

Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pendidik dengan Sosialisasi Digital Citizenship dan Pelatihan *Family Link*

Mia Kamayani¹ dan Puri Pramudiani²

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka, Pasar Rebo Jakarta Timur

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka, Pasar Rebo Jakarta Timur

Email: mia.kamayani@uhamka.ac.id

Abstrak

Internet selain membawa kemudahan dalam mengakses informasi juga membawa dampak negatif berupa cyberbullying, penipuan online, harassment, sexting, catfishing dan stalking. Tidak hanya orang dewasa namun anak-anak pun rentan mengalami hal ini. Oleh karena itu perlu peningkatan literasi digital, literasi digital tidak hanya kemampuan dalam menggunakan teknologi namun bagaimana pengguna teknologi menjaga etika dan norma saat berinteraksi. Etika dan norma saat berinteraksi online ini tertuang dalam 9 aturan digital citizenship. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah mensosialisasikan 9 aturan digital citizenship serta memberikan workshop kepada guru dan juga orang tua yang tergabung dalam komunitas PADi (Perempuan dan Pria Anti Depresi) yang dalam hal ini merupakan pendidik anak di rumah dan sekolah mengenai implementasi pemantauan gadget pada anak melalui pelatihan Family Link dalam rangka penerapan 2 aturan digital citizenship yaitu digital health dan digital downtime. Hasil dari workshop adalah peningkatan wawasan peserta mengenai digital citizenship dan juga penggunaan Family Link, dibuktikan dengan peningkatan skor posttest sebesar 54% dibandingkan dengan pretest dari 53.33 menjadi 82.38. Kegiatan ini menunjukkan bahwa guru dan orang tua murid masih belum banyak tahu mengenai digital citizenship dan pemantauan gadget pada anak dengan Family Link, maka pengabdian masyarakat ini merupakan cara efektif untuk meningkatkan pengetahuan mereka.

Kata kunci: literasi digital, digital citizenship, family link, pemantau gadget

Abstract

Internet not only brings easiness in accessing information but only brings danger such as cyberbullying, fraud, harassment, catfishing and stalking, both adult and child are prone to these. So that digital literacy enhancement is needed, digital literacy not only ability to use technology but also how users keep ethics and values when they interact online. These ethics and values contained in 9 digital citizenship rules. Purpose of this activity is to introduce these rules and give workshop to teachers and parents in PADi (Perempuan dan Pria Anti Depresi) community because they are child educators at home and school. The workshop aim is to introduce them to Family Link, this is application for child monitoring in using gadget in order to implement digital health and digital downtime. The result of the workshop is enhancement in participant's knowledge about digital citizenship and also Family Link, survey shows there are 54% increase in participant's post test score compare to pre test (from average 53.33 to 82.38). From this workshop, we know that teachers and parents knowledge about digital citizenship and gadget monitoring is still low, so this kind of workshop is effective to increase their knowledge.

Keywords: digital literacy, digital citizenship, family link, gadget monitoring

PENDAHULUAN

Era dirupsi dan kondisi pandemik memberikan tantangan bagi keluarga terutama orang tua yang memiliki anak usia sekolah, karena dengan adanya pandemic membuat penggunaan teknologi yang lebih ekstensif dimana ini bukan merupakan hal yang sulit untuk anak-anak karena mereka lahir di jaman teknologi sudah berkembang canggih. Mau tidak mau orang tua harus mau mengikuti perkembangan zaman. Jika kita tidak mau terjun, tidak mau terlibat, tidak mau tahu maka anak-anak kita sudah melangkah lebih jauh sedangkan kita masih dengan hal-hal yang konvensional.

Tuntutan dalam bidang Informasi dan Teknologi (IT) menjadi sangat relevan di masa pandemic COVID-19 ini. Penguasaan terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi sangat penting karena dalam masa pandemic COVID-9 ini pemerintah menerapkan kebijakan belajar di rumah, sehingga pembelajaran pun dilakukan secara daring (dalam jaringan) menggunakan platform seperti gadget dan perangkat lainnya. Sehingga para orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat terhadap anak-anak dalam menggunakan gadget agar secara waktu bisa dikontrol dan juga para orang tua dapat mengontrol konten yang ditonton oleh anak-anak.

Permasalahan muncul dengan mudahnya akses internet yaitu bahaya internet berupa: cyberbullying, harassment, stalking, sexting, catfishing dan fraud. Pentingnya literasi digital di kalangan orang tua maupun anak supaya menjadi digital citizen yang baik dan terhindar dari bahaya internet (Hollandsworth, Dowdy, & Donovan, 2011). Terdapat beberapa aturan digital citizenship yang harus diketahui dan menjadi panduan kita dalam berinteraksi online (Isman & Canan Gungoren, 2014). Namun, informasi mengenai digital citizenship dalam Bahasa Indonesia masih terbatas dan implementasi di lapangan sangat minim. Hal ini terlihat dari kasus bullying online di kalangan pelajar yang marak di Indonesia (Elpemi, 2020; Fauzia, 2018; Irfan et al., 2020; Maya, 2015; Utami, 2014). Oleh karena itu, tim melakukan seminar dan workshop untuk peningkatan literasi digital di komunitas PADi yang sebagian besar adalah kalangan pendidik terutama guru SD-SMA dan orang tua supaya mereka dapat mempraktekkan kepada anak mereka di rumah dan anak didik sekolah sehingga bisa terhindar dari bahaya

internet termasuk cyberbullying (Kurniasih, Padjadjaran, Yanto, Kuswarno, & Sugiana, 2020). Karena sangat penting menanamkan pengetahuan mengenai literasi digital sejak dini.

MASALAH

Berdasarkan pengamatan dan sharing session yang dilakukan secara berkala selama 1 tahun terakhir di dalam komunitas PADi, diperoleh informasi dari anggota komunitas bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi di masa pandemi COVID-19 ini yaitu masyarakat yang terdampak ekonomi karena pandemi COVID-19 kurang memiliki pengetahuan tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sehingga kurang bisa mengontrol anak-anak dalam menggunakan gadget yang mana pada masa pandemi COVID-19 ini anak-anak lebih sering menggunakan gadget karena sebagian besar sekolah menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) sehingga anak-anak pun secara otomatis lebih banyak menggunakan gadget. Selain itu dalam masa pandemi COVID-19 ini, anak-anak lebih sering menghabiskan waktu di rumah dengan bermain gadget, sehingga memang dirasa perlu memberikan edukasi kepada orang tua tentang bagaimana mengontrol anak-anak dalam menggunakan gadget yang positif.

METODE PELAKSANAAN

Sasaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah tenaga pendidik khususnya guru SD-SMA dan juga orang tua yang ada dalam komunitas PADi. Kegiatan berupa seminar dan workshop, seminar dilakukan secara online via Zoom kemudian dilanjutkan dengan workshop pelatihan Family Link selama 5 hari dengan menggunakan media WhatsApp Group. Metode pengabdian masyarakat ini adalah pendidikan masyarakat dimana dilakukan pemberian wawasan mengenai 9 aturan Digital Citizenship, kemudian dikenalkan implementasi 2 aturan – Digital Health dan Digital Downtime – dari Digital Citizenship melalui aplikasi Family Link.

Sebelum dilakukan workshop, peserta diberikan pretest berupa 10 soal pilihan ganda mengenai wawasan Digital Citizenship dan juga Family Link. Kemudian setelah workshop selesai peserta diberikan posttest dengan 10 soal yang

sama dengan pretest untuk mengevaluasi pemahaman tentang Digital Citizenship dan Family Link.

Tabel 1 Soal Pre test peserta workshop

No	Pertanyaan
1	Dimana lokasi untuk mencari aplikasi Family Link?
2	Berikut ini adalah yang termasuk fungsi Family Link, kecuali
3	Apa yang dilakukan family link saat anak ingin menginstall aplikasi di hp?
4	Minimal usia berapa anak dibolehkan memiliki handphone?
5	Minimal usia berapa anak dibolehkan memiliki akun media sosial?
6	Berikut adalah bahaya dari internet, kecuali
7	Untuk menjadi digital citizen yang baik, sebagai orang tua yang harus dilakukan adalah (beri checklist pada jawaban yg tepat)
8	Berikut ini adalah termasuk digital commerce (beri checklist pada jawaban yg tepat)
9	Berikut adalah termasuk tindakan digital etiquette (beri checklist pada jawaban yg tepat)
10	Usia minimal mengunduh game Mobile Legends adalah

Webinar dilakukan pada tanggal 7 Februari 2021, workshop dilakukan selama 5 hari pada tanggal 8-12 Februari 2021,

PEMBAHASAN

Pada saat seminar diberikan materi berupa

- Batasan usia pengguna untuk media sosial, game dan handphone (diberikan pada webinar)
- Bahaya internet (diberikan pada webinar)
- Digital citizenship (diberikan pada workshop)
- Aplikasi Family Link (diberikan pada workshop)

Digital Citizenship

Berikut adalah 9 aturan Digital Citizenship (Isman & Canan Gungoren, 2014):

1. Digital Commerce: beri tahu anak untuk minta izin dahulu sebelum mengklik "Buy"
2. Digital Downtime: batasi waktu penggunaan gadget agar anak memiliki kemampuan bersosialisasi secara tatap muka
3. Digital Etiquette: ajari anak untuk membaca ulang pesan sebelum klik "Send", ingatkan juga bahwa ada percakapan yang lebih baik dibicarakan secara tatap muka
4. Digital Health: beri aturan yang jelas kapan boleh/harus menggunakan gadget, kapan harus lepas dari gadget (misal waktu belajar, makan, tidur)
5. Digital Integrity: ajari anak untuk mencari sumber online yang kredibel, tidak terjebak hoax
6. Digital Literacy: ajari anak untuk menghindari email yang mencurigakan, lampiran file email, website dan iklan online. Sebagai orang tua edukasi diri mengenai phishing, scam, internet fraud dll
7. Digital Privacy: ajari anak untuk tidak terkoneksi dengan orang asing, membatasi informasi pribadi di profil dan juga bagaimana mengubah privacy setting di media sosial
8. Digital Responsibility: ajari anak untuk melaporkan cyberbullying, kekerasan dan konten yang tidak pantas pada orang tua
9. Digital Security: ajari anak untuk menggunakan password yang kuat, ubah password secara teratur. Password yang kuat terdiri dari 8 karakter kombinasi kapital, huruf kecil, angka, dan karakter khusus.

Praktek Digital Citizenship yang bisa dilakukan di keluarga

1. Digital Commerce

Sangat penting sebelum anak kita mengenali marketplace seperti Tokopedia, Shopee, Blibli dll, kita bekali dulu dengan pengetahuan tentang digital commerce, yaitu jika anak membeli sesuatu dari marketplace, selalu minta izin terlebih dahulu pada orang tua, sekalipun anak sdh memiliki kartu atm/kartu kredit sendiri tetap harus izin dahulu.

2. Digital Downtime:

Family link memungkinkan pembatasan "screen time", misal maksimal anak kita di depan layar gadget adalah 3 jam setiap hari senin-jumat, maka tinggal kita ubah limit waktu di hari senin-jumat, lalu untuk wiken misal diberi kebebasan atau ditambah limitnya. Beri tahu juga mengenai hal ini sebelum mengeset batasan waktu, sehingga anak tidak akan protes karena perubahan

yang tiba-tiba. Selalu komunikasikan jika ada perubahan aturan di rumah ke anak, supaya anak merasa dilibatkan dalam keluarga.

3. Digital Etiquette:

- Ajari anak untuk bersopan santun dalam bermedsos, jika melihat postingan orang tidak memberi komentar dengan kata-kata yang kasar/negatif, tidak menggosip, membully
- Saat anak berkomunikasi dengan orang tua/guru, ajari untuk menulis dengan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar
- Tidak membolehkan anak menghubungi guru via japri di jam istirahat
- Tidak berselisih pendapat dengan teman/guru via japri atau di grup chat, untuk menghindari kesalahpahaman lebih baik bertemu langsung/telepon jika ada hal yang perlu diklarifikasi

4. Digital Health

Berikut adalah beberapa praktek yang bisa dilakukan

- Anak harus tahu kapan jam makan, mandi, belajar, tidur, main, di waktu tersebut anak harus disiplin dan tidak memegang gadget. Jadwal kegiatan bisa ditempel, atau cukup menggunakan pengontrolan gadget dengan Family Link misalnya.
- Beri reminder anak ketika waktu screen time sudah akan habis, misal "5 menit lagi makan ya, kalau sudah waktunya makan, tabletnya disimpan dulu". Hal ini untuk mempersiapkan anak supaya tidak ada alasan tidak tahu.

5. Digital Integrity:

- ajari anak untuk mengenali sumber berita terpercaya, seperti dari situs berita nasional, situs pemerintah, hindari sumber berita dari cuitan twitter, broadcast wa grup, instagram dan facebook
- jika mendapatkan informasi yang belum jelas kebenarannya, tidak segera di-forward atau di-posting, tapi cek dulu, atau jika tidak ada waktu untuk mengecek, abaikan saja infonya

6. Digital Literacy:

- ajari anak untuk mengenali situs palsu, biasanya berisi iklan/promo suatu produk dengan harga murah dan manfaat bombastis, disertai dengan foto-foto dari customer yang ntah itu benar atau tidak.
- tidak mengklik sembarang link (biasanya diimingi dengan hadiah fantastis) yang didapat dari broadcast WA atau medsos lain, karena bisa saja itu berisi virus atau alat hacker untuk membajak akun kita
- tidak begitu saja percaya dengan isi pesan orang yang minta tolong untuk ditransfer (sekalipun nomornya kita kenal atau foto profilnya kita kenal) atau minta tolong untuk dikirim kode yg katanya salah kirim ke hp kita, biasanya ini modus penipuan dengan menyamar

7. Digital Privacy:

- ajari anak untuk tidak menaruh nama anggota keluarga di profil, tidak menaruh alamat rumah dan no telepon di profil.
- membatasi postingan di medsos yang bersifat terlalu pribadi, seperti tanggal ulang tahun, foto anggota keluarga, aktivitas sekolah dan aktivitas sehari-hari (terutama jika medsosnya diset publik)

8. Digital Responsibility:

- beri tahu anak jika melihat kasus bullying secara online segera laporkan ke guru atau orang tua agar mendapat tindakan segera
- beri tahu anak untuk melaporkan ke guru atau orang tua jika melihat konten online yang tidak pantas/tidak sesuai (misal gambar atau video kekerasan, sensual dll)
- orang tua harus mengedukasi diri mengenai tindakan apa yang harus dilakukan jika menemui kasus cyberbullying dan konten online tidak pantas. Misal mengklik "report this" di konten yang tidak sesuai, setiap medsos biasanya memiliki fitur pelaporan.

9. Digital Security

- ajari anak untuk membuat password yang kuat. Apa itu password yang kuat? password yang terdiri dari 8 karakter, dengan campuran huruf besar, huruf kecil, angka dan karakter khusus

- hindari menggunakan tanggal lahir sebagai password
- ubah password secara periodic
- jika dimungkinkan gunakan password manager yang ada di browser, untuk menghindari lupa password. Sebagai alternatif penyimpanan, password bisa disimpan di email.
- ajari anak untuk tidak sembarangan memberi tahu password ke orang lain, sekalipun teman dekatnya.

Family Link

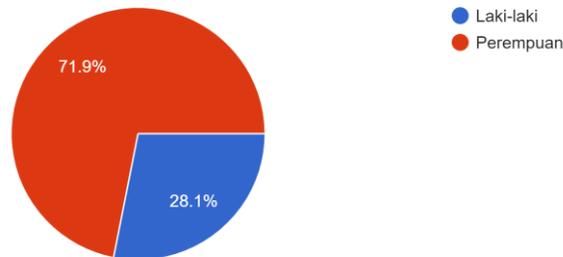
Berikut adalah outline materi Family Link yang diberikan kepada peserta:

Tabel 2 Outline materi workshop Family Link

Hari ke	Judul Materi	Deskripsi
1	install Family Link di gadget orang tua dan gadget anak	Memandu step-by-step dari mulai unduh di PlayStore, install aplikasi di hp orang tua/anak, koneksi antara akun anak dan aplikasi Family Link di hp orang tua
2	pengaturan screen time harian, set time limit per aplikasi, set bedtime	Mengeset waktu maksimal anak di depan layer gadget per harinya, mengeset waktu penggunaan aplikasi maksimal dan waktu tidur anak.
3	pengaturan aplikasi (approval dan blokir)	Mengatur aplikasi apa saja yang dibolehkan untuk diinstall di hp anak, memblokir aplikasi yang sudah ada di hp anak dan membuka blokir.
4	pengaturan aplikasi Google dan Youtube untuk usia anak dan remaja	Mengatur setting Google Search dan Youtube untuk usia anak atau remaja, sehingga konten yang muncul sudah difilter otomatis,
5	Review, post-test	

Sebelum seminar dilakukan kami memberikan test kepada peserta seminar untuk mengetahui prior knowledge peserta terhadap materi digital citizenship. Dari 153 peserta seminar didapatkan hasil rata-rata skor 53.4/100.

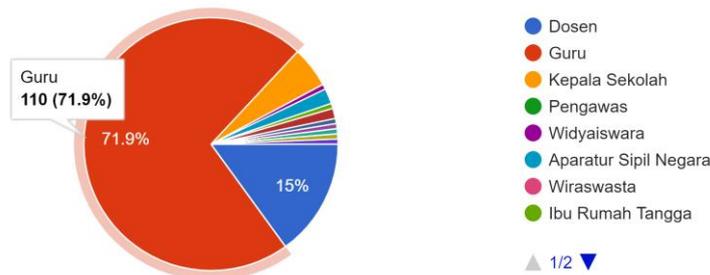
Jenis Kelamin
 153 responses



Gambar 1 Distribusi jenis kelamin peserta seminar

Sebagian besar peserta adalah wanita (Gambar 4). Usia peserta bervariasi dari 22 tahun hingga 64 tahun (Gambar 5).

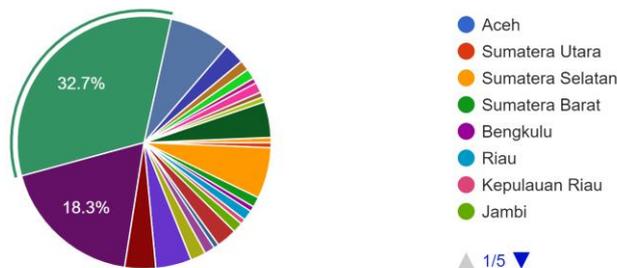
Pekerjaan
 153 responses



Gambar 2 Sebagian besar peserta adalah guru

Lokasi peserta tersebar di seluruh Indonesia, antara lain ada di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Bali, NTT, NTB, Papua (Gambar 6).

Provinsi
 153 responses



Gambar 3 sebaran lokasi peserta

Kemudian dipilih 21 peserta dari keseluruhan peserta seminar untuk mengikuti pendampingan selama 5 hari. Setelah dilakukan pendampingan selama 5 hari, berikut adalah hasil pretest dan posttest 21 peserta workshop.

Tabel 3 Hasil skor pretest dan posttest peserta workshop Family Link

No	Pretest	Posttest
1	40	80
2	60	80
3	40	70
4	60	90
5	40	100
6	60	100
7	60	90
8	70	100
9	60	90
10	50	90
11	50	90
12	60	90
13	70	80
14	70	100
15	40	40
16	50	60
17	30	70
18	50	80
19	40	70
20	50	80
21	70	80
Avg	53.33	82.38
Peningkatan posttest		54%

Kegiatan pendampingan melalui grup WhatsApp sangat efektif, materi dapat diberikan secara optimal karena materi tersimpan di media grup, peserta dapat melihat panduan step by step yang tersimpan di media. Peserta mampu memahami dengan cepat materi dan secara efisien dan efektif berinteraksi dengan pemateri melalui chat grup, masalah yang dishare oleh peserta dan solusi yang diberikan dapat dibaca kembali oleh semua anggota grup.

Kesulitan dari bentuk pendampingan online melalui grup WhatsApp adalah keterbatasan bentuk pelatihan, jika peserta menemui masalah teknis di gadgetnya, peserta harus mengirimkan screenshot layar yang bermasalah dan pemateri harus mengirimkan kembali gambar screenshot solusinya, terkadang pemateri sulit menjelaskan dengan cepat karena media gambar harus dibuat dulu dan teks harus diketik terlebih dahulu. Hal ini sulit jika banyak peserta yang mengirimkan screenshot problem yang dihadapi dan pemateri harus menjawab dalam waktu terbatas.

KESIMPULAN

Wawasan literasi digital peserta bisa dikatakan masih rendah (153 peserta memiliki nilai rata-rata skor 53.4), dengan dilakukannya workshop dan pendampingan kepada 21 peserta terpilih yang mayoritas adalah guru SD-SMA didapatkan hasil bahwa ada peningkatan skor sebesar 54%, selain itu mereka dapat menggunakan aplikasi pemantau gadget anak Family Link. Alangkah lebih baiknya jika terdapat akses informasi yang memadai bagi seluruh tenaga pendidik Indonesia terhadap literasi digital, khususnya aturan digital citizenship dan implementasinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada LPPM UHAMKA yang telah mendukung terseelenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Elpemi, N. (2020). Fenomena cyberbullying pada peserta didik. *Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 1–5. Retrieved from <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/IJoCE/%0ANopia>
- Fauzia, F. (2018). Cyberbullying Behaviors and Impact to Adolescence in

- Indonesia. *Journal of Asian Review Public Affairs and Policy*, 3(4), 49–58.
- Hollandsworth, R., Dowdy, L., & Donovan, J. (2011). Digital Citizenship in K-12: It Takes a Village. *TechTrends*, 55(4), 37–47. <https://doi.org/10.1007/s11528-011-0510-z>
- Irfan, M., Bela, S., Putri, R., Aryanti, T., Ari, A., & Susanti, K. (2020). Fenomena Cyber-Bullying Dalam Teknologi Media Baru (Instagram) Perspektif Ilmu Komunikasi, 1(April), 1–7.
- Isman, A., & Canan Gungoren, O. (2014). *DIGITAL CITIZENSHIP. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol. 13).
- Kurniasih, N., Padjadjaran, U., Yanto, A., Kuswarno, E., & Sugiana, D. (2020). *Media Literacy to Overcome Cyberbullying: Case Study in an Elementary School in Bandung Indonesia*. Retrieved from <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac>
- Maya, N. (2015). FENOMENA CYBERBULLYING DI KALANGAN PELAJAR, 4(3), 443. Retrieved from www.publikasi.unitri.ac.id
- Utami, Y. (2014). *Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi tentang Korban Cyberbullying di Kalangan Remaja di Surabaya)*.