



JURNAL ABDI INSANI

Volume 10, Nomor 1, Maret 2023

<http://abdiinsani.unram.ac.id>. e-ISSN : 2828-3155. p-ISSN : 2828-4321



PELATIHAN PENGGUNAAN INTERNET SEHAT UNTUK ANAK USIA DINI

Healthy Internet Use Training For Early Childhood

Sri Ratna Wulan, Asri Maspupah*), Cholid Fauzi, Ani Rahmani, Akhmad Bakhrun, Joe Lian Min

Jurusan Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Bandung

Jl. Gegerkalong Hilir, Ciwaruga, Kec. Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, 40559

*Alamat Korespondensi : asri.maspupah@polban.ac.id

(Tanggal Submission: 18 Oktober 2022, Tanggal Accepted : 23 Maret 2023)



Kata Kunci :

teknologi informasi, internet sehat, privasi internet, media sosial, cyberbullying

Abstrak :

Sejak usia dini, anak-anak zaman sekarang telah diperkenalkan perangkat teknologi informasi untuk mengonsumsi informasi, *entertainment* dan *game* yang tersedia di internet. Namun, penggunaan internet tanpa pendampingan dan pengawasan akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Misalnya, kejahatan seksual, *cyberbullying*, kendala kemampuan berbicara, anti-sosial, penurunan kesehatan fisik, dan emosi anak yang mudah meledak. Di sisi lain, penggunaan internet sehat diperlukan agar penggunaan perangkat TI berdampak positif dan menekan dampak negatifnya. Sementara itu, sekelompok guru dan orang tua siswa di Yayasan kelompok bermain (KB) Baiturrahman memiliki pengetahuan penggunaan internet sehat yang rendah. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) melakukan pelatihan penggunaan internet secara sehat yang mencakup pembatasan konten internet, bahayanya mengunggah foto anak ke media sosial, bahaya penggunaan media sosial tanpa pendampingan, dan perlindungan privasi internet. Metode pelatihan menggunakan ceramah, diskusi, dan praktik kemampuan teknis serta pemberian penghargaan kepada peserta yang aktif. Kegiatan PkM meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelatihan dikatakan berhasil ketika terjadi peningkatan pengetahuan peserta dan tingkat kepuasan penyelenggaraan kegiatan. Hasil kegiatan terdiri dari *profiling* pengetahuan peserta pelatihan terhadap penggunaan internet sehat, modul pelatihan, dan hasil evaluasi pelatihan. Hasil *profiling* pengetahuan peserta menunjukkan bahwa peserta kurang memahami penanggulangan dampak negatif terhadap penggunaan internet tanpa perlindungan privasi dan pengawasan orang tua. Hasil pelatihan menunjukkan 54,55% peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan 75,61 % peserta memberikan indeks kepuasan di atas 80% (Sangat Memuaskan). Dengan adanya kegiatan pengabdian, guru dan orang tua siswa telah menyadari pentingnya edukasi penggunaan internet sehat sejak dini dengan pemberian pembatasan, pengawasan dan pendampingan melalui pemanfaat teknologi informasi.



Key word :

information
technology,
healthy
internet,
internet
privacy, social
media,
cyberbullying

Abstract :

From an early age, children already use a gadget for entertainment. For example, they use it for watching an animation or playing games. However, internet without supervision will harm children's development and increase potential dangers such as sexual crimes, cyberbullying, speech impediments, anti-social, decreased physical health, and easy tantrums. We need awareness of healthy internet use. Meanwhile, kindergarten teachers and parents of students at the Baiturrahman Playgroup Foundation (KB) have limited knowledge of internet use. We held this community service (PkM) to teach the teachers and parents about the importance of healthy internet use, the potential dangers of social media, how to limit the content, and how to protect internet privacy. This training uses lectures, discussions, practice of technical skills, reward for active participants. This community service activities include planning, preparation, implementation, and evaluation. This community service is a success if the participant's knowledge is increased and the level of satisfaction with the implementation of the activity is high. The output consists of profiling the knowledge of the training participants on healthy internet use, training modules, and training evaluation results. We got participant's knowledge and attitude by conducting a survey. The result showed that the participants did not understand the negative impacts of using internet without privacy protection and parental supervision. We also conducted a survey about the satisfaction of the event. It showed that 54.55% of participants experienced increased their knowledge, and 75.61% of participants gave a satisfaction index above 80% (Very Satisfying). With this community service, teachers and parents of students have realized the importance of educating about healthy internet use from an earlier age by providing restriction and supervision through information technology.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Wulan, S. R., Maspupah, A., Fauzi, C., Rahmani, A., Bakhrudin, A., & Min, J. L. (2023). Pelatihan Penggunaan Internet Sehat Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Insani*, 10(1), 342-251. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i1.799>

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang pesat dalam dua dekade terakhir. Manusia memperoleh berbagai keuntungan seperti mudahnya berinteraksi dengan orang lain di belahan dunia lain dan mudah mempelajari sesuatu yang baru (Sasmita, 2020). Misalnya, kemudahan memperoleh akses untuk pembelajaran dan bekerja jarak jauh serta mendapatkan layanan publik, seperti perbankan, belanja, dan *entertainment*, kapan pun dan di mana pun.

Di samping memperoleh manfaat tersebut, terdapat pula beberapa permasalahan. Salah satu diantaranya adalah *oversharing* dengan membagikan informasi pribadi di media sosial. Hal ini dapat berbahaya karena informasi pribadi tersebut dapat disalahgunakan oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab (Masum et al., 2011; Tartari, 2015). Contohnya, perampokan rumah dapat terjadi karena alamat pribadi, rencana bepergian, dan kebiasaan sehari-hari tersebar tanpa disadari. Pedofil mengumpulkan foto anak yang disukai dan membahasnya di grup Facebook. Kejahatan seksual terhadap anak terjadi dengan mengirim pesan *direct message* (DM) kepada akun media sosial anak untuk mengelabui anak. Kejahatan lainnya adalah *cyberbullying* dengan berpura-pura sebagai teman pria sebaya untuk meminta video telanjang. Mereka kemudian menyebarkan video tersebut dengan tujuan untuk mempermalukan anak. Sebuah survei yang telah dilakukan Ditchyourlabel, terdapat 37%



dari 10.008 remaja pernah mengalami *cyberbullying* (Alim, 2017). Selain itu, 75% sampel yang menggunakan Facebook terdapat 54% pernah mengalami *cyberbullying*.

Permasalahan lainnya adalah peningkatan kasus anak yang mengalami kecanduan aplikasi *game*, dan menonton *video streaming* (Junida, 2019; Novrialdy, 2019). Anak dapat bermain *game online* dan menonton *video streaming* secara bebas dengan hanya menggunakan *smartphone* dan internet. Orang tua yang tidak memberikan batasan penggunaan internet pada anak dapat menyebabkan kecanduan berlebihan yang mirip seperti perokok atau pecandu narkoba. Akibatnya, anak memiliki dunia sendiri, sehingga tidak mau bergaul dengan teman bahkan tidak mau berinteraksi dengan orang tua. Kecanduan internet juga berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik (Lam, 2014). Contoh dampak negatif kesehatan fisik adalah mata lelah, obesitas dan sakit otot karena kurang bergerak dalam waktu yang lama. Di sisi lain, pelarangan dengan tegas dapat menyebabkan anak sangat marah dan memungkinkan terjadi pembangkangan di masa datang (Mastanora, 2018). Permasalahan ini bukan hanya terjadi pada anak-anak yang lebih dewasa, tetapi dapat terjadi kepada balita atau anak usia dini. Selain itu, anak yang terlalu sering menonton video mengakibatkan kemampuan berbicara yang tidak berkembang dan kesulitan bersosialisasi, dan anak lebih sering *tantrums* (Junida, 2019).

Salah satu kelompok anak yang perlu dilindungi dari dampak negatif pemanfaatan teknologi dengan tidak sehat adalah siswa di lingkungan sekolah formal maupun informal. Dalam hal ini, fokus pembahasan artikel ini adalah pendidikan prasekolah. Pendidikan anak merupakan bagian penting dari peta besar pendidikan secara umum. Level pendidikan anak prasekolah di Indonesia dinamakan sebagai pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan tingkat PAUD terdiri atas dua jenis yaitu PAUD formal (taman kanak-kanak) dan PAUD non formal yang terdiri atas kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan satuan PAUD sejenis (SPS) (Arumsasi, 2016).

Pendidikan anak usia dini berupaya menjembatani agar anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya, baik saat ini maupun dalam kehidupannya kelak (Saepudin, 2013). Peran orang tua dan guru sangat penting karena dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini, sehingga orang tua dituntut agar memiliki bekal pengetahuan dan kemampuan yang cukup, sedangkan guru menjadi penyeimbang orang tua (Mustofa & Budiwati, 2019; Rachmat & Hartati, 2020).

Dalam kaitannya dengan penggunaan perangkat teknologi informasi (TI), khususnya internet, usia anak prasekolah dipandang sebagai usia yang paling penting di mana pendidikan internet secara sehat harus mulai diterapkan sejak dini agar dapat meminimalkan dampak buruk dari penetrasi internet (Junida, 2019). Lembaga yang menjadi mitra dalam kegiatan PkM adalah sebuah kelompok bermain (KB) Baiturrahman di Kota Bandung. Di lembaga ini, baik guru maupun orang tua siswa belum memiliki pemahaman yang cukup terhadap penggunaan internet sehat, dan kemampuan teknis untuk memberikan batasan penggunaan *smartphone* sebagai media pengakses internet. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan pengetahuan internet sehat dan kemampuan teknis penggunaan IT.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pelatihan "Penggunaan Internet Sehat Untuk Anak Usia Dini" menjadi sangat diperlukan, dengan pesertanya yaitu guru dan orang tua siswa. Pelatihan bertujuan untuk pemberian edukasi dampak baik dan buruk penggunaan internet, dan penggunaan internet dengan bijak. Setelah pelatihan terlaksana diharapkan peserta pelatihan dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.

METODE KEGIATAN

Tempat, Waktu dan Peserta

Pelatihan internet sehat dilaksanakan pada tanggal 13, 22, dan 23 Juni 2022 di KB Baiturrahman yang berlokasi di Ujung Berung, Bandung. Target peserta pelatihan adalah 36 orang tua siswa dan 5 orang guru.



Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan menggunakan ceramah, diskusi interaktif, dan praktik teknis penggunaan *smartphone*. Materi pelatihan dikemas dengan menggunakan media *slide Power Point* dan video serta penyediaan *doorprize* kepada peserta yang aktif. Pemutaran video bertujuan untuk memberikan kesadaran tentang dampak negatif penggunaan internet bagi anak tanpa pengawasan dan pembatasan dari orang tua.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan mengadopsi tahapan pelaksanaan dari (Juwairiah et al., 2022) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu

- 1) Tahap Perencanaan mencakup analisis dan kondisi mitra mengenai penggunaan internet sehat. Analisis kondisi mitra menggunakan survei yang disebarakan secara *online* kepada guru dan orang tua siswa. Selain itu, rencana kegiatan terkait topik materi, persiapan administrasi penyelenggaraan acara, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan disusun pada tahap ini.
- 2) Tahap Persiapan bertujuan untuk mempersiapkan artefak kebutuhan pelatihan, yaitu penyusunan materi pelatihan, *rundown* kegiatan, *flyer event*, penyusunan dokumen administratif.
- 3) Tahap Pelaksanaan mencakup kegiatan pelatihan sesuai dengan *rundown* kegiatan yang terdiri dari pembukaan, survei *pre-test*, pemberian materi, survei *post-test* dan penutupan. Setiap peserta diwajibkan untuk membawa *smartphone* yang sudah terkoneksi internet.
- 4) Tahap Evaluasi mencakup kegiatan analisis *feedback* peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan yang meliputi perubahan pengetahuan dan penilaian kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan PkM ini adalah peningkatan pengetahuan peserta terhadap penggunaan internet dengan sehat dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan yang bernilai baik. Penilaian indikator keberhasilan menggunakan *pre-test* (sebelum pelatihan) dan *post-test* (sesudah pelatihan) serta survei kepuasan peserta pelatihan kepada penyelenggara. Peningkatan pengetahuan peserta tercermin dengan hasil perbandingan nilai skor *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai skor *pre-test*.

Metode Evaluasi

Evaluasi peningkatan pengetahuan peserta menggunakan survei melalui media Google Form yang disebarakan saat kegiatan pelatihan berlangsung. Evaluasi *pre-test* dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta sebelum pelatihan dimulai, sedangkan evaluasi *post-test* digunakan untuk mengukur tingkat penyerapan materi pelatihan oleh peserta setelah pelatihan dilaksanakan. Jenis pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan tertutup, agar hasil evaluasi lebih mudah untuk dikuantifikasi, sehingga mudah untuk diolah. Jumlah pertanyaan adalah 36 buah, mencakup materi pelatihan. Evaluasi tingkat perubahan pengetahuan peserta menggunakan empat tahapan. Pertama, penghitungan jumlah jawaban benar. Kedua, penyaringan data yang valid, yaitu peserta yang mengikuti evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Ketiga, perbandingan skor evaluasi ke dalam tiga kategori, yaitu "meningkat", "menurun" atau "sama". Keempat, pemberian kesimpulan hasil pelatihan terhadap perubahan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan.

Selain evaluasi pengetahuan peserta, terdapat evaluasi kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan dengan menggunakan survei yang berisi 25 pertanyaan. Pertanyaan pada evaluasi ini dengan pemberian skor tingkat kepuasan terhadap kualitas materi pelatihan, narasumber, fasilitas, metode pelatihan, dan panitia penyelenggara pelatihan. Jenis pertanyaan menggunakan skala Likert pada rentang 1-5, dengan makna 5 = Sangat Memuaskan (SM), 4 = Memuaskan (M), 3 = Kurang Memuaskan (KM), 2 = Tidak Memuaskan (TM), dan 1 = Sangat Tidak Memuaskan (STM) (Nuraini, 2018). Perhitungan kuesioner pada skala Likert menggunakan Persamaan 1 yang menunjukkan indeks

kepuasan pada setiap indikator kepuasan (Maspupah & Wulan, 2021). Selanjutnya indeks kepuasan tersebut kemudian dipetakan ke dalam kinerja pelayanan yang ditunjukkan pada Tabel 1.

$$\text{Indeks kepuasan (\%)} = \frac{\text{Total Skor Bobot Tingkat Kepuasan}}{\text{Skor Kepuasan Tertinggi}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Total skor bobot tingkat kepuasan dihitung dengan menjumlahkan setiap bobot pilihan jawaban, yaitu SM, M, KM, TM dan STM. Bobot pilihan jawaban dihitung menggunakan Persamaan 2.

$$\text{Bobot Pilihan Jawaban} = \text{Jumlah Pemilih} \times \text{nilai rentang} \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan: Nilai rentang = 5, 4, 3, 2, atau 1 tergantung sedang menghitung bobot pilihan tingkat kepuasan

Tabel 1. Kategori Mutu Tingkat Kepuasan (Asfary, 2018)

No.	Kategori	Nilai Index Kepuasan (%)
1.	Sangat Tidak Memuaskan	0 - 34
2.	Tidak Memuaskan	35 - 50
3.	Kurang Memuaskan	51 - 65
4.	Memuaskan	66 - 80
5.	Sangat Memuaskan	80 - 100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

1) Kondisi Mitra dan Penyiapan Materi

Kondisi pengetahuan peserta pelatihan tentang penggunaan *smartphone* sebagai media akses internet secara sehat pada anak usia dini diperoleh melalui survei pra-pelatihan. Pertanyaan survei mencakup kepemilikan perangkat akses internet, jenis *device*, tujuan penggunaan dan konsekuensi dampak negatif terhadap penggunaan internet. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyatakan penggunaan *smartphone* oleh anaknya untuk mengakses internet. Sementara, terdapat lebih dari 50% orang tua memperbolehkan anaknya memiliki *smartphone*. Di sisi lain, penggunaan *smartphone* lebih banyak digunakan untuk menambah wawasan (74,4%) dibandingkan dengan sebagai media komunikasi (60,5%). Penggunaan *smartphone* untuk *game* dan kegiatan sekolah tergolong rendah (2,3%), sedangkan bermain media sosial relatif tinggi (41,9%) dan keperluan berbisnis tergolong sedang (20,9%). Sementara itu, persepsi orang tua terhadap penanggulangan dampak negatif penggunaan perangkat IT yang ditunjukkan pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa sebagian besar orang tua masih kurang memahami mengenai penggunaan internet pada anak usia dini dengan skor rata-rata berada di 50%.

Tabel 1. Persentase Pemahaman Orang Tua dan Guru tentang Internet

No.	Pengetahuan	Jumlah Responden					Skor
		SM	CM	N	KM	TM	
1.	Pembatasan konten internet	2	15	2	18	2	58.46 %
2.	Bahaya mengunggah foto anak ke media sosial	2	10	4	17	2	50.26 %
3.	Bahaya penggunaan media sosial oleh anak tanpa pendampingan	2	8	1	20	2	44.62 %
4.	Perlindungan privasi di internet	2	9	3	17	2	46.67 %

*) SM (Sangat Mengetahui), CM (Cukup Mengetahui), N (Netral), KM (Kurang Mengetahui), TM (Tidak Mengetahui)

Hasil *profiling* terhadap kondisi pengetahuan calon peserta menunjukkan bahwa terdapat 3 pengetahuan yang kurang dipahami dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan internet, yaitu bahaya mengunggah foto anak ke media sosial, bahaya menggunakan media sosial oleh anak tanpa

pendampingan dan perlindungan privasi di internet. Sementara pengetahuan tentang pembatasan konten internet, orang tua cukup memahami pengetahuan tersebut. Dengan demikian, materi pelatihan terdiri dari enam topik yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Susunan Materi Pelatihan

No.	Topik	Durasi (Menit)	Keterangan
1.	Pengantar Internet	30	Prinsip dasar internet agar peserta mengetahui perangkat dan kualitas jaringan yang diperoleh saat mengakses informasi.
2.	Waspada Bahaya Internet	20	Konsekuensi bahaya penggunaan internet, seperti <i>malware</i> dan konten yang berdampak negatif pada anak-anak.
3.	Pengenalan Internet Sehat	50	Prinsip penggunaan internet secara positif dengan melindungi privasi sejak dini, sehingga bermanfaat dan tepat guna.
4.	Kontrol dan pengawasan Penggunaan Internet	60	Peran orang tua sebagai pendamping anak bermain internet. Pendampingan berupa penanaman <i>mindset</i> anak dalam menggunakan internet, penangkalan materi negatif, pengaturan dan pengawasan anak serta mencontohkan ergonomi bermain <i>smartphone</i> . Pengawasan dengan memanfaatkan aplikasi <i>monitoring</i> , meliputi pembatasan konten berdasarkan usia, waktu, penyaringan akses aplikasi (sosial media atau <i>game</i>) dan penyaringan konten berdasarkan kata kunci.
5.	Cara Aman Bersosial Media	50	Penanaman berperilaku sehat dan aman bersosial media seperti pendampingan, penetapan batasan, penerapan keamanan digital dan perlindungan privasi diri.
6.	Game Edukatif	50	Pemberian edukasi bermain <i>game</i> dengan mengetahui jenis <i>game</i> berdasarkan umur, <i>rating</i> dan konten <i>game</i> serta edukasi dampak negatif kecanduan <i>game</i> .

2) Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktik. Realisasi pelatihan mengikuti *rundown* pelatihan yang mencakup registrasi peserta (Gambar 1), pembukaan acara (Gambar 2), *pre-test* (Gambar 3), pemaparan topik (Gambar 4), *post-test* dan survei kepuasan peserta (Gambar 5), pembagian *doorprize* (Gambar 6) dan penutup.



Gambar 1. Registrasi Peserta Pelatihan



Gambar 2. Pembukaan Acara



Gambar 3. Evaluasi pre-test



Gambar 4. Pemaparan Topik



Gambar 5. Evaluasi *post-test* dan Survei Kepuasan



Gambar 6. Pembagian *Doorprize*

3) Hasil Evaluasi

Evaluasi penyerapan materi pelatihan dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan dengan menjawab evaluasi *pre-test* dan *post test*. Total responden yang melakukan evaluasi sebanyak 31 peserta dengan responden nomor 1 – 36 sebagai orang tua siswa dan responden nomor 37 – 41 sebagai guru. Sementara, Tabel 3 memperlihatkan skor *pre-test* dan *post-test* serta perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah diberikan pelatihan.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

Responden	Skor pre-test	Skor pos-test	Perubahan Pengetahuan	
			Skor	Kesimpulan
R-01.	52	36	-16	penurunan
R-02.	36	16	-20	penurunan
R-03.	84	100	+16	peningkatan
R-04.	44	64	+20	peningkatan
R-05.	64	68	+4	peningkatan
R-06.	36	48	+12	peningkatan
R-07.	84	-	-	-
R-08.	40	68	+38	peningkatan
R-09.	48	-	-	-
R-10.	52	44	-8	penurunan
R-11.	48	48	0	tidak berubah
R-12.	32	40	+8	Peningkatan
R-13.	64	64	0	tidak berubah
R-14.	84	84	0	tidak berubah
R-15.	80	-	-	-
R-16.	36	20	+16	peningkatan
R-17.	72	84	+12	peningkatan
R-18.	48	-	-	-

Responden	Skor pre-test	Skor pos-test	Perubahan Pengetahuan	
			Skor	Kesimpulan
R-19.	60	60	0	tidak berubah
R-20.	56	-	-	-
R-21.	64	80	+16	peningkatan
R-22.	52	72	+20	peningkatan
R-23.	80	-	-	-
R-24.	52	-	-	-
R-25.	52	16	-36	penurunan
R-26.	68	56	-12	penurunan
R-27.	60	80	+20	peningkatan
R-28.	44	-	-	-
R-29.	52	80	+28	peningkatan
R-30.	72	92	+20	peningkatan
R-31.	52	-	-	-

*) Skor *post-test* yang bernilai "-" artinya tidak mengikuti *post-test*,

**) Responden-32 s.d. 41 tidak mengisi *pre-test* dan *post-test* sehingga data tidak ditampilkan pada Tabel 3

Berdasarkan hasil evaluasi Tabel 3, terdapat sembilan peserta tidak mengisi *post-test*, sehingga tidak valid sebagai data yang dimasukkan ke dalam pengolahan evaluasi penyerapan materi pelatihan. Hal ini karena kemampuan teknis dalam mengoperasikan *smartphone* untuk mengisi evaluasi dengan media Google Form dinilai sulit untuk dipraktikkan. Selanjutnya skor evaluasi Tabel 3 dari 22 peserta pelatihan, yaitu sebanyak 54% dari total responden, dinilai cukup layak untuk mewakili analisis tingkat penyerapan materi pelatihan Hasil analisis tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Peningkatan Pengetahuan Peserta

No.	Perubahan Pengetahuan	Jumlah Peserta	Peningkatan (%)
1.	Peningkatan	12	54.55%
2.	Penurunan	6	27.27%
3.	Tidak berubah	4	18.18%

Hasil evaluasi pada Tabel 4 menunjukkan bahwa setengah lebih peserta pelatihan (54.55%) memperlihatkan terjadi peningkatan pengetahuan setelah dilaksanakan pelatihan. Sementara seperempat lebih (27.27%) peserta mengalami penurunan pengetahuan, dan sebanyak 18.18% pengetahuan peserta tetap sama. Dengan demikian, peserta pelatihan mampu menyerap materi pelatihan dengan baik melalui mekanisme pelatihan yang memanfaatkan metode ceramah, praktik dan pemberian penghargaan kepada peserta yang menyimak dengan baik.

Setelah evaluasi terhadap penyerapan materi pelatihan, tahapan selanjutnya adalah evaluasi kepuasan peserta terhadap performa penyelenggara. Sebanyak 75,61 % peserta pelatihan menyatakan penyelenggara dapat memberikan pelatihan dengan baik. Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan "Penggunaan Internet Sehat Untuk Anak Usia Dini" dapat dikatakan sangat baik. Hal ini ditunjukkan pada tabel 5 yang memperlihatkan tingkat kepuasan peserta kepada penyelenggara pelatihan pada setiap kriteria kepuasan berada di atas 80%.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Kepuasan Peserta Pelatihan

No.	Kriteria Kepuasan	Skor Kepuasan	Tingkat Kepuasan
1.	Materi Pelatihan	86.84 %	Sangat Memuaskan
2.	Narasumber	687.87 %	Sangat Memuaskan
3.	Fasilitas	83.74 %	Sangat Memuaskan

4.	Metode Pelatihan	84.00 %	Sangat Memuaskan
5.	Kepanitiaian	88.17 %	Sangat Memuaskan

Keberhasilan Kegiatan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, sebanyak 54.55% peserta pelatihan mengalami peningkatan pengetahuan mengenai penggunaan internet secara sehat pada anak Usia Dini. Sementara 28% peserta mengalami penurunan tingkat pengetahuan dan sisanya tidak mengalami perubahan. Sementara pada hasil evaluasi tingkat kepuasan penyelenggara pelatihan, semua peserta menyatakan pelatihan dapat terselenggara sangat memuaskan dengan indeks kepuasan berada di atas 80%. Dengan demikian, kegiatan pelatihan dapat dikatakan berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan peran orang tua sebagai pendamping anaknya agar dapat memanfaatkan IT untuk menggunakan internet secara sehat dinilai berhasil karena setengah dari peserta menyatakan wawasan teknis tentang penggunaan *smartphone* telah meningkat. Pengetahuan tersebut dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari, misalnya saat mendampingi dan mengawasi anak, ketika anak menggunakan *smartphone*. Pembatasan dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Family Link. Pendampingan dan pengawasan penggunaan *smartphone* pada anak usia dini saat mengakses internet, akan menghindarkan anak dari dampak negatif internet, seperti kejahatan seksual, *cyberbullying*, kemampuan berbicara tidak berkembang, anti-sosial, penurunan kesehatan fisik, dan luapan emosi yang terlalu sering. Setelah pelatihan, selain terjadi peningkatan pengetahuan, peserta menyatakan bahwa mitra puas dengan penyelenggaraan pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PkM ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai pihak. Untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada P3M Politeknik Negeri Bandung, serta KB Baiturrahman sebagai mitra yang baik dalam penyelenggaraannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, S. (2017). Cyberbullying in the World of Teenagers and Social Media. *International Journal of Cyber Behavior*, 6(2), 68-95. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0778-9.ch024>
- Arumsasi, C. C. P. (2016). Pelaksanaan Program Kelompok Bermain Alam dengan Strategi Edukasi Lingkungan dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak di PKBM Budi Utama Karah Jambangan Surabaya. *Jurnal Plus Unesa*, 5(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/16330>
- Asfary, O. R. (2018). Analisis Kepuasan Pelanggan Menggunakan Pendekatan Importance Performance Analysis Dan Customer Satisfaction Index (Studi kasus pada Puskesmas Pakem Yogyakarta) [skripsi]. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *WALASUJI (Jurnal Sejarah Dan Budaya)*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.36869/wjsb.v10i1.39>
- Juwairiah, J., Sinambela, Y., & Sitorus, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Paper Soap Dari Limbah Kertas Di Madrasah Uswah Al-Islam. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 973–980. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.679>
- Lam, L. T. (2014). Risk Factors of Internet Addiction and the Health Effect of Internet Addiction on Adolescents: A Systematic Review of Longitudinal and Prospective Studies. *Current Psychiatry Reports*, 16(11), 16–508. <https://doi.org/10.1007/s11920-014-0508-2>

- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439–447. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Mastanora, R. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 47–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/aulada.v2i1.580>
- Masum, H., Tovey, M., & Newmark, C. (2011). *Privacy, Context, and Oversharing: Reputational Challenges in a Web 2.0 World*. In *The Reputation Society: How Online Opinions Are Reshaping the Offline World*. Cambridge: MIT Press.
- Mustofa, & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Pustaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11(1), 114–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuraini. (2018). Tingkat Kepuasan Peserta Terhadap Kualitas Pelayanan Widyaiswara Pada Diklat Teknis Substantif Publikasi Ilmiah Bagi Guru Mata Pelajaran Agama Mts Angkatan III. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 168, 6(1), 168–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i1.53>
- Rachmat, I. F., & Hartati, S. (2020). Literasi Digital Orang Tua Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jjb.v7i2.1344>
- Saepudin, A. (2013). Problematika Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 16–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v4i1.10371>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.603>
- Tartari, E. (2015). Benefits And Risks Of Children And Adolescents Using Social Media. *European Scientific Journal*, 11(13), 321–332. <https://ejournal.org/index.php/esj/article/view/5654>