

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK BERBASIS LITERASI DIGITAL ATASI *CYBERCRIME* PADA MAHASISWA

¹Awiria*, ²Sani Aryanto, ³Yohamintin, ⁴Markum, ⁵Asrori Yudha Prawira
Universitas Bhayangkra Jakarta Raya
Email: awiria@dsn.ubharajaya.ac.id

Naskah diterima tanggal : 25-03-2021, disetujui tanggal 13 April 2021

Abstrak: Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bertujuan untuk mengurangi dampak buruk penggunaan teknologi yang masif berkembang. Upaya yang dilakukan berupa edukasi yang menggunakan metode sugestopedia untuk mengimplementasikan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital. Kegiatan ini dimulai dari mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) dalam mengantisipasi dan meminimalisir dampak buruk teknologi informasi dan internet. Mengingat kemampuan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman adalah sebuah keharusan bagi setiap orang tidak terkecuali bagi para pendidik. Peranan pendidik sangat penting dalam memberikan pengawasan dan pendampingan anak dalam menggunakan teknologi digital. Tanpa pengawasan yang baik di khawatirkan anak dapat mudah mengakses konten negatif seperti pornografi, pornoaksi atau *cybercrime*. Upaya ini merupakan terobosan baru yang dilakukan dengan memperhatikan karakteristik berpikir anak-anak dan remaja yang dipadukan dengan konsep literasi digital. Materilainnya yaitu bahaya *cybercrime* dan *cyberbullying* di era digital. Mahasiswa juga dibekali upaya preventif dan kuratif dalam menggunakan internet. Kegiatan pengabdian ditutup dengan materi literasi digital. Setelah dilakukannya kegiatan ini pemahaman mahasiswa PGSD Ubhara Jaya dan Untirta meningkat 90%. Setelah mengikuti kegiatan ini diharapkan mereka menjadi literat dalam bermedia sosial dan bermedia digital.

Kata kunci: *Cyberbullying, Cybercrime, Mahasiswa PGSD, Pendidikan Ramah Anak.*

A. Pendahuluan

Karakteristik yang dapat dilihat dari revolusi industri 4.0 yakni terjadinya perubahan yang mendasar dan bersifat disruptif. Karakteristik tersebut telah mengganti tatanan lama yang terdahulu dengan tatanan baru. Era disruptif menginisiasi lahirnya model interaksi baru yang lebih inovatif dan masif. Cakupan perubahan menjadi sangat luas, dari dunia usaha, perbankan, transportasi, sosial kemasyarakatan, hingga pendidikan. Pesatnya perkem-

bangsan teknologi terasa begitu masif dan telah memasuki berbagai ranah kehidupan manusia. Saat ini hampir sebagian besar aktivitas manusia terbantu dengan adanya internet dan berbagai teknologi canggih.

Era disruptif mengharuskan kehidupan manusia melekat dengan teknologi *cyber*. Hidup masyarakat Indonesia tidak bisa dijauhkan dari penggunaan teknologi berbasis internet. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

(APJI) dan Polling Indonesia jumlah pengguna internet di Indonesia pada 2018 bertambah 27,91 juta (10,12%) menjadi 171,18 juta jiwa. Artinya penetrasi pengguna internet di tanah air meningkat menjadi 64,8% dari total penduduk yang mencapai 264,16 juta dan 28% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* sebagai representasi penggunaan teknologi yang mengalami peningkatan 2% dari tahun sebelumnya dengan dominasi penggunaannya adalah generasi milenial dan Alpha. Hal ini, menjadi indikator bahwa Indonesia berpeluang menjadi salah satu negara yang berpotensi untuk mengembangkan *internet of things* (IOT). Di sisi lain, hal tersebut dapat menimbulkan ancaman penyalahgunaan data privasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab (*cybercrime*).

Terdapat beberapa temuan yang terjadi di Kota Bekasi terkait *cybercrime* dan dampak buruk dari penggunaan teknologi informasi berbasis internet yang tidak tepat guna. Berdasarkan informasi dari data Polres Metro Bekasi, pada 2017 silam nihil kasus kejahatan cyber. Sementara pada 2018, tercatat ada dua kasus *cybercrime* yang ditangani Korps Bhayangkara. Kasus pertama berkaitan dengan hoaks dan yang kedua berhubungan dengan politik,

seperti yang dilansir dalam (<http://www.memoonline.co.id/read/348/20180107/162331/saat-ini-kasus-cyber-crime-di-bekasi-jadi-tren/>). Kasus lainnya, yakni tentang penggunaan media sosial di Kota Bekasi menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka perceraian. Pengadilan Negeri Agama Bekasi mencatat perceraian akibat media sosial terus meningkat, mencapai ratusan kasus setiap bulannya mencapai 1.862 kasus (Fajar, 2017). Hal ini terjadi dikarenakan minimnya pengetahuan warga tentang bermedia sosial yang baik. Pemberitaan lainnya, masih terkait dengan kejahatan di media sosial, telah dilakukan melakukan penggerebakan dua titik di Bekasi. Polisi melacak kediaman penyebar hoaks di media sosial di sebuah rumah di Kota Bekasi. Istilah inilah yang wajib diperhatikan para pegiat yang aktif bersuara di media sosial. Seorang pria paruh baya berinisial S (42), ditangkap pihak kepolisian lantaran diduga menyebarkan berita hoaks yang mengandung sara ke grup Whatsapp. Tersangka "S" diamankan petugas dari kediamannya di wilayah Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi (Wijayakusuma, 2018).

Selain beberapa kasus *cybercrime* di atas, terdapat kasus yang tidak kalah mencengangkan terjadi di Bekasi. Akibat

terlalu sering bermain mobile game, ditemukan kondisi memprihatinkan seorang laki-laki yang selalu menggerakkan tangannya seolah-olah sedang bermain mobile game. Diduga karena terganggu mental dan motorik otot tangan sehingga menyebabkan laki-laki tersebut harus direhabilitasi.

Kasus lainnya dialami Iwan Setiawan alias Wawan. Pria berusia 32 tahun yang tinggal di Mustika Jaya Kota Bekasi telah mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan game. Selain itu, *Addiction Biology* melakukan pemindaian *magnetic resonance imaging* (MRI) terhadap 78 remaja laki-laki yang berusia 10-19 tahun yang didiagnosis mengalami gangguan internet gaming, dan 73 peserta lainnya tanpa kondisi gangguan tersebut (Saputra, 2019).

Literasi sering disebut juga melek aksara atau keberaksaraan merupakan sebuah kemampuan dalam membaca dan menulis (Cooper, 1993; Alwasilah, 2001), walaupun literasi tidak selalu diartikan sebagai sebuah kemampuan dalam baca tulis, tetapi secara lebih luas diartikan sebagai bentuk kepekaan manusia dalam menanggapi perubahan yang terjadi. Kemampuan tersebut dapat membentuk pribadi yang mandiri dan menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

(IPTEK). Dengan demikian, kesadaran berliterasi menandakan sebuah masyarakat sudah maju (modern), sebagai sebuah keharusan pada abad 21, yakni masyarakat dituntut jadi literat (melek). Literat yang dimaksud di sini adalah kemampuan untuk: 1) mengakses informasi secara efisien dan efektif, 2) mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, 3) menggunakan informasi secara akurat dan kreatif.

Pada rentang tahun 2011-2015, hasil penelitian beberapa lembaga survey menyatakan kemampuan literasi penduduk Indonesia masih rendah. *Program International Reading Literacy Study* (PIRLS) pada tahun 2011 (tahun terakhir PIRLS mengikutsertakan Indonesia sebagai salah satu partisipannya), memperlihatkan hasil yang kurang baik, yakni Indonesia mendapat peringkat ke 40 dari 49 negara yang disurvei atau peringkat 41 dari 45 negara dengan kondisi Distribusi Prestasi Membaca (DPM) Indonesia secara signifikan lebih rendah dari skala 500 (titik tengah/standar skala PIRLS) (Mullis dkk, 2012; Baswedan, 2014). Literasi digital dianggap sebagai prioritas yang harus dikembangkan dalam menghadapi peluang kemajuan bangsa di era revolusi digital 4.0 disamping peningkatan kemampuan literasi lainnya, seperti: (1) literasi ba-

hasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi finansial, serta (5) literasi budaya dan kewargaan.

Literasi digital diartikan sebagai sebuah pengetahuan yang mencakup kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Spires dan Bartlett (2012) telah membagi berbagai proses intelektual yang terkait dengan literasi digital menjadi tiga kategori: (a) menemukan dan mengonsumsi konten digital, (b) membuat konten digital, dan (c) mengkomunikasikan konten digital. Ketiga proses intelektual tersebut sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Revolusi digital saat ini menuntut inovasi guru dalam mendidik siswa, menyesuaikan dengan masifnya digitalisasi dalam kehidupan sehingga merubah gaya pola pikir, kebiasaan interaksi sosial, dan gaya hidup generasi muda. Oleh karena itu, setiap orang dituntut untuk bersikap terbuka dan belajar adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini yang harus dipersiapkan oleh maha-

siswa PGSD agar siap mengajar di era digital.

Berdasarkan hal tersebut, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengimplementasikan pendidikan ramah anak berbasis literasi digital sebagai upaya untuk mengantisipasi *cybercrime*. Sasaran pengabdian kami adalah mahasiswa PGSD Ubharajaya dan Mahasiswa Untirta yang dianggap representatif dengan tujuan pengabdian ini.

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode sugestopedia melalui kaji tindak partisipatif. Hal pokok dari metode sugestopedia adalah peserta dikondisikan dan diarahkan untuk melakukan dan memaknai secara mendalam sugesti yang diberikan. Pemberian sugesti merupakan pendekatan yang digunakan guru yang memiliki prasyarat kewibawaan, prestis dan wewenang guru yang menerapkan pendekatan tersebut. Selain itu, hal penting lainnya dalam hadanya kepercayaan dari pihak siswa terhadap gurunya, kedwiperasan komunikasi, dan seni musik (Fachrurrozi dan Mahuddin, 2017). Pada pelaksanaannya kegiatan ini menggunakan teknik *superlening music*, materi diiringi musik yang temponya

lambat dapat menurunkan gelombang otak dan detak jantung sehingga memicu reaksi yang lebih dalam (Fakhrianty, 2013).

Kegiatan ini akan dilaksanakan di Prodi S1 PGSD Ubharajaya yang berlokasi di Margamulya kecamatan Bekasi Utara dan Prodi S1 PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari tindak lanjut kegiatan pengabdian pada masyarakat sebelumnya yang telah dilakukan di Bekasi Utara. Berdasarkan evaluasi kegiatan tersebut perlu adanya kegiatan sosialisasi literasi digital selanjutnya harus dilaksanakan lebih fokus di berbagai sektor. Wujud nyata dari tindak lanjut tersebut maka dipilihlah sektor pendidikan khususnya yakni di program studi PGSD Ubharajaya. Selain itu, kegiatan ini merupakan bentuk realisasi kerjasama yang telah disepakati antara PGSD Ubharajaya dengan PGSD Untirta. Peserta kegiatan ini adalah mahasiswa calon guru sekolah dasar yang akan mengambil peran penting dalam mendidik anak-anak. Seyogyanya, literasi digital ini memang harus mulai ditanamkan sejak dini.

B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Selasa,

23 Maret 2021 secara daring (dalam jaringan) melalui *Platform zoom*. Kegiatan pengabdian ini memiliki tema Implementasi Pendidikan Ramah Anak Berbasis Literasi Digital sebagai Upaya untuk Mengantisipasi *Cybercrime* Pada Mahasiswa PGSD Di Era Disrupsi.

Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sebanyak 79 orang. Secara khusus kegiatan ini memiliki tujuan agar mahasiswa PGSD mampu menjadi mahasiswa yang literat dalam menggunakan teknologi. Implikasinya diharapkan mahasiswa calon guru sekolah dasar ini dapat menedukasi kembali siswa sekolah dasar untuk literat dalam bermedia digital dengan menggunakan pendekatan pendidikan ramah anak. Serangkaian kegiatan pengabdian ini diimplementasikan melalui metode sugestopedia.

Metode sugestopedia merupakan sebuah cara yang memanfaatkan alam bawah sadar manusia agar dapat menghayati dan memaknai suatu informasi secara mendalam. Ciri khas dari metode ini adalah iringan musik instrumental yang bertujuan untuk menciptakan situasi dan kondisi yang rileks sehingga informasi yang diberikan

dapat diterima dengan baik. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan survey terhadap responden, menyatakan bahwa 85% menyukai metode ini. Sebagian besar peserta menyukai dan memahami pemaparan materi diiringi musik instrumental. Adapun materi yang disampaikan meliputi *cybercrime*, *cyberbullying*, *cyber law*, upaya preventif dan kuratif dalam menanggulangi *cybercrime* pada anak, dan literasi digital bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Materi pertama mengenai *cyber crime*, *cyberbullying*, *cyberlaw*. Materi ini merupakan materi dasar dalam membekali para mahasiswa agar memahami istilah yang ada di era digital. Setelah mahasiswa memahami, mereka akan memaknai dan mengimplementasikan dalam kehidupan bermedia digital. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban dalam menggunakan media digital. Mahasiswa akan menyadari haknya dan kewajiban yang harus dilakukan. Jika terjadi pelanggaran atas hak orang lain maka dapat dijerat hukum yang berlaku. Selain itu, mahasiswa diberi contoh yang aktual agar materi semakin mudah dipahami. Berdasarkan survey yang dilakukan setelah kegiatan, pada materi ini 85% maha-

siswa memahami materi yang disampaikan.

Materi yang kedua, mengenai upaya preventif dan kuratif dalam menanggulangi *cybercrime* pada anak. Mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar dibekali pengetahuan berupa upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya *cybercrime*. Upaya tersebut berupa kegiatan praktis sederhana yang bisa dilakukan dengan mengedukasi anak-anak agar menghindari hal-hal yang mendekati *cybercrime* dan *cyberbullying*. Adapun upaya kuratifnya dengan cara mengoptimalkan kegiatan fisik, mengalihkan perhatian anak-anak dengan hal-hal yang menarik yang ada di dunia nyata. Selain itu juga diberikan beberapa alternatif untuk mencegah terjadinya *cybercrime* dan *cyberbullying* dengan mengalihkan penggunaan internet positif yang bisa memfasilitasi anak untuk berkarya dan menghasilkan materi maupun prestasi. Pada sesi ini 95% mahasiswa menguasai materi yang disampaikan

Kegiatan pengabdian ditutup dengan materi ketiga tentang dan literasi digital bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar. Materi ini memuat hal-hal mendasar mengenai literasi digital. Literasi digital ini merupakan hal penting yang harus dimiliki

semua orang dalam menggunakan media digital. Selain itu dibahas juga kompetensi penting yang harus dikuasai dalam literasi digital dan strategi pembelajaran yang memuat literasi digital. Tujuan secara umumnya diharapkan masyarakat dapat literat dalam menggunakan media digital dengan segera perkembangannya yang masif. Pada sesi penutup ini, 95% mahasiswa mampu menguasai materi yang diberikan.

Ketiga materi yang dikemas dalam bentuk sosialisasi menggunakan metode sugestopedia diharapkan menjadi jawaban dari tantangan revolusi digital yang sedang terjadi saat ini. Revolusi ini menuntut perubahan cara guru dalam mendidik siswa. Besar harapannya setelah kegiatan ini dilakukan mahasiswa yang merupakan bagian dari masyarakat menjadi lebih literat dalam menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari.

C. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pendidikan ramah anak berbasis literasi digital yang bertujuan untuk mengantisipasi *cybercrime* pada mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan di Prodi PGSD Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Universi-

tas Sultan Ageng Tirtayasa. Kegiatan dilakukan secara daring melalui *platform zoom* dengan metode sugestopedia. Materi pertama mengenai *cybercrime*, *cyberbullying*, *cyberlaw* dengan beberapa contoh yang aktual. Setelah itu mahasiswa dibekali dengan materi upaya preventif dan kuratif dalam menanggulangi *cybercrime* pada anak. Hal ini ditujukan agar mahasiswa mampu mengaplikasikan upaya-upaya tersebut dalam kehidupan bermedia digital. Kegiatan ditutup dengan penyampaian materi literasi digital bidang pendidikan khususnya di sekolah dasar sebagai upaya membekali mahasiswa calon guru sekolah dasar agar literat dalam bermedia. Serangkaian kegiatan pengabdian pada masyarakat terlaksana tanpa kendala yang berarti. Diharapkan setelah kegiatan ini budaya literat dalam bermedia dapat dibiasakan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah mendanai kegiatan ini.

D. Daftar Pustaka

Alwasilah, A. C. (2001). *Membangun Kota Berbudaya Literat*. Jakarta: Media Indonesia
Trilling, B. and Fadel, C. (2009). *21st Century Skills, Learning for Life in our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.

- Baswedan, Anies R. (2014). *Gawat Darurat Pendidikan di Indonesia*. Pa-paran Presentasi. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan disampaikan dalam Silaturahmi Kementerian dengan Kepala Dinas. Jakarta, 01 Desember 2014.
- Cooper, J. D. (1993). *Literacy: helping children construct meaning*. Boston Toronto: Houghton Mifflin Company.
- Fachrurrozi, A and Mahuddin, E. (2010). *Pembelajaran Bahasa Asing Metode Tradisional dan Kontemporer*, (Jakarta: Bania Publishing, 2010), h. 151
- Fajar (2017) *Bekasi Jadi Daerah Teringgi Tingkat Perceraian Akibat Media Sosial* [Online] Dakses pada Rabu, 11 Oktober 2017 - 11:46 WIB
- Fakhrianty, E. (2013.) (Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Strategi Sugestopedia, *Jurnal Internasional Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)*, h. 92
- Mullis dkk. (2012). *PIRLS 2011 International Results in Reading*. Boston Collage: TIMSS & PIRLS
- Saputra. (2019). Kecanduan Game, Iwan Jadi Pasien Gangguan Jiwa di Yayasan Jamrud Biru Bekasi, <https://www.tribunnews.com/metropolitan/2019/07/18/kecanduan-game-iwan-jadi-pasien-gangguan-jiwa-di-yayasan-jamrud-biru-bekasi>
- Spire, H., & Bartlett, M. (2012). *Digital literacies and learning: Designing a path forward*. Friday Institute White Paper Series. NC State University.
- Spire, H., & Estes, T. (2002). Reading in webbased learning environments. In C. Collins Block & M. Pressley (Eds.), *Comprehension instruction: Research-based best practices* (pp. 115–125). New York: Guilford Press.
- Wijayakusuma, (2019). *Polisi Tangkap Penyebar Hoax yang Viral di Bekasi*. Tersedia [Online] Senin 28 Mei 2018 23:02 pada <https://megapolitan.okezone.com/read/2018/05/28/338/1903857/polisi-tangkap-penyebar-hoax-yang-viral-di-bekasi>