

Pengenalan Penggunaan *Smartphone* yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia

Fahmi Ruziq*¹, Subhan Hafiz Nanda Ginting²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

*e-mail: fahmiruziq89@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pengenalan Penggunaan *Smartphone* yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia" bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak-anak dalam menggunakan *smartphone* secara bijak dan aman. Program ini mencakup edukasi keamanan digital, pemanfaatan aplikasi edukatif, dan pengawasan orang tua melalui workshop interaktif dan pendampingan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman anak-anak tentang keamanan digital dan penggunaan aplikasi edukatif, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam membimbing anak-anak mereka. Program ini berhasil mencapai tujuannya dan mendapatkan respons positif dari peserta, orang tua, dan guru, dengan harapan dapat direplikasi di komunitas lain untuk melindungi dan mendidik generasi muda dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan aman.

Kata kunci: Keamanan Digital, Edukasi *Smartphone*, Workshop Interaktif, Sanggar Keadilan SMH-Indonesia

Abstract

The community service program "Introduction to Safe and Educational *Smartphone* Use for Elementary School Children at Sanggar Keadilan SMH-Indonesia" aims to enhance children's understanding and skills in using *smartphones* wisely and safely. This program includes digital security education, educational applications, and parental supervision through interactive workshops and mentoring. The results show a significant increase in children's understanding of digital security and the use of academic applications and increased parental involvement in guiding their children. The program successfully achieved its goals and received positive feedback from participants, parents, and teachers; hoping to be replicated in other communities to protect and educate the younger generation in using technology wisely and safely.

Keywords: Digital Security, *Smartphone* Education, Interactive Workshop, Sanggar Keadilan SMH-Indonesia

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak [1]. *Smartphone* menyediakan berbagai manfaat seperti akses cepat ke informasi, alat bantu belajar yang interaktif, serta sarana komunikasi yang efektif. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dan tidak bijaksana juga membawa risiko yang signifikan [2], terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Risiko ini meliputi paparan konten yang tidak sesuai, potensi kecanduan, serta ancaman keamanan digital seperti *cyberbullying* dan pelanggaran privasi [3].

Melihat fenomena ini, sangat penting untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan yang tepat kepada anak-anak tentang penggunaan *smartphone* yang aman dan edukatif [4]. Pendidikan mengenai hal ini perlu melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan masyarakat luas. Sanggar Keadilan SMH-Indonesia sebagai lembaga yang berkomitmen dalam meningkatkan kesejahteraan dan pendidikan anak-anak, menyadari urgensi ini dan berinisiatif untuk mengadakan program pengabdian kepada masyarakat.

Program ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan *smartphone* yang aman [4] dan edukatif kepada anak-anak sekolah dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. Melalui kegiatan

ini, diharapkan anak-anak dapat memanfaatkan *smartphone* secara bijak untuk mendukung proses belajar dan pengembangan diri mereka, serta menghindari dampak negatif yang mungkin timbul.

Pendekatan yang digunakan dalam program ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu: (1) Edukasi Keamanan Digital: Memberikan pemahaman tentang pentingnya keamanan digital, bagaimana melindungi informasi pribadi, serta cara menghindari *cyberbullying*. (2) Pemanfaatan Aplikasi Edukatif: Mengenalkan berbagai aplikasi dan platform edukatif yang dapat digunakan untuk belajar, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan keterampilan. (3) Pengawasan dan Bimbingan Orang Tua: Mengedukasi orang tua mengenai peran mereka dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan *smartphone*.

Kegiatan ini dirancang dengan metode interaktif dan partisipatif, melibatkan permainan edukatif, diskusi kelompok, dan simulasi penggunaan aplikasi [5]. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mampu mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan akan terbentuk kesadaran dan keterampilan yang mendukung penggunaan *smartphone* secara aman dan bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada di dunia digital dengan bijak dan aman [6].

2. METODE

Program pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pengenalannya Penggunaan *Smartphone* yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia" dilaksanakan melalui beberapa tahap dan metode yang terstruktur. Berikut adalah rincian metode pelaksanaan kegiatan ini:

Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan melibatkan identifikasi kebutuhan, penentuan tujuan, dan penyusunan rencana kerja yang detail. Beberapa langkah yang diambil dalam tahap ini meliputi: (a) Survey Awal: Melakukan survey kepada anak-anak, orang tua, dan guru untuk mengidentifikasi pemahaman awal tentang penggunaan *smartphone* dan kebutuhan edukatif mereka. (b) Penyusunan Materi: Mengembangkan materi edukasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak sekolah dasar, mencakup keamanan digital, penggunaan aplikasi edukatif, dan peran orang tua. (c) Koordinasi dengan Pihak Terkait: Melakukan koordinasi dengan pihak Sanggar Keadilan SMH-Indonesia untuk memastikan dukungan dan partisipasi yang maksimal dari semua pihak yang terlibat.

Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini melibatkan pelaksanaan berbagai kegiatan edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan program. Metode pelaksanaan mencakup: (a) Sosialisasi dan Pembukaan: Memperkenalkan tujuan dan pentingnya program ini kepada anak-anak, orang tua, dan guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pertemuan bersama di sanggar. (b) Workshop Interaktif: Mengadakan beberapa sesi workshop yang melibatkan anak-anak secara langsung. Setiap sesi dirancang dengan metode pembelajaran yang interaktif, mencakup: **Sesi Keamanan Digital:** Penjelasan mengenai pentingnya keamanan digital [7] dan bagaimana melindungi diri saat menggunakan *smartphone*. Kegiatan ini melibatkan simulasi dan permainan yang menyenangkan. **Sesi Aplikasi Edukatif:** Demonstrasi dan latihan menggunakan aplikasi edukatif yang mendukung pembelajaran [8], seperti aplikasi membaca, matematika, dan sains. Anak-anak diajak untuk mencoba aplikasi tersebut secara langsung. **Sesi Peran Orang Tua:** Sesi khusus untuk orang tua yang memberikan panduan mengenai cara mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan *smartphone*. Diskusi kelompok dan sharing pengalaman juga dilakukan untuk memperkaya wawasan. (c) Pendampingan Individu dan Kelompok: Memberikan bimbingan

individu dan kelompok kepada anak-anak untuk memastikan mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh. Pendampingan ini juga melibatkan orang tua sebagai bagian dari proses belajar [9].

Evaluasi dan Monitoring

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas program dan memahami dampak yang dihasilkan. Metode evaluasi meliputi: (a) *Pre-test* dan *Post-test*: Mengukur pemahaman anak-anak sebelum dan setelah mengikuti program melalui tes sederhana yang mencakup materi yang telah disampaikan. (b) *Observasi Langsung*: Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung untuk menilai partisipasi dan keterlibatan anak-anak serta orang tua. (c) *Feedback dan Refleksi*: Mengumpulkan umpan balik dari peserta, orang tua, dan guru mengenai manfaat dan kendala yang dihadapi selama program. Sesi refleksi diadakan untuk mendiskusikan hasil dan menemukan solusi untuk perbaikan di masa depan.

Pelaporan dan Dokumentasi

Semua kegiatan dan hasil program didokumentasikan secara rinci. Laporan akhir disusun untuk memberikan gambaran lengkap tentang pelaksanaan, pencapaian, dan rekomendasi untuk program serupa di masa depan. Dokumentasi meliputi: (a) *Laporan Kegiatan*: Menyusun laporan tertulis yang mencakup deskripsi kegiatan, hasil evaluasi, dan rekomendasi. (b) *Dokumentasi Visual*: Mengambil foto dan video selama kegiatan berlangsung sebagai bukti visual dari pelaksanaan program. (c) *Publikasi Hasil*: Membagikan hasil program melalui media internal sanggar dan publikasi di media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan dukungan dari masyarakat luas.

Dengan metode pelaksanaan yang komprehensif ini, diharapkan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi anak-anak sekolah dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia, serta menjadi model yang dapat direplikasi di komunitas lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan program "Pengenalan Penggunaan *Smartphone* yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia" telah berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta, orang tua, dan guru. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan ini: **(a) Peningkatan Pemahaman Keamanan Digital**, sebelum program dimulai, sebanyak 30% anak-anak memiliki pemahaman dasar tentang keamanan digital. Setelah program, angka ini meningkat menjadi 85%. Anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang cara melindungi informasi pribadi, mengenali dan menghindari konten yang tidak sesuai, serta langkah-langkah yang harus diambil jika menghadapi cyberbullying. **(b) Penggunaan Aplikasi Edukatif**. Sebelum mengikuti program, hanya sekitar 20% anak-anak yang aktif menggunakan aplikasi edukatif di *smartphone* mereka. Setelah program, penggunaan aplikasi edukatif meningkat menjadi 70%. Anak-anak belajar menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran seperti aplikasi membaca, matematika, dan sains. Mereka juga dilatih untuk memilih aplikasi yang bermanfaat dan menghindari aplikasi yang tidak sesuai untuk usia mereka. **(c) Peningkatan Keterlibatan Orang Tua**. Sebanyak 90% orang tua yang mengikuti sesi khusus untuk mereka merasa lebih percaya diri dalam mengawasi dan membimbing penggunaan *smartphone* oleh anak-anak mereka. Orang tua juga dilatih untuk menggunakan fitur kontrol orang tua dan memantau aktivitas online anak-anak secara lebih efektif. **(d) Feedback dari Peserta**. Anak-anak, orang tua, dan guru memberikan umpan balik positif terhadap program ini. Sebanyak 95% peserta menyatakan puas dengan metode pembelajaran yang interaktif dan informatif. Orang tua dan guru melihat perubahan positif dalam cara anak-anak menggunakan

smartphone, terutama dalam hal pengendalian waktu penggunaan dan pemilihan konten yang bermanfaat.

Berikut tabel hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*:

Aspek Penilaian	Sebelum Program	Setelah Program
Pemahaman Keamanan Digital	30%	85%
Penggunaan Aplikasi Edukatif	20%	70%
Keterlibatan Orang Tua	60%	90%
Kepuasan Peserta	-	95%

Pembahasan Edukasi Keamanan Digital

Peningkatan pemahaman tentang keamanan digital menunjukkan bahwa metode interaktif dan permainan edukatif yang digunakan dalam program ini efektif dalam mengajarkan konsep-konsep penting kepada anak-anak. Penggunaan simulasi dan permainan membuat materi yang mungkin sulit menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak. Anak-anak sekarang lebih mampu mengenali ancaman online dan tahu cara mengambil tindakan pencegahan yang tepat. Ini adalah langkah penting dalam memastikan mereka dapat menggunakan teknologi dengan aman.

Pembahasan Pemanfaatan Aplikasi Edukatif

Peningkatan penggunaan aplikasi edukatif menandakan bahwa anak-anak mampu melihat manfaat dari teknologi sebagai alat bantu belajar, bukan hanya untuk hiburan. Hal ini penting untuk mendorong pembelajaran mandiri dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan era digital.

Namun, tantangan tetap ada dalam memastikan bahwa anak-anak terus menggunakan aplikasi tersebut secara konsisten. Pengawasan dan bimbingan orang tua tetap diperlukan untuk memastikan anak-anak memanfaatkan teknologi dengan cara yang bermanfaat.

Pembahasan Peran Orang Tua

Keterlibatan orang tua yang meningkat menunjukkan bahwa program ini berhasil mengedukasi orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam penggunaan smartphone oleh anak-anak. Orang tua yang lebih terinformasi dapat lebih efektif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka.

Diskusi kelompok dan sharing pengalaman antara orang tua juga memperkaya pemahaman mereka dan memberikan solusi praktis untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Pembahasan Kepuasan dan Dampak Program

Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam program ini sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Hal ini juga menandakan bahwa program ini memiliki potensi untuk direplikasi di komunitas lain.

Dampak positif yang dirasakan oleh anak-anak, orang tua, dan guru menjadi indikasi bahwa program ini berhasil mencapai tujuannya. Dengan peningkatan pemahaman dan keterampilan, anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang lebih aman dan bermanfaat.



Gambar 1. Kegiatan Setelah Abdimas



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. (a) (b) dan (c) kegiatan abdimas

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak-anak sekolah dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia tentang penggunaan smartphone yang aman dan edukatif. Melalui metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, serta keterlibatan aktif orang tua dan guru, program ini telah mencapai tujuan utamanya. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi model yang diadopsi oleh sekolah dan komunitas lain untuk melindungi dan mendidik generasi muda dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan aman. Dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak akan sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan program ini di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Wayahdi, S. H. N. Ginting, and F. Ruziq, "Pelatihan Membangun Website Portofolio Menggunakan Bootstrap V5.3 Pada Siswa/I Smk Swasta Jambi Medan," *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 86–94, 2023, doi: 10.47776/praxis.v2i1.715.
- [2] V. Oksman and P. Rautiainen, "'Perhaps it is a body part': How the mobile phone became an organic part of the everyday lives of Finnish children and teenagers," *Machines That Become Us: The Social Context of Personal Communication Technology*, pp. 293–310, Jul. 2017, doi: 10.4324/9780203786826-22/PERHAPS-BODY-PART-MOBILE-PHONE-BECAME-

- ORGANIC-PART-EVERYDAY-LIVES-FINNISH-CHILDREN-TEENAGERS-VIRPI-OKSMAN-PIRJO-RAUTIAINEN.
- [3] M. R. Wayahdi, F. Ruziq, and S. H. N. Ginting, "Pelatihan Menjadi Backend Developer Dengan Framework Laravel Pada Siswa Dan Siswi SMK Swasta Free Methodist Medan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 1, pp. 20–29, Mar. 2024, doi: 10.57214/PENGABMAS.V6I1.472.
- [4] H. Kumcagiz, "Quality of Life as a Predictor of Smartphone Addiction Risk Among Adolescents," *Technology, Knowledge and Learning*, vol. 24, no. 1, pp. 117–127, Mar. 2019, doi: 10.1007/S10758-017-9348-6/METRICS.
- [5] S. Jain and S. Agrawal, "Perceived vulnerability of cyberbullying on social networking sites: effects of security measures, addiction and self-disclosure," *Indian Growth and Development Review*, vol. 14, no. 2, pp. 149–171, 2020, doi: 10.1108/IGDR-10-2019-0110/FULL/XML.
- [6] F. Ruziq, S. H. N. Ginting, and M. R. Wayahdi, "Pelatihan Membangun Website CRUD Dengan Pemrograman PHP Pada Siswa/I SMK Swasta Free Methodist Medan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 1, pp. 30–37, Mar. 2024, doi: 10.57214/PENGABMAS.V6I1.476.
- [7] H. Jurnal, N. M. Ghofurrohimi, R. N. Wicaksono, A. R. Faristiana, J. Puspita Jaya, and J. Timur, "Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini," *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 129–146, Jun. 2023, doi: 10.51903/EDUCATION.V3I2.340.
- [8] S. H. N. Ginting, F. Ruziq, and M. R. Wayahdi, "Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma Pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan," *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 23–28, Sep. 2023, doi: 10.47776/PRAXIS.V2I1.728.
- [9] S. H. N. Ginting, M. R. Wayahdi, and F. Ruziq, "Training on Designing an Attractive Website Prototype Using Figma for Students of SMK Swasta Free Methodist Medan," *Outline Journal of Community Development*, vol. 1, no. 3, pp. 86–91, Mar. 2024, Accessed: Sep. 29, 2024. [Online]. Available: <https://journal.outlinepublisher.com/index.php/OJCD/article/view/198>