
Literasi Digital Pemahaman Orang Tua Terhadap Perkembangan Dunia Digital Untuk Anak

Yanuar Ilham¹, Faisal Reza², Wika Gamaska³

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email : fkd.yanuar@gmail.com¹, ezafaisal09@gmail.com², wikagamaska09@gmail.com³

Abstrak

Dengan kecanggihan teknologi saat ini, informasi yang kita butuhkan dapat dengan mudah ditemukan di mana saja kapan saja. Tiap kalangan dari mulai orang dewasa sampai anak-anak pun semuanya sudah bisa mendapatkan akses untuk berbagai informasi. Banyak informasi yang dapat memberikan dampak positif bagi tiap penggunanya, namun tidak sedikit pula informasi yang dapat menimbulkan dampak negatif karena informasi yang diperoleh tidak selalu mengandung fakta seperti yang kita kenali dengan istilah hoaks, ada kalanya ketika informasi harus diteliti lebih lanjut terkait kebenarannya agar isi dari informasi tersebut lebih bermanfaat dan tidak merugikan. Menjadi orang tua di tengah era digital seperti ini tentunya tidak mudah, terlebih jika memiliki seorang anak yang sudah mengerti teknologi. Orang tua dituntut untuk lebih berhati-hati ketika memperhatikan kegiatan yang dilakukan anaknya. Terutama jika anak belum mampu untuk menyaring informasi yang dididarkannya. Banyak akibat yang dapat ditimbulkan. Salah satunya dalam bentuk perkembangan karakter pada anak, seperti anak akan sulit bersosialisasi, perkembangan motorik menjadi lamban, dan juga perubahan sikap dan perilaku yang signifikan. Luaran dari kegiatan ini berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang pemahaman peran orang tua dalam membentuk karakter anak di era globalisasi yang rawan berita hoax dan artikel ilmiah pada jurnal pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci : Orang Tua, Karakter, Hoaks

Abstract

With today's sophistication of technology, the information we need can be easily found anywhere and anytime. Everyone, from adults to children, can get access to various information. There is a lot of information that can have a positive impact on each user, but there is also a lot of information that can have a negative impact because the information obtained does not always contain facts as we recognize the term hoax. the information is more useful and not harmful. Being a parent in the midst of a digital era like this is certainly not easy, especially if you have a child who already understands technology. Parents are required to be more careful when paying attention to the activities of their children. Especially if the child has not been able to filter the information he gets. Many consequences can be caused. One of them is in the form of character development in children, such as children who will find it difficult to socialize, slow motor development, and also significant changes in attitudes and behavior. The output of this activity is in the form of increasing knowledge and skills about understanding the role of parents in shaping children's character in the era of globalization which is prone to hoax news and scientific articles in community service journals.

Keywords: Parents, Character, Hoax

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, banyak perubahan yang terjadi di seluruh dunia, salah satunya perubahan pada perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat. Dampak dari kecanggihan teknologi tersebut, informasi dari berbagai tempat bisa didapatkan dengan mudah sehingga dapat mempersingkat waktu pekerjaan. Selain memudahkan pekerjaan, kecanggihan teknologi sering digunakan sebagai sarana hiburan.

Mudahnya cara yang diberikan teknologi dalam membagikan informasi membuat siapapun dapat dengan mudah untuk mengakses informasi, tak terkecuali anak di bawah umur. Namun dengan banyaknya informasi yang tersedia, terkadang masyarakat baik dari kalangan anak-anak sampai dewasa pun sering kesulitan untuk membedakan mana informasi yang berisi fakta dan mana informasi yang hanya berisi kebohongan semata.

Semakin mudah didapatkan, semakin besar peluang berita bohong atau yang sering kita kenali dengan istilah hoaks yang diterima masyarakat. Jika orang dewasa saja masih bisa termakan berita hoaks yang tersebar di media, apalagi anak-anak yang sedang ditahap perkembangan, dimana tahap ini merupakan tahap penting bagi seorang anak untuk belajar banyak hal. Karena ditahap ini pula anak akan mulai membentuk karakternya sebagai bekal untuk di masa yang akan datang. Jika ditahap ini anak terlalu sering menggunakan teknologi, baik sebagai sarana hiburan maupun sarana informasi, anak akan semakin leluasa untuk mengakses internet.

Hoaks (*Hoax*) adalah informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran. Hoaks mampu mempengaruhi banyak orang dengan menodai suatu citra dan kredibilitas (Chen et al, 2014). Hoaks dapat bertujuan untuk memengaruhi pembaca dengan informasi palsu sehingga pembaca mengambil tindakan sesuai dengan isi hoaks. Sebagai pesan informasi palsu dan menyesatkan, hoaks juga dapat menakut-nakuti orang yang menerimanya. (Petkovic et al, 2005).

(Livingstone et al., 2011) dalam Wiratmo menyatakan bahwa keterbatasan kemampuan

literasi digital salah satunya menyebabkan perilaku internet berisiko. Menurut (Retnowati, 2015) literasi digital merupakan kemampuan aktualisasi diri dan keterlibatan dalam media dengan pemikiran yang kritis sebagai pelindung dari terpaan media. Literasi digital memberikan kemampuan untuk membedakan antara realitas social dan realitas media. Literasi digital tidak hanya sebatas dapat menggunakan media, tetapi lebih pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi atau menilai informasi yang didapat. Melalui literasi digital maka informasi yang didapat di media tidak langsung disebarluaskan sebelum dianalisis atau dinilai kebenarannya. Belshaw, (2011) menyebutkan kapabilitas seseorang dalam menginterpretasi dan memanfaatkan informasi yang diakses dari media digital secara bijak disebut dengan literasi digital. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna media digital mampu untuk menilai dan mengevaluasi suatu informasi yang diterimanya. Konsep literasi digital didasarkan kepada konsep literasi informasi dan literasi komputer.

Peran orang tua dalam masalah ini yaitu, sebagai pembimbing, fasilitator, pendorong, pendidik, bahkan orang tua harus bisa berteman dengan anak. Sehingga sebagai orang tua harus memiliki bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan cara mendidik dan merangkul sang anak di dunia yang serba modern ini agar anak dapat mengikuti perkembangan teknologi namun tetap memiliki karakter yang baik dan tidak termakan oleh informasi yang bersifat hoaks.

2. METODE

Dalam pelaksanaan PKM tim pelaksana melakukan beberapa tahapan yaitu: (a) Tahap 1 – Tahap Brainstorming, pada tahap ini, tim pelaksana menggali permasalahan-permasalahan Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak di Era Globalisasi. dalam menggunakan media sosial (digital networking). (b) Tahap 2 – Tahap Penyampaian Materi, pada tahap ini dilakukan penyampaian materi mengenai : Pemahaman Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak di Era Globalisasi yang Rawan Berita Hoax. (c) Tahap

3 – Penutup, pada tahap ini, para peserta diberi kesempatan untuk mengevaluasi segala kegiatan mereka ketika mendidik dan merawat anak di era globalisasi yang tidak bisa terlepas dari teknologi.

Dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan Kerjasama mitra dengan pihak PKK Tirtasari II RW 20, Margasari, Ciwastra, kota Bandung. Pelaksanaan dilakukan dengan metode seminar tatap muka dengan materi yang berkaitan dengan literasi digital pemahaman orang tua terhadap perkembangan dunia digital.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar diselenggarakan pada hari Rabu, 26 Januari 2022 dari pukul 13.00 – 15.00 WIB berlokasi di Gedung Serba Guna Kelurahan Margasari, kecamatan Buah Batu, di tengah pandemi *covid-19* maka acara juga dilaksanakan dengan menerapkan protocol kesehatan. Peserta yang mengikuti diantaranya adalah beberapa lapisan masyarakat baik ibu-ibu PKK dan beberapa ditemui Bapak-bapak dan juga beberapa mahasiswa yang berminat untuk mendapatkan informasi dengan total peserta berjumlah 33 orang peserta. Adapun materi yang dipaparkan dalam webinar ini adalah sebagai berikut:

- a. Data dan Fakta realita perkembangan dunia digital dalam masyarakat Indonesia
- b. Pengetahuan tentang kelompok penghuni digital
- c. Wawasan tentang Fenomena dalam dunia digital yang terjadi pada anak
- d. Tindakan Antisipatif mengajarkan penggunaan internet yang baik
- e. *Parenting* di zaman digital

Pelaksanaan seminar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dimana narasumber memaparkan materi terkait pemahaman orang tua terhadap perkembangan dunia digital kemudian dibuka sesi tanya jawab untuk peserta. Durasi pemberian materi berlangsung selama 45 menit dan peserta diberikan waktu untuk bertanya sekitar 45 menit. Dalam proses tanya jawab ini narasumber memaparkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta. Diharapkan dengan adanya sesi tanya jawab

dapat membantu peserta untuk lebih memahami materi yang dipaparkan oleh narasumber. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta dalam penyelenggaraan webinar ini, pada akhir sesi peserta diberikan angket untuk diisi sebagai *form* evaluasi kegiatan. *Form* evaluasi ini sebagai bentuk *feedback* dari peserta dan bisa menjadi masukan untuk penyelenggaraan acara selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan seminar diawali dengan pengenalan narasumber oleh moderator dan dilanjutkan dengan pemaparan materi langsung dari narasumber. Sebelum masuk pada inti materi yang dijelaskan, narasumber terlebih dahulu melakukan *brain storming* untuk peserta terkait dengan pengetahuan atau pemahaman tentang perkembangan dunia digital, dan juga untuk mengetahui usia anak yang dimiliki oleh peserta agar dapat ditemukannya *treatment* yang sesuai. Berdasarkan dari pertanyaan tersebut banyak ditemukan bahwa kurang pahami para peserta terhadap perkembangan dunia digital yang ada saat ini, dan para orang tua masih cenderung memiliki sikap yang cuek terhadap orientasi digital yang yang di alami oleh para anak. Setelah itu narasumber mulai menjelaskan materi terkait data dan fakta terkait realita yang terjadi pada perkembangan dunia digital dalam masyarakat Indonesia.

Pada pembahasan pertama narasumber memberikan materi terkait jumlah tingkat pengguna internet berdasarkan Survey terakhir pada tahun 2021 dan Jenis konten atau *platform* apa saja yang sering digunakan yang bersumber dari *Hootsuite*. Pada bagian tersebut dijelaskan bahwa total populasi pengguna internet memiliki jumlah 3 kali lipat lebih banyak di bandingkan jumlah jiwa yang ada di Indonesia, dengan pemaparan data tersebut tentunya membuka wawasan para orang tua bahwa betapa massif nya pengguna internet yang beraktifitas pada dunia digital.

Pembahasan selanjutnya ialah terkait kelompok penghuni digital yang mana terbagi menjadi beberapa generasi mulai dari generasi baby boomer, Generasi X, Generasi Milenial dan Generasi Z. (Nugroho, 2016). Dari generasi-

generasi tersebut dijelaskan pula terkait perbedaan karakter yang dimiliki hingga mengerucut kepada 2 golongan kelompok pengguna internet yaitu, *Digital Immigrant* dan *Digital Native*.

Setelah mengetahui terkait para kelompok penghuni digital beserta karakternya, narasumber baru masuk ke dalam materi yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang ditemukan dalam dunia digital baik itu fenomena yang bersifat positif dan negatif. Dalam hal ini banyak fenomena yang terjadi yang menghasilkan ancaman-ancaman baru untuk generasi muda atau para anak. Yang diantaranya adalah fenomena *Cyberbully*, Hoaks, Pelanggaran Privasi, Pedofil Online dan Konten-konten negatif lainnya (Abdullah. F, 2019). Fenomena-fenomena tadi membentuk sebuah fenomena gunung es yang berarti banyak orang tua hanya melihat permasalahan yang cenderung dilihat saja tanpa tahu sebetulnya dibalik fenomena yang ada terdapat ancaman-ancaman yang berpotensi untuk mengancam anak mereka atau generasi muda.

Setelah mengetahui fenomena-fenomena yang ada para peserta baru diberikan materi yang berkenaan dengan literasi digital. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya (Abad, L. 2014). Pada bagian ini narasumber memberikan materi berupa wawasan terkait bagaimana seharusnya orang tua menyikapi berbagai fenomena digital yang ada. Selain itu juga diberikan wawasan terkait undang undang yang berlaku di Indonesia yang berkaitan dengan hukum dan aturan-aturan dalam bertindak pada dunia digital.

Setelah materi tersebut selesai disampaikan, maka dibukalah sesi diskusi atau tanya jawab dengan peserta. Beberapa pertanyaan diajukan oleh peserta terkait materi yang dipaparkan dan dirasa belum cukup jelas oleh peserta seminar. Diakhir acara disimpulkan materi oleh moderator dan peserta seminar

diminta untuk mengisi form evaluasi pelaksanaan seminar.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan seminar secara keseluruhan dapat berjalan dengan lancar. Para peserta khususnya para orang tua juga terlihat antusias dengan materi yang diberikan dengan adanya jawaban dari pertanyaan awal dari narasumber dan juga banyaknya pertanyaan yang diajukan peserta pada saat sesi tanya jawab. Peserta yang diarahkan untuk mengisi form evaluasi pada akhir acara mengungkapkan puas dengan penyajian materi yang diberikan serta menambah wawasan mereka terkait dengan wawasan dan fenomena di dalam dunia digital, bukan hanya itu para peserta pun merasa puas karena diberikan *tips* dan *trick* terkait bagaimana cara mengawasi anak di dunia digital.

Masukan untuk seminar selanjutnya terkait dengan tema-tema lain yang mungkin bisa diadakan pada kesempatan seminar berikutnya. Target peserta dalam kegiatan ini juga tercapai dengan diadirinya oleh peserta mahasiswa dari dalam internal UNIBI maupun eksternal dan para masyarakat dilingkungan RW tersebut. Diharapkan pada kegiatan selanjutnya bagi yang akan melakukan seminar dapat mengangkat tema lainnya yang berkenaan dengan dunia digital yang sekarang terus berkembang sehingga diperlukannya update terkait wawasan kepada para orangtua dan dapat membantu dari sisi melakukan pendidikan kepada anak mereka masing-masing

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abad, L. (2014). *Media literacy for older people facing the digital divide: The inclusion programmes design*. *Comunicar*, 21, 173-180.
- Abdullah, F. (2019). *Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 47-58. doi:10.25105/jdd.v4i1.4560

- Belshaw, D. A. J. (2011). *What is digital literacy? A Pragmatic investigation*. EdD Thesis, Durham: University of Durham
- Chen, Y Y, Yong, S P, dan Ishak A. 2014. *Email Hoax Detection System Using Levenshtein Distance Method*. *Journal of computers*, Vol 9. No 2, academy publisher.
- Nugroho, R. 2016. *Pengantar Teori Generasi Strauss-Howe*. *Majalah Ganesha*, 9 Februari: 1.
- Petkovic, T Kostanj, Z dan Pale P. 2005. *E-mail System for Automatic Hoax Recognition*. *Departement of Electronic and Information Processing Faculty of Electrical Engineering and Computing, University of Zagreb*.
- Retnowati, Yuni. 2015. *Urgensi Literasi Media untuk Remaja Sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial: AKINDO: 314-331*
- Wiratmo, L. B. 2011 *Literasi Media Berbasis Komunitas*. In D. Herlina, *Gerakan Literasi Media Indonesia Yogyakarta: Rumah Sinema*.