

Pelatihan Internet Bagi Anak Asuh Untuk Memberikan Keterampilan Teknologi Informasi yang Sehat dan Aman

Rahmalia Syahputri^{*}, Ari Widiyanto^{2b}, Nurfiiana^{3c}, Jaka Darmawan^{4d}, Triowali Rosandi^{5e}

^{a,b,c,e} Fakultas Ilmu Komputer, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

^d Fakultas Ekonomi Bisnis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

^a rahmalia@darmajaya.ac.id

^b ariwidiyanto@darmajaya.ac.id

^c nurfiiana@darmajaya.ac.id

^d jakadarmawan@darmajaya.ac.id

^e riowali@darmajaya.ac.id

Abstract

Healthy and safe internet literacy is crucial for the younger generation to maximize the use of the internet for positive things and avoid the negative behaviour and impacts of the internet. This literacy must be for all people, including those in foster homes such as As Sakinah, which is currently fostering 20 orphans and needy children. Given this background, we held internet training. The material provided is theory and practice related to the definition and use of the internet, internet network hardware, web browsers and information retrieval, and what is a healthy and safe internet (INSAN). From the pre-test, presentation and post-tests carried out by the foster children, as a whole, they have a good understanding of the functions of the internet and INSAN.

Keywords : Foster child, Safe and healthy internet, Life skill, Information technology literacy, Education

Abstrak

Literasi internet sehat dan aman diperlukan bagi generasi muda untuk memaksimalkan penggunaan internet untuk hal yang positif dan terhindar dari perilaku dan dampak negatif internet. Literasi ini harus untuk semua kalangan termasuk bagi mereka yang berada di rumah asuh seperti As Sakinah yang saat ini membina 20 anak yatim piatu dan duafa. Berdasarkan alasan ini, maka telah dilakukan pelatihan internet sehat dan aman. Materi yang diberikan adalah teori dan praktik terkait definisi dan kegunaan internet, perangkat keras jaringan internet, web browser dan pencarian informasi, dan apa itu internet sehat dan aman (INSAN). Dari pemaparan dan post-test yang dilaksanakan oleh anak asuh, secara keseluruhan mereka telah memahami dengan baik fungsi internet dan INSAN.

Keywords : Anak asuh, INSAN, Keterampilan hidup, Literasi teknologi informasi, Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Internet adalah salah satu teknologi yang berkembang pesat dan memberikan dampak signifikan pada kehidupan manusia baik dalam artian positif dan negatif. Secara positif, internet memberikan kontribusi pada pendidikan dengan memberikan kesempatan bagi siswa dan guru untuk menyelenggarakan aktifitas pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu melalui aplikasi e-learning (Syahputri et al., 2017), terutama pada masa pandemic COVID-19 (Mailizar et al., 2020). Pada dunia usaha, teknologi ini memaksimalkan promosi, pemasaran, dan pangsa pasar melalui ragam media sosial dan *marketplace* sehingga terbentuk ekonomi digital ((Bukht & Heeks, 2017). Untuk bidang kesehatan, masyarakat saat ini bisa menikmati fasilitas telemedicine yang memungkinkan pasien dan dokter berinteraksi secara virtual atau telemedicine (Portnoy et al., 2020).

Tidak dipungkiri internet turut membawa dampak negatif seperti meningkatnya pornografi yang melibatkan kanak-kanak dan remaja (Leukfeldt et al., 2014), kecanduan gim daring (Wu et al., 2016), cyberbullying (Sureda Garcia et al., 2020), penipuan keuangan (Cavaliere et al., 2021), dan pemerasan seksual (Kopecký, 2017). Selain itu, mudahnya distribusi/*shared* informasi, membuat masyarakat mudah untuk membagikan berita yang belum tentu benar (*hoax*) yang dapat mempengaruhi opini publik dan dapat menimbulkan konflik (Habibi, 2020).

Keterampilan berbasis teknologi informasi telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia untuk dapat berpartisipasi dalam era digital dan Internet of Things saat ini dan untuk meminimalkan dampak negatifnya di masyarakat. Tidak terkecuali anak asuh yang berada di Rumah asuh As Sakinah, Lampung. Di rumah asuh ini terdapat 20 anak dalam usia sekolah antara 12-15 tahun. Kegiatan sehari-hari mereka antara lain belajar agama, sekolah, dan olahraga. Selain itu, mereka juga mempelajari beberapa keterampilan seperti budidaya ikan dan

tanaman dalam ember (Syahputri & Darmawan, 2022), penggunaan Augmented Reality sebagai media belajar budidaya (Syahputri & Alifiya, n.d.), bahasa Arab, dan memasak.

Berdasarkan kuisioner yang dibagikan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan anak tentang salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat dan mengubah bagaimana industri dilaksanakan, yaitu internet. Dari 20 anak, terdapat 17 orang yang pernah menggunakan internet (diagram 1), namun lebih dari separuh memanfaatkannya untuk bermain gim dan membuka media sosial (diagram 2). Hal ini menandakan literasi internet anak asuh cukup rendah dan perlu ditingkatkan agar mereka dapat memanfaatkan internet dalam memperkaya ilmu pengetahuan dan berkontribusi dalam pendidikan mereka.

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

2.1. Permasalahan

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilakukan ini merupakan kegiatan jangka panjang yang dilakukan sejak 2021. Pada tahun pertama, PKM dititikberatkan pada menambah keterampilan anak asuh dan *musyrif* untuk memulai budidaya ikan dan tanaman dalam ember (BUDIKDAMBER)(gambar 1) (Syahputri & Darmawan, 2022). Kegiatan ini memberikan peserta PKM pengalaman dalam beternak ikan lele, menanam sayuran, dan menjualnya untuk konsumsi masyarakat sekitar. Untuk tahun kedua, PKM lebih diarahkan kepada menambah keterampilan anak asuh menggunakan teknologi informasi khususnya internet dan aplikasi perkantoran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan anak asuh. Hal ini berdasarkan diskusi yang dilakukan antara tim dengan *musyrif* dan kuisioner yang diisi oleh anak asuh.

Pada diagram 1, kami menanyakan kepada anak asuh apakah mereka pernah menggunakan internet. Pertanyaan ini didasari atas aturan yang diterapkan oleh rumah asuh bahwa mereka tidak diijinkan menggunakan telpon genggam sehingga memungkinkan pengalaman menggunakan internet cukup terbatas. Dari 20 anak, 17 menjawab pernah dan 3 menjawab belum pernah (diagram 1). Berikutnya, anak asuh ditanya kegiatan apa saja yang mereka lakukan di internet (diagram 2). Jawaban paling banyak yaitu 8 orang adalah membuka media sosial seperti YouTube dan Instagram, kemudian 6 orang menggunakan internet untuk mencari informasi (namun tidak ada penjelasan spesifik jenis informasi apa yang mereka cari), dan paling sedikit untuk bermain gim daring. Akses pada media sosial dan gim didapatkan ketika mereka mengunjungi kerabat saat libur hari raya. Bagi 3 anak asuh yang menjawab belum pernah menggunakan internet disebabkan belum belajar (2 orang) dan tidak mengetahui internet (1 orang) (diagram 3).

1. Apakah anda pernah menggunakan internet?
 - a. Ya: 17
 - b. Tidak: 3



Diagram 1 Pengalaman Menggunakan Internet

2. Jika jawaban no. 1 Ya, tuliskan hal yang anda lakukan dengan internet?

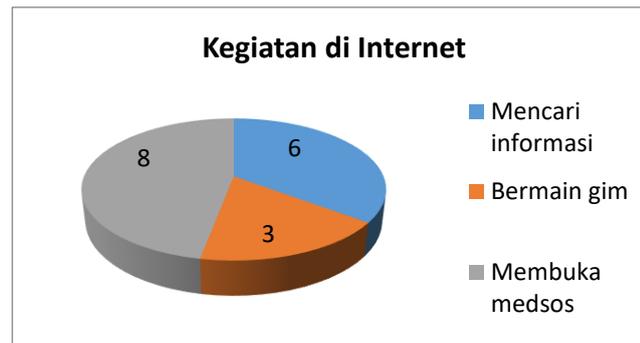


Diagram 2 Kegiatan di Internet

3. Jika jawaban no. 1 Tidak, apakah anda bisa menyebutkan alasan mengapa anda tidak pernah menggunakannya?



Diagram 3 Alasan Tidak Menggunakan Internet

Berdasarkan pre-test dan wawancara, maka permasalahan pada rumah asuh As Sakinah adalah rendahnya literasi internet anak asuh yang disebabkan belum adanya pelatihan yang diberikan oleh Pengurus kepada anak asuh yang terkait dengan keterampilan penggunaan internet. Sehingga solusi yang diberikan adalah memberikan pelatihan dan pendampingan keterampilan internet sehat dan aman kepada anak asuh.

2.2. Solusi

Kami mengadakan pelatihan internet selama satu hari yang merupakan bagian dari rangkaian pelatihan internet dan aplikasi perkantoran. Pelatihan internet berfokus pada penggunaan internet yang sehat dan aman (INSAN). INSAN diberikan dengan tujuan untuk agar masyarakat dapat mempergunakan internet dengan baik dan bijak (Mochamad, 2020), sehingga penggunaan internet dapat memberikan dampak positif dan maksimal dalam mendukung pendidikan dan tumbuh kembang mereka di rumah asuh dan sekolah.

3. METODOLOGI

Agar kegiatan ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, maka langkah yang terarah dan dapat diukur telah disusun (gambar 2), yaitu:

- 1) Perencanaan

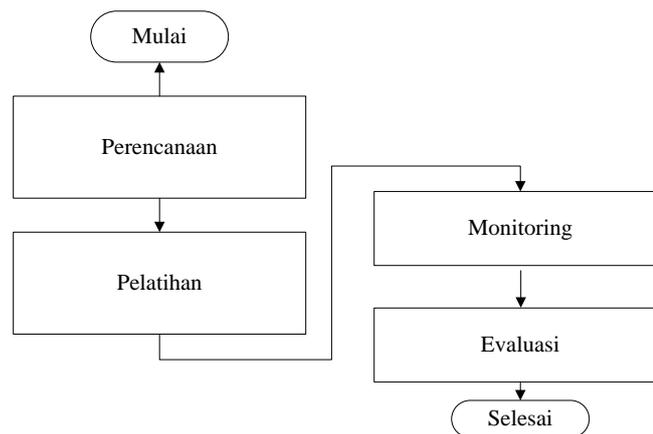
Pada tahapan ini, perencanaan untuk kegiatan pengabdian yang berbasis pendidikan teknologi informasi di bahas bersama oleh tim dan Pengurus rumah asuh baik daring dan luring. Penggunaan WhatsApp Group (WAG) dan Google Meet dijadikan media untuk berdiskusi secara daring. Selain itu, kunjungan langsung ke rumah asuh juga dilakukan sekaligus untuk mengecek kegiatan budidaya ikan dan tanaman dalam ember yang telah berjalan selama satu tahun sejak 2021 di PRAS (gambar 1).



Gambar 1 PKM Budikdamber di PRAS

Dalam diskusi, Musyrif dan anak asuh menginginkan pelatihan yang dapat membantu mereka dalam mendapatkan keterampilan yang mendukung pendidikan mereka karena terbatasnya akses teknologi informasi di rumah asuh.

- 2) Pre-test
Kami melakukan pre-test agar mengukur pengetahuan anak asuh tentang internet dan aplikasi perkantoran serta mendapatkan gambaran materi yang akan diberikan saat pelatihan (diagram 1,2, dan 3).
- 3) Pelatihan
Materi pelatihan disusun berdasarkan hasil pengukuran dan diskusi.
- 4) Post test
Langkah ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas pelatihan dan bagaimana tingkat penyerapan anak asuh atas materi yang diberikan.
- 5) Evaluasi
Tahapan ini dirancang untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan perbaikan apa yang dapat dilakukan untuk pengabdian kedepannya.



Gambar 2 Metode Pelaksanaan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan internet yang diberikan adalah internet sehat dan aman (INSAN) agar anak asuh mengetahui apa yang dapat dilakukan dan yang tidak boleh diperbuat selama mereka menjelajah dunia maya. Adapun pelatihan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: Pembukaan dan pemberian materi tentang pentingnya literasi internet oleh Rahmalia Syahputri (gambar 3), bagian kedua yaitu materi INSAN oleh Ari Widiantoko (gambar 4), kemudian presentasi oleh anak asuh, diakhiri dengan post-test.

Materi pertama adalah literasi digital yang mencakup: 1). Apa itu revolusi industri 4.0 dan Internet of Things, 2). Peranan generasi muda untuk turut berpartisipasi dalam era itu, dan 3). Apa itu literasi internet. Saat pemberian materi kedua, 20 peserta dibagi menjadi empat kelompok yang didampingi oleh tim 4 orang Dosen yaitu Jaka Darmawan, Nurfiana, dan Sri Karnila, dan Triowali dibantu satu Mahasiswa yaitu Bagus Dwi Prasetyo (gambar 5).

Hal ini dilakukan agar terjadi pendampingan yang baik dan terarah untuk setiap anak karena usia dan latar belakang pendidikan mereka yang beragam.

Materi kedua berisikan pengetahuan dan keterampilan terkait dengan: 1). Definisi internet, 2). Perangkat keras jaringan internet, 3). Kegunaan internet, 4). Praktik penggunaan web browser, 5). Praktik pencarian informasi, 6). Praktik penggunaan aplikasi/situs pendidikan, dan 6). INSAN (hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat berselancar di internet). Setelah itu, tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk menuliskan hal-hal yang mereka pahami dari materi yang didapatkan dan praktik yang dilakukan.



Gambar 3 Pembukaan Pelatihan dan Materi Pentingnya Literasi Digital



Gambar 4 Pemberian Materi INSAN oleh Instruktur Utama



Gambar 5 Pendampingan Pelatihan



Gambar 6 Presentasi INSAN oleh Anak Asuh

Hasil penilaian presentasi INSAN adalah (tabel 1):

Tabel 1. Hasil Presentasi Anak Asuh

Kelompok	Kesesuaian materi	Kelengkapan materi	Sikap/kekompakan materi
1	8	9	7
2	7	8	8
3	6	7	7
4	6	7	6

Metode penilaian menggunakan angka 1 hingga 9, dimana 1 adalah nilai terendah dan 9 nilai tertinggi. Kelompok satu mendapatkan nilai tertinggi yaitu 24, diikuti kelompok 2 mendapat nilai 23, kelompok 3 meraih nilai 20, terakhir kelompok 4 memperoleh angka 19. Rata-rata nilai yang didapatkan adalah 6,75 dan 7,75 untuk kesesuaian dan kelengkapan materi, hal ini berarti peserta memahami materi yang diberikan dan mampu menyampaikan ulang dengan baik dan lengkap. Bahkan kelompok 1 menyampaikan materi yang melebihi harapan dengan menambahkan informasi seperti contoh dari situs pendidikan yang diberikan hanya dua yaitu Khan Academy dan Rumah Belajar Kemdikbud, mereka bisa menambahkan contoh lainnya seperti Ruang Guru, Udemy, dan Pintarnesia.com yang didapatkan melalui pencarian informasi menggunakan aplikasi Chrome.

Selain itu, nilai rata-rata 7 didapat atas kekompakan, kemampuan presentasi, dan sikap yang ditunjukkan selama pelatihan dan presentasi. Nilai ini berarti, anak asuh menunjukkan sikap yang baik, antusias, dan disiplin dalam mengikuti pelatihan. Saat presentasi, anak asuh menunjukkan kreatifitas mereka, seperti kelompok dua yang memulai presentasi dengan memberikan pantun dan komedi bernuansa Islami dan lembar presentasi di buat lingkaran, sedangkan kelompok 3 memulai dengan menyanyikan nasyid dan yel-yel.

Setelah presentasi dilaksanakan, maka kami menyebarkan kuisioner yang berisi *post-test* untuk menguji pengetahuan individu tentang literasi internet yang mereka pahami. Pertanyaan ini juga ditanyakan sebelum pelatihan dilaksanakan. Pertanyaan pertama mengenai fungsi internet dengan beberapa alternatif jawaban sebagai berikut:

- 1) Pilih jawaban yang menurut anda benar mengenai fungsi dari internet (jawaban bisa lebih dari satu):
 - a. Mencari informasi dan wawasan pengetahuan
 - b. Bersosialisasi
 - c. Menyebarkan informasi
 - d. Untuk berbisnis atau usaha

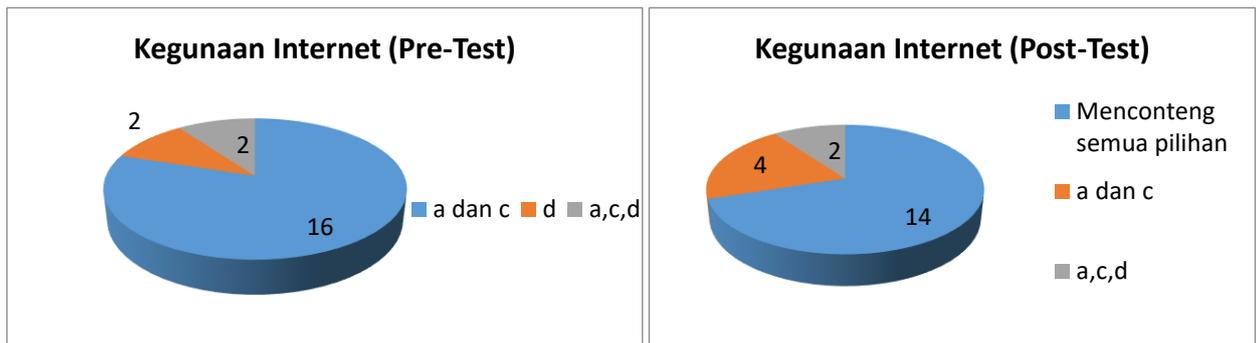


Diagram 4 Kegunaan Internet (Pre-test dan Post-Test)

Dari diagram 4, dapat kita lihat pada pre-test, jawaban terbanyak ada pada a dan c, yaitu mencari informasi dan wawasan pengetahuan dan menyebarkan informasi, sedangkan masing-masing 2 respon yaitu menjawab a,b, dan c dan d saja. Sedangkan post-test, 14 anak memilih semua jawaban (a,b,c, dan d) sebagai kegunaan internet, 4 orang menjawab a dan c, sisanya sebanyak 2 orang menjawab a,c, dan d. Hal ini menandakan pengetahuan individu anak asuh telah cukup baik terkait fungsi internet.

Pertanyaan berikutnya adalah tentang hal yang tidak boleh dilakukan di internet. Untuk pertanyaan ini, peserta diberi kebebasan menjawab karena tidak diberikan alternatif pilihan.

- 2) Tuliskan hal yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan internet

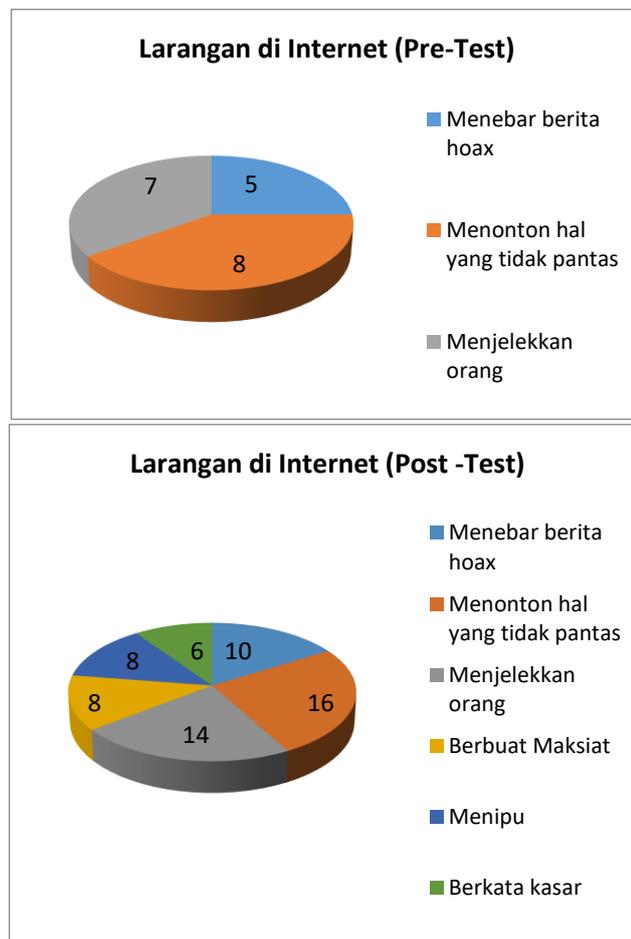


Diagram 5 Larangan di Internet (Pre-test dan Post-Test)

Atas pertanyaan ini, bisa dilihat pada diagram 5 pre-test, jawaban terbanyak ada pada menonton hal yang tidak pantas yaitu sebanyak 8 respon, kedua adalah menjelekkan orang sebanyak 7 jawaban, dan terendah adalah 5 jawaban menebar berita hoax. Pada test ini anak asuh menjawab satu aktivitas. Pada post test, rata-rata anak asuh menjawab tiga larangan yang juga dapat dilihat pada diagram 5. Hal yang dianggap larangan terbanyak adalah menonton hal yang tidak pantas yang dijawab 16 anak, diikuti dengan menjelekkan orang lain sebanyak 14. Sedangkan dua jawaban terbawah adalah menipu dan berkata kasar, yang masing-masing 8 dan 6. Hal ini menunjukkan anak asuh telah memahami cukup baik bagaimana perilaku internet yang sehat dan aman. Kegiatan kemudian ditutup dengan pengumuman nilai oleh instruktur utama yaitu Ari Widiatoko dan doa bersama yang dipimpin oleh Musyrif Ustad Ahmat Mustafa.

5. KESIMPULAN

Seiring dengan penggunaan internet yang sangat meluas saat ini, membuat literasi dan keterampilan internet menjadi kebutuhan mendasar khususnya bagi generasi muda. Untuk memenuhi kebutuhan ini, maka kami melaksanakan kegiatan pelatihan internet. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat kami ambil adalah anak asuh telah memiliki literasi digital khususnya teknologi internet dengan baik. Selain itu, pengetahuan akan internet yang sehat dan aman juga telah mereka dapatkan dan pahami. Melalui kegiatan ini, diharapkan internet dapat dimaksimalkan fungsinya untuk membantu pendidikan dan tumbuh kembang anak asuh di rumah asuh As Sakinah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen dan Mahasiswa di IIB Darmajaya yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada segenap Pengurus, Musyrif, dan anak asuh Rumah Asuh As Sakinah atas dukungan dan kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bukht, R., & Heeks, R. (2017). Defining, conceptualising and measuring the digital economy. *Development Informatics Working Paper*, 68.
- Cavaliere, L. P. L., Subhash, N., Rao, P. V. D., Mittal, P., Koti, K., Chakravarthi, M. K., Duraipandian, R., Rajest, S. S., & Regin, R. (2021). The Impact of Internet Fraud on Financial Performance of Banks. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(6), 8126–8158.
- Habibi, H. (2020). Hoax: Technological Mechanisms, Moral Degradation, and Critical Loss of Society's Reason. *Diadikasia Journal*, 1(1), 93–102.
- Kopecký, K. (2017). Online blackmail of Czech children focused on so-called "sextortion"(analysis of culprit and victim behaviors). *Telematics and Informatics*, 34(1), 11–19.
- Leukfeldt, E. R., Jansen, J., & Stol, W. P. (2014). Child pornography, the Internet and juvenile suspects. *Journal of Social Welfare and Family Law*, 36(1), 3–13.
- Mailizar, M., Almanthari, A., Maulina, S., & Bruce, S. (2020). Secondary School Mathematics Teachers' Views on E-learning Implementation Barriers during the COVID-19 Pandemic: The Case of Indonesia. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7), em1860. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8240>
- Mochamad, R. (2020). Literasi Internet Sehat Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Desa Tanjakan Banten. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 116–119. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.151>
- Portnoy, J., Waller, M., & Elliott, T. (2020). Telemedicine in the era of COVID-19. *The Journal of Allergy and Clinical Immunology: In Practice*, 8(5), 1489–1491.
- Sureda Garcia, I., López Penádes, R., Rodríguez Rodríguez, R., & Sureda Negre, J. (2020). Cyberbullying and Internet Addiction in Gifted and Nongifted Teenagers. *Gifted Child Quarterly*, 64(3), 192–203. <https://doi.org/10.1177/0016986220919338>
- Syahputri, R., & Alifiya, M. (n.d.). *CaFiAR: Software to Learn Fish Cultivation in the Bucket to Support Food Security Program in Society*. 6.
- Syahputri, R., & Darmawan, J. (2022). *Menumbuhkembangkan Keterampilan Budidaya Ikan dan Sayuran Untuk Ketahanan Pangan di Panti Asuhan As Sakinah*. 1, 16.
- Syahputri, R., Nurfiana, & Nahal, S. R. (2017). VP-Lab: A virtual way to stay connected with programming laboratory. *2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications (TSSA)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272923>
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., & Liu, K. M. (2016). Parenting approaches, family functionality, and internet addiction among Hong Kong adolescents. *BMC Pediatrics*, 16(1), 130. <https://doi.org/10.1186/s12887-016-0666-y>