliki untuk memecahkan masalah nyata yang dihadapi oleh masyarakat. Berikut beberapa metode yang umum digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat:

1. **Pendidikan dan Pelatihan:** Menyelenggarakan lokakarya, pelatihan, dan seminar untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat dalam berbagai bidang, seperti kewirausahaan, pertanian berkelanjutan, kesehatan, teknologi informasi, dan lain-lain.
2. **Pengembangan Ekonomi:** Mengajarkan keterampilan ekonomi kepada masyarakat, membantu dalam memulai usaha kecil, memberikan pelatihan tentang manajemen keuangan, dan memberikan akses kepada sumber daya keuangan yang dapat mendukung pengembangan ekonomi lokal.
3. **Pelayanan Kesehatan:** Menyelenggarakan kampanye kesehatan, pemeriksaan medis gratis, imunisasi, dan memberikan edukasi tentang pola hidup sehat serta cara mencegah penyakit.
4. **Pengembangan Pertanian dan Lingkungan:** Memberikan pelatihan tentang praktik pertanian berkelanjutan, konservasi tanah, pengelolaan air, dan upaya lainnya untuk menjaga keberlanjutan lingkungan dan pertanian.

5. **Pemberdayaan Perempuan:** Mengadakan program pemberdayaan perempuan untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan akses perempuan terhadap pendidikan, pekerjaan, serta pengambilan keputusan.
6. **Infrastruktur dan Pembangunan Fisik:** Melakukan proyek pembangunan fisik seperti pembangunan fasilitas pendidikan, sanitasi, air bersih, jalan, dan sarana umum lainnya yang memberikan dampak langsung pada kualitas hidup masyarakat.
7. **Teknologi dan Inovasi:** Mengintegrasikan teknologi dalam solusi yang ditawarkan, seperti mengembangkan aplikasi atau sistem informasi yang bermanfaat bagi masyarakat dalam mengatasi masalah sehari-hari.
8. **Kampanye Sosial dan Kesadaran:** Mengadakan kampanye untuk meningkatkan kesadaran tentang isu-isu sosial, seperti kampanye anti-narkoba, kampanye lingkungan, kampanye pencegahan penyakit, dan sebagainya.
9. **Pendampingan dan Konseling:** Menyediakan layanan pendampingan dan konseling kepada individu atau kelompok dalam mengatasi masalah pribadi, keluarga, atau sosial.
10. **Partisipasi Masyarakat:** Melibatkan masyarakat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pengabdian, sehingga solusi yang ditawarkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi mereka.

Pengabdian kepada masyarakat harus didasarkan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat target. Metode yang dipilih harus relevan, efektif, dan berkelanjutan dalam memberikan manfaat positif bagi masyarakat yang dilayani.

## HASIL PENGABDIAN

Penggunaan teknologi internet oleh anak-anak sekolah dasar (SD) bisa memberikan manfaat dan tantangan tertentu. Penting untuk memahami potensi dampak positif dan risiko yang terkait dengan penggunaan internet oleh anak-anak SD, serta mengawasi dan membimbing mereka secara bijaksana. Berikut beberapa poin penting terkait teknologi internet pada anak-anak SD:

### Manfaat:

1. **Akses ke Informasi Pendidikan:** Internet memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti video pembelajaran, situs web edukatif, dan aplikasi belajar. Anak-anak dapat mengeksplorasi topik yang menarik mereka di luar kurikulum sekolah.
2. **Pengembangan Keterampilan Digital:** Menggunakan teknologi internet memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan digital awal, termasuk kemampuan mencari informasi, berkomunikasi secara online, dan beradaptasi dengan alat digital.

<https://rcf-indonesia.org/jurnal/index.php/bangsa>

Di Ajukan 12 Jan 2023 – Diterima 30 Apr 2023 – Diterbitkan 08 Jun 2023

Diterbitkan Oleh :



3. **Pembelajaran Interaktif:** Aplikasi dan platform pembelajaran daring dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak, mendorong kreativitas dan pemecahan masalah.
4. **Pengembangan Bahasa dan Literasi:** Anak-anak dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis melalui berbagai konten online, seperti cerita, buku elektronik, dan permainan edukatif.

### Tantangan:

1. **Keamanan dan Privasi:** Anak-anak perlu diajarkan tentang praktik keamanan online, termasuk tidak berbicara dengan orang asing, tidak membagikan informasi pribadi, dan tidak mengklik tautan atau mengunduh file yang mencurigakan.
2. **Konten Tidak Sesuai:** Ada risiko bahwa anak-anak dapat terpapar konten yang tidak sesuai usia atau kurang tepat. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan memfilter konten yang diakses oleh anak-anak.
3. **Kelebihan Waktu Layar:** Penggunaan berlebihan terhadap teknologi internet dapat mengarah pada kelebihan waktu layar, yang dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental anak-anak.
4. **Gangguan Perhatian:** Paparan berbagai informasi dan stimulasi di internet dapat mengganggu konsentrasi dan perhatian anak-anak terhadap tugas-tugas penting, termasuk pelajaran di sekolah.
5. **Interaksi Sosial yang Terbatas:** Anak-anak mungkin cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya atau keluarga.

### Rekomendasi:

1. **Pendidikan dan Pengawasan:** Orang tua dan pendidik harus memberikan pendidikan tentang penggunaan internet yang aman dan bijaksana kepada anak-anak. Pengawasan dan bimbingan tetap penting untuk memastikan pengalaman online yang positif.
2. **Pilih Konten yang Sesuai:** Pastikan anak-anak mengakses konten yang sesuai dengan usia dan tingkat kematangan mereka. Gunakan fitur pengawasan dan filter jika diperlukan.

3. **Pentingkan Interaksi Langsung:** Dorong anak-anak untuk tetap terlibat dalam interaksi sosial langsung, bermain di luar ruangan, dan melibatkan diri dalam aktivitas di dunia nyata.
4. **Batas Waktu Layar:** Tetapkan batas waktu harian untuk penggunaan teknologi internet. Pastikan anak-anak memiliki waktu untuk beraktivitas fisik, belajar, dan bersosialisasi di dunia nyata.
5. **Model Perilaku yang Positif:** Orang tua dan pendidik dapat menjadi contoh dalam menggunakan teknologi internet dengan bijaksana dan etis, sehingga anak-anak dapat belajar dari perilaku yang positif.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

## KESIMPULAN

Penting untuk mencari keseimbangan antara memberikan akses teknologi internet kepada anak-anak dan melindungi mereka dari potensi risiko. Dengan pendekatan yang tepat, internet dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pembelajaran dan pengembangan anak-anak SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fuada, S., Hendriyana, H., Majid, N. W. A., & Sari, N. T. A. (2022). PENGENALAN TEKNOLOGI ROBOT SEDERHANA LINE FOLLOWER PADA ANAK-ANAK DESA. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1210-1216.
- [2] Mulyadi, I. H., Prayoga, S., Fatekha, R. A., Soebhakti, H., Jamzuri, E. R., Siregar, L., ... & Sugandi, B. (2022). Workshop Teknologi Robotika untuk Anak Usia 8-15 Tahun di Kota Batam. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam*, 4(2), 135-146.
- [3] Tirtoni, F. T. F. (2020). Internalisasi Model Pendidikan Karakter Melalui Leadership Sosial Preneur Pada Pendidikan Dasar Untuk Menuju Revolusi Industri 4.0 Indonesia Berkemajuan. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 73-85.
- [4] Suwarsono, R. M., & Muhid, A. (2020). Pengaruh kegiatan robotika terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa usia SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 136-146.
- [5] Wahyujati, B. B. (2022). Panduan Dasar Konsep Perancangan Mainan Robot Edukasi untuk Media Belajar Anak Usia Dini dengan Pendekatan Persepsi Orangtua. *Jurnal Desain*, 9(3), 401-414.
- [6] Wahyujati, B. B. (2022). Panduan Dasar Konsep Perancangan Mainan Robot Edukasi untuk Media Belajar Anak Usia Dini dengan Pendekatan Persepsi Orangtua. *Jurnal Desain*, 9(3), 401-414.
- [7] Romadhotun, E. S. W. (2021). *Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- [8] Husni, N. L., Handayani, A., Prihatini, E., Evelina, E., & Anisa, M. (2019). Peningkatan minat anak di bidang robotika. *SNAPTEKMAS*, 1(1).
- [9] Ramansyah, W., & Brian, T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Appypie pada Bahasan Pengenalan Robotika Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni* (Vol. 1, No. 1).
- [10] Mufarola, K., & Murbowo, A. R. (2019, February). Manfaat Pembelajaran Robotika Untuk Belajar Siswa di Sekolah Dasar. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG* (Vol. 12, No. 01).