JURNAL PENGABDIAN SOSIAL
e-ISSN : 3031- 0059
Volume 1, No. 7, Tahun 2024
https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps

Edukasi Bersosial Media bagi Pelajar Sekolah Dasar di Era Society 5.0

Annisa Putri Siregar[1], Amanda Sari Nasution[2], Siti Jabeda Siregar[3], Muhammad Afandi[4], Nurul Husna[5]
[1,2,3,4,5] *STAIN Mandailing Natal, Indonesia*

Corresponding Author
Nama Penulis: Annisa Putri Siregar
E-mail: annisaputri27873@gmail.com

Abstrak

Sosial media merupakan jejaring internet yang melayani penggunanya dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, membuka usaha sehingga berpeluang menciptakan blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Dalam perkembangannya sosial media digunakan oleh setiap kaumnya baik yang tua hingga yang muda. Kegiatan yang dilaksanakan berupa edukasi terkait penggunaan bersosial media bagi kalangan pelajar sekolah dasar dengan metode ceramah. Solusi alternatif kepada peserta didik untuk menghindari penyalahgunaan sosial media seperti program no gadget time, merupakan pembatasan waktu dalam memakai gawai harus lebih diterapkan untuk menghindari kemungkinan terburuk. Hal ini akan sukses dengan adanya kerjasama antara orang tua dan anak. Solusi selanjutnya yaitu pemanfaatan media sosial untuk edukasi. Media sosial menjadi dunia ke dua khususnya bagi generasi muda saat ini.
Kata kunci *– Sosial Media, Pelajar, Era Society 5.0*

Abstract

Social media is an internet network that serves its users in communicating, getting information, opening a business so that they have the opportunity to create blogs, social networks, wikis, forums and virtual worlds. In its development, social media is used by every generation, both old and young. The activities carried out are in the form of education regarding the use of social media for elementary school students using the lecture method. An alternative solution for students to avoid misuse of social media, such as the no gadget time program, is that time restrictions on using gadgets must be implemented more to avoid the worst possibility. This will be successful with cooperation between parents and children. The next solution is the use of social media for education. Social media has become a second world, especially for today's young generation.
Keywords *– Social Media, Students, Era Society 5.0*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Era *Society* 5.0 merupakan suatu masa di mana era memanusiakan manusia. Saat ini manusia tengah berproses dari era digital 4.0. menuju era *society* 5.0. Era *Society* 5.0. merupakan transisi zaman dari kondisi ketergantungan manusia secara berlebihan terhadap robot dan alat-alat modern berbasis teknologi digital menuju era manusia yang berperan mengendalikan, memanfaatkan, dan mengelola robot dan alat-alat modern tersebut secara tepat, optimal, ramah lingkungan dan menusiawi. Era ini mengubah stigma mengerikan di mana dunia dikuasai robot atau manusia yang hidup bergantung kepada robot dan alat-alat modern secara berlebihan. Salah satu bukti nyata dari penggunaan robot dan alat modern secara berlebihan dapat kita lihat dari penggunaan gawai (*gadget*) sebagai alat komunikasi yang kebablasan. Akibatnya, silaturrahim secara tatap muka tergeser oleh *video call* (panggilan video) saja. Selanjutnya, penggunaan gawai secara berlebihan menyebabkan anak kecanduan game online. Akibatnya, perkembangan psikomotorik anak terhambat, otak tidak berfungsi maksimal karena sering terpapar radiasi HP (*smartphone*), hingga mengganggu perkembangan sosial emosional anak karena kurangnya interaksi sosial.

Contoh lain adalah akses informasi via internet. Contohnya, seperti artikel web, aplikasi baca dan lain-lain berpotensi menggusur bahan bacaan cetak (buku, majalah, koran, dll). Durasi berlebihan akses informasi via internet mengancam kesehatan mata akibat resiko radiasi *Blue Light* (sinar biru). Penggunaan transformasi modern secara berlebihan seperti menggunakan mobil dan sepeda motor juga tidak bagus, karena memicu manusia menjadi malas berjalan kaki dan naik sepeda. Konsekuensinya, fisik manusia itu sendiri jarang bergerak, lemak dan kalori menumpuk. Hal ini menyebabkan kekuatan tulang menurun dan lemah, serta memicu berbagai macam penyakit semisal kolestrol. Gula, asam urat, obesitas, dll. Di sinilah era society 5.0. hadir untuk berupaya mengubah ketergantungan manusia terhadap robot dan alat-alat modern canggih menuju manusia yang beradab/berkarakter yang menjadi pengendali robot dan alat-alat modern tersebut secara tepat, wajar, ramah lingkungan, dan manusiawi.

Di indonesia, penggunaan yang paling menonjol adalah penggunaan internet dan media sosial. Di Indonesia, terdapat 215,6 juta orang pengguna internet dari total 275,7 juta penduduk tahun 2022 (APJII, 2023). Hal itu menggambarkan betapa penduduk Indonesia hidup dan bergantung terhadap robot dan alat modern. Walaupun demikian, spirit era society 5.0. bertekad mengembalikan peran manusia sebagai pengendali dan pengelola segala hal yang ada di atas muka bumi, baik sumber daya alam (SDA), maupun sumber daya buatan (SDB). Seperti robot dan alat-alat modern sebagaimana dipaparkan diatas. Terkait pelaku utama pada era tersebut ialah generasi alpha. Pada dasarnya hingga saat ini diketahui terdapat 5 generasi menurut teori generasi (*Generation Theory*), diantaranya generasi yang lahir pada tahun 1946-1964 disebut dengan generasi *Baby Boomer*, generasi yang lahir setelahnya yaitu dimulai tahun 1965-1980 disebut dengan generasi X. Generasi yang kelahirannya pada tahun 1981-1994 disebut dengan generasi Y, setelahnya disebut dengan generasi Z yakni generasi yang lahir pada 1995-2010. Sedangkan generasi yang kelahirannya dimulai dari tahun 2010-2025 disebut dengan generasi *Alpha* (Widodo dan Rofiqoh, 2020: 17).

Setiap generasi memiliki karakteristik-karakteristik yang mengikuti zamannya, generasi *Baby Boomer* dan generasi X hidup dimasa teknologi yang belum canggih seperti sekarang ini, ketergantungan terhadap teknologi masih rendah dan adanya keterbatasan dalam bersosial. Sedangkan generasi selanjutnya, generasi Y dan Z atau istilah lainnya generasi milenial. Kedua generasi ini lahir dan tumbuh kembang ditengah-tengah kemajuan kecanggihan teknologi informasi. Sedangkan generasi *Alpha* merupakan generasi yang kelahiran 2011 sampai dengan 2025, generasi ini pada saat ini sudah duduk di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Generasi inilah yang nantinya akan menjadikan bahan perbincangan dikalangan pendidik maupun satuan pendidikan di masa depan. Generasi *alpha* dikenal sebagai generasi yang melek akan teknologi, sebab generasi ini terlahir didalam genggaman teknologi dan informasi sejak masih dalam kandungan ibunya (Pratami et al., 2023).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

METODE

Kegiatan edukasi terkait penggunaan bersosial media ini dilakukan di SD Negeri 111 Pidoli Dolok. Dalam pelaksanaan dilakukan dengan metode presentasi dengan menyampaikan materi dengan ceramah. Adapun beberapa materi yang disampaikan, sebagai berikut:

1. Sosial Media
2. Penyalahgunaan sosial media
3. Solusi alternatif menghindari penyalahgunaan sosial media

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan disampaikan dengan ceramah yang berisikan beberapa topik pembahasan seperti sosial media, penyalahgunaan sosial media serta solusi alternatif menghindari penyalahgunaan sosial media. Terdapat beberapa pokok penting yang disampaikan diantaranya keberadaan sosial media pada saat ini. Sosial media merupakan jejaring internet yang melayani penggunanya dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, membuka usaha sehingga berpeluang menciptakan blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Hidayat & Abdillah, 2019). Besarnya pengaruh media sosial tidak terlepas dari jumlah penggunanya. Dari data pada tahun 2023, dari total pengguna internet di Indonesia sebanyak 215,6 juta jiwa dari total 275,7 juta, 98,20% atau sebanyak 211,3 juta jiwa pengguna sosial media merupakan pelajar/mahasiswa dengan usia 13-18 tahun yang sedang dalam masa-masa pertumbuhan fisik dan perkembangan karakter (APJII, 2023). Dampaknya kerusakan karakter berpotensi semakin meningkat di kalangan masyarakat yang didasari tidak adanya pengetahuan akan filosofi teknologi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Dalyono & Enny Dwi Lestariningsih, 2017). Selama penyampaian materi seputar sosial media serta penyalahgunaannya terlihat peserta didik memberikan respon yang positif dengan memperhatikan serta mengikuti rangkaian-rangkaian kegiatan yang dilakukan.

Gambar 1.
Tahap Penyampaian Materi

Selanjutnya diberikan solusi alternatif kepada peserta didik untuk menghindari penyalahgunaan sosial media seperti program *no gadget time*. Hal tersebut didasari akan rutinitas peserta didik diluar sekolah yang berteman dekat dengan gadget. Seiring kemajuan teknologi, *gadget* (gawai) menjadi sesuatu yang tidak asing lagi bagi masyarakat. Tua ataupun muda, penting ataupun tidak, bahkan sampai bayi pun sudah mengenal gawai. Mirisnya, ketika ada seorang bayi yang menangis, orang tuanya malah langsung memberikannya gawai sebagai penenangnya. Memang, kita pasti sudah sering mendengar kalimat *"didiklah anakmu sesuai zamannya"*. Namun, bukan itu maksud dari kalimat tersebut. Anak usia dini sangat rentan terhadap gawai. Mulai dari kesehatan mata secara fisik sampai pada kurang berkembangnya sosial emosional anak. Padahal anak-anak pada usia tersebut butuh waktu bermain dan bersosialisasi. Hal ini bertujuan untuk perkembangan motorik,

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

karakter dan sosial emosional anak. Ketika anak-anak tidak lepas dari gawai, maka pertumbuhan mereka akan terhambat, termasuk perkembangan karakter anak menjadi tidak baik. *No gadget time* menjadi solusi penerapan pendidikan karakter sesuai dengan kasus di atas. Pembatasan waktu dalam memakai gawai harus lebih diterapkan untuk menghindari kemungkinan terburuk. Hal ini akan sukses dengan adanya kerjasama antara orang tua dan anak. Sebab, anak adalah peniru handal. Anak akan terus meniru apa yang dia lihat. Ketika dia melihat orang tuanya tidak kecanduan gawai, bisa dipastikan dia juga tidak kecanduan gawai. Program ini bisa dilakukan dengan memberlakukan "hanya dua jam pakai gawai dalam sehari".

Solusi selanjutnya yaitu pemanfaatan media sosial untuk edukasi. Media sosial menjadi dunia ke dua khususnya bagi generasi muda saat ini. Media sosial selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif, tergantung si pemakai. Pemanfaatan media sosial yang dimaksud disini adalah dengan menjadikan media sosial sebagai media dengan konten edukatif untuk mendukung pendidikan karakter. Media sosial bisa menjadi wadah yang cukup tepat untuk menanamkan pendidikan karakter. Contohnya, bagi anak usia dini, media sosial bisa digunakan orang tua ataupun guru untuk melatih perkembangan kognitif dan psikomotorik anak. Misalnya, menggunakan media sosial seperti *youtube* untuk memperdengarkan lagu-lagu anak yang menstimulus kognitif dan perkembangan karakter anak. Contoh, shalawat yang dibawakan oleh youtuber cilik Aisha Nahla dan pembelajaran huruf alfabet dan huruf hijaiyahdi channel youtube Yufid Kids. Untuk kalangan remaja dan dewasa bisa memanfaatkan channel youtube Jerome Polin tentang pembelajaran matematika, pembelajaran kimia dan literatur di channel youtube Crashcourse, konten tentang kesehatan mental dan psikologi otak di channel youtube Andrew Huberman, serta memanfaatkan channel youtube ruang guru. Namun demikian, tetap dibutuhkan pengawasan dari orang tua dan guru terhadap anak dalam memakai media sosial. Hal inilah yang menjadi salah satu solusi dalam pelaksaan pendidikan karakter melalui pemanfaatan media sosial.

Gambar 2.
Evaluasi Kegiatan dengan Ice Breaking

KESIMPULAN

Sosial media merupakan jejaring internet yang melayani penggunanya dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, membuka usaha sehingga berpeluang menciptakan blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Solusi alternatif kepada peserta didik untuk menghindari penyalahgunaan sosial media seperti program *no gadget time,* merupakan pembatasan waktu dalam memakai gawai harus lebih diterapkan untuk menghindari kemungkinan terburuk. Hal ini akan sukses dengan adanya kerjasama antara orang tua dan anak. Solusi selanjutnya yaitu pemanfaatan media sosial untuk edukasi. Media sosial menjadi dunia ke dua khususnya bagi generasi muda saat ini. Media sosial selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif, tergantung si pemakai. Pemanfaatan media

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

sosial yang dimaksud disini adalah dengan menjadikan media sosial sebagai media dengan konten edukatif untuk mendukung pendidikan karakter.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasi kami sampaikan kepada Ketua STAIN Mandailing Natal. Kepala Laboratorium Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ushuluddin Adab dan Dakwah STAIN Mandailing Natal. Rekan kelompok PPL di SDN 111 Pidoli Dolok serta kepada rekan seangkatan yang sedang menjalani program Praktek Pengalaman Lapangan ditempat masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2023). *Survei Penetrasi dan Perilaku Internet 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Dalyono, B., & Enny Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima*, *3*(2), 33–42.

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya."* Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

Pratami, F., Lubis, W. A., Putri, A., & Siregar, A. P. (2023). Penyuluhan Kedudukan Generasi Alpha di SDN 100110 Desa Batu Nanggar melalui Metode Participation Action Research. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, *6*(3), 33–37.

Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *7(1)*, 13–22.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license