

---

## **Edukasi Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya di Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan**

Alamsyah\*, Kadek Muktiana Sari, Sherlyna Tea Kania, Vanessa Olivia Sakinah, Kiki Muthia

Program Studi Administrasi Publik, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan

\*Email : alamsyah78@fisip.unsri.ac.id

### **ABSTRAK**

*Penerapan literasi digital di sekolah dasar berhubungan dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia melalui tes PISA, dan siswa Indonesia termasuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara ASEAN. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD dianggap sebagai pondasi bagi gerakan literasi berikutnya (SMP dan SMA). Berdasarkan hasil observasi di Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan, mayoritas masyarakatnya kurang teredukasi mengenai literasi digital, khususnya di kalangan SD yang rentan kecanduan gadget. Situasi ini mendorong penulis menginisiasi edukasi literasi digital yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua murid di SD Negeri 01 Sukamulya. Materi edukasi literasi digital (misalnya, bullying, phishing) disampaikan kepada peserta dengan teknik ceramah, presentasi, tanya-jawab, dan diskusi. Kegiatan yang berlangsung selama dua tahap (sosialisasi dan evaluasi) berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang penggunaan gadget secara pintar dan sehat. Tujuan pengabdian masyarakat ini ialah untuk membantu siswa memahami penggunaan teknologi dengan baik dan mengambil tindakan tepat untuk melindungi diri sendiri maupun privasi mereka. Penulis merekomendasikan agar pemerintah mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum serta meningkatkan fasilitas dan akses untuk pembelajaran. Realisasikan pelatihan guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam berteknologi, serta pelibatan orang tua untuk memantau dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget.*

**KATA KUNCI:** edukasi; literasi digital; teknologi; gadget;

### **ABSTRACT**

*The implementation of digital literacy in elementary schools is related to the Gerakan Literasi Sekolah (GLS) which is the result of reflection on the evaluation of the literacy achievement of the average Indonesian population through the PISA test, and Indonesian students are in the low category when compared to ASEAN countries. Efforts to improve literacy in elementary schools are very important because elementary schools are considered the foundation for the next literacy movement (junior and senior high schools). Based on observation in Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan, the majority of the community is less educated about digital literacy, especially among elementary school students. This situation encouraged the author to initiate digital literacy education involving students, teachers and parents at SD Negeri 01 Sukamulya. Digital literacy education materials (e.g. bullying, phishing) were delivered to participants using lecture, presentation, question-answer, and discussion techniques. Activities that took place over two stages (socialization and evaluation) succeeded in increasing participants' knowledge about smart and healthy gadget use. The purpose of this community service is to help students understand the good use of technology and take appropriate actions to protect themselves and their privacy. The authors recommend that the government integrate digital literacy into the curriculum and improve facilities and access for learning. Realize teacher training to improve their skills in technology, and involve parents to monitor and guide children in the use of gadgets.*

**KEYWORD:** education; digital literacy; technology; gadget;

---

## 1. PENDAHULUAN

Globalisasi saat ini memiliki berbagai dampak yang dirasakan langsung oleh masyarakat luas baik dampak negatif maupun dampak positif dalam kehidupan masyarakat. Dampak-dampak tersebut telah dirasakan secara langsung oleh masyarakat dalam mobilitas kehidupan. Aspek sosial, ekonomi, agama, dan budaya setiap lapisan masyarakat di perkotaan maupun perdesaan secara tidak langsung terkena dampak dari globalisasi. Perubahan-perubahan tersebut memberikan dampak yang besar terhadap transformasi nilai-nilai kehidupan yang ada dalam masyarakat. Semakin deras globalisasi membuat manusia lebih mudah mengakses informasi di dunia maya. Informasi-informasi di *internet* bisa menyebar dengan sangat cepat, bebas, serta dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Dampak globalisasi di *era digital* sangat besar dan kompleks, karena teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang di seluruh dunia dengan cepat dan mudah.

Di *era digital* yang serba canggih dan semakin berkembang, setiap individu dituntut untuk memiliki bekal pengetahuan serta keterampilan dalam bidang pendidikan dan literasi *digital*. Kompetensi ini menjadi poin utama bagi masyarakat untuk bisa beradaptasi dan berkembang di era gempuran kemajuan teknologi. Masyarakat yang cerdas dan berbudaya tidak lagi sekadar menguasai huruf dan angka, tetapi juga cakap dalam memanfaatkan teknologi *digital* secara bijak dan produktif. Indonesia menduduki peringkat keempat pengguna internet terbanyak di dunia. Masyarakat Indonesia dituntut untuk memiliki kecerdasan bermedia. Oleh karena itu, diperlukan adanya kesadaran mengenai literasi *digital* bagi masyarakat Indonesia saat ini di mana literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam penguasaan *software* dan internet serta kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang didapat dari sumber *digital* dengan bijak, cerdas, cermat, dan penuh tanggung jawab. Literasi *digital* adalah salah satu topik yang semakin relevan dalam era modern ini. Istilah literasi sendiri berasal dari kata "*literatorus*" artinya orang yang belajar. Jika diimplementasikan dalam kemampuan seseorang, literasi merupakan sebuah kemampuan dasar membaca dan menulis. Menurut UNESCO "*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*", literasi merupakan sebuah keterampilan nyata, khususnya keterampilan dalam hal membaca dan menulis terlepas dari konteks yang mana keterampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya. Dengan hal ini, kemampuan literasi merupakan salah satu modal utama manusia untuk berkomunikasi dan memahami sesuatu dengan bijak.

Sedangkan, istilah *digital* berasal dari etimologi bahasa Yunani "*digitus*", yang merujuk pada jari tangan atau kaki manusia, dengan jumlah 10. Konsep ini terkait erat dengan sistem bilangan biner yang terdiri dari angka 1 dan 0. Digitalisasi merupakan perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi *digital*. Digitalisasi menjadi bentuk dari modernisasi dalam penggunaan teknologi, terutama berkaitan dengan internet dan teknologi komputer. Ini memungkinkan manusia melakukan berbagai hal dengan bantuan peralatan canggih, untuk mempermudah segala aspek kehidupan. Penting untuk ditekankan bahwa transisi menuju era digitalisasi yang kita alami saat ini tidak terjadi secara tiba-tiba atau instan. Proses ini berlangsung secara perlahan dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Klasik Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer. Istilah ini mengalami pengkhususan dan perluasan makna. Definisi mutakhir

---

diketengahkan oleh Hobbs (2017), yang mengemukakan bahwa literasi digital merupakan konstelasi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk. Lebih mendalam literasi digital juga diartikan sebagai pengetahuan dan 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.

Berdasarkan hasil survei di 34 provinsi di Indonesia yang melibatkan lebih dari 1600 responden, status literasi digital penduduk Indonesia pada tahun 2020 masih berada pada status sedang dan masih perlu untuk ditingkatkan (KIC dan Kominfo, 2020, p. 60). Sementara itu, rilis pers yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada bulan Januari 2022 berdasarkan hasil survei tatap muka pada tahun sebelumnya yang melibatkan 10.000 responden dari 514 kabupaten/kota mengisyaratkan adanya peningkatan pada beberapa pilar literasi digital, tetapi masih tetap pada tingkat sedang (Kominfo, 2022). Lainnya lagi adalah laporan dari Microsoft dan TRG (2021, p. 54) berkenaan dengan *Digital Civility Index* atau Indeks Keadaban Digital tahun 2021 yang menempatkan Indonesia di posisi yang sangat buruk yakni peringkat ke-29 dari 32 negara. Hasil survei-survei ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia dapat dikatakan masih rendah dan perlu ditingkatkan. Terdapat banyak tantangan maupun persoalan yang dihadapi bangsa Indonesia karena kurangnya kesadaran akan literasi digital, seperti pornografi, *cyberbullying*, *hoax*, dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena adanya berbagai akses internet seperti *website* dan media sosial. Berbagai persoalan tersebut merupakan suatu bukti nyata bahwa perkembangan teknologi yang ada belum diimbangi dengan literasi digital. Dengan demikian, dibutuhkan penanganan dari pemerintah serta keterlibatan aktif masyarakat dalam upaya menangani persoalan-persoalan tersebut. Upaya meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya literasi digital dapat dilakukan dimana saja, yakni di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Agar penerapan literasi digital dapat diimplementasikan dengan baik, maka diperlukan adanya edukasi literasi digital yang akan mendidik masyarakat beretika, sopan santun, bertutur kata yang baik, dan menghormati sesama pengguna media digital. Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. Kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik. Menurut Notoadmojo, edukasi adalah pendidikan yang berarti suatu upaya yang telah direncanakan oleh seseorang agar dapat memengaruhi orang lain, baik individu maupun kelompok dan juga masyarakat sehingga dengan adanya pendidikan ini mampu menjadikan sesuatu tersebut menjadi lebih baik. Edukasi literasi digital merupakan salah satu program untuk membangun budaya literasi dengan melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Salah satu keberhasilan literasi digital yang sesungguhnya yaitu tumbuhnya kesadaran masyarakat untuk menggunakan internet secara cerdas dan positif,

khususnya di kalangan pelajar.

Data Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa terdapat 210 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022. Dari jumlah tersebut penetrasi pengguna internet usia 5-12 tahun sebesar 62,43 persen dan usia 13-18 tahun sebesar 99,16 persen menjadikannya kelompok usia dengan penetrasi usia tertinggi. Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Woro Srihastuti Sulistyaningrum menjelaskan, banyaknya anak-anak dan remaja yang menggunakan media internet merupakan fenomena baru yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Maka dari itu, perlu adanya literasi digital untuk anak-anak dan remaja, terutama pada jenjang sekolah dasar. Literasi digital yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD) berhubungan erat dengan pengimplementasian dari pencaanangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah.

Secara umum, pencaanangan gerakan literasi sekolah merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia yang dilakukan dengan tes PISA dan ternyata masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil rata-rata tes membaca siswa Indonesia masih masuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara peserta ASEAN. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji *Programme International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan tiga tahun sekali. Sebagai respons dan tindak lanjut dari rendahnya penguasaan literasi peserta didik di Indonesia tersebut, pemerintah menganggap penting dilakukan upaya serius dan konkret untuk meningkatkan kemampuan berliterasi siswa di Indonesia. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD menjadi pondasi bagi gerakan literasi berikutnya, yaitu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu upaya penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital.

Program Membangun Desa (PMD) yang penulis jalankan salah satunya ialah mengedukasi siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya terkait literasi digital dengan konsentrasi pada permasalahan *phishing* dan penyalahgunaan teknologi (**Gambar 1**). *Phishing* adalah penipuan *online* yang dilakukan melalui *e-mail*, *link*, *website*, hingga telepon palsu yang semirip mungkin dengan aslinya. Sebuah riset yang dirilis oleh Fortinet mengungkapkan serangan siber di seluruh wilayah Indonesia meningkat dua kali lipat sepanjang 2023. Sebagai perbandingan, Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) mengeluarkan laporan di 2022 bahwa terdapat sekitar 700 juta serangan siber di Indonesia. Dari banyaknya kejahatan siber tersebut (yang ditaksir ada 1,4 milyar serangan di 2023) lebih dari 60% serangan berupa *phishing* (pengelabuan) dan pencurian identitas di Indonesia. Sedangkan, terkait penyalahgunaan teknologi itu merujuk pada penggunaan teknologi dengan cara yang tidak etis, ilegal, atau merugikan. Di ruang lingkup tersebut, sering terlihat di sekitar kita bahwa anak-anak sekolah dasar mayoritas telah kecanduan dengan salah satu produk aplikasi teknologi informasi yakni *gadget*. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%.

Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan HP pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara

usia 5-6 tahun sebesar 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%. Di Desa Sukamulya sendiri, mayoritas masyarakatnya masih tergolong belum melek teknologi atau kurangnya edukasi mengenai literasi digital, khususnya terkait permasalahan *phishing* dan penyalahgunaan teknologi. Penulis melakukan survei ke beberapa rumah warga dan menemukan beberapa pesan yang menjurus ke hal 'menipu', serta pesan tidak mengenakkan atau perkataan kasar yang ada di sebuah *group chat*.



Gambar 1. *Phishing* melalui pesan *WhatsApp* dalam bentuk *website*

Poin-poin yang didapat dari pesan *WhatsApp* tersebut:

- a) Mengaku sebagai staf suatu bank;
- b) Pelaku menggiring korban untuk memercayai bahwa akan ada kenaikan transfer dalam jumlah yang tidak masuk akal, yaitu dari Rp6.500 menjadi ratusan ribu;
- c) Kalau tidak menyetujui tarif tersebut dan ingin tetap menggunakan tarif yang murah, penerima diminta membuka sebuah *website* yang merupakan *clone phishing*. Di *website* palsu tersebut korban akan diminta memasukkan informasi *login* ke *mobile banking* miliknya;
- d) Akibatnya, penipu akan mencuri data pribadi milik korban lalu menguras habis isi rekeningnya.

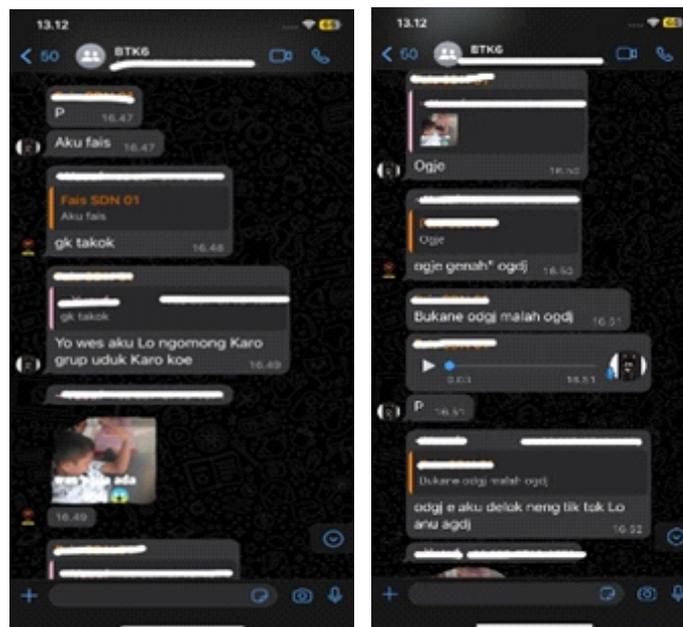
Pelaku meminta korban untuk membuka sebuah dokumen foto dengan alasan bahwa ada paket yang diretur oleh pembeli. Padahal orang yang dihubungi tersebut sama sekali tidak mempunyai toko. Jika diamati dengan teliti, dokumen tersebut tidak berbentuk foto (jpg, png), namun berbentuk aplikasi dan jika dibuka maka akan menyebabkan pemilik *handphone* bisa kehilangan data informasi seperti nomor rekening dan sandi *mobile banking* (**Gambar 2**).

Terlihat siswa sekolah dasar dalam penggunaan teknologi masih kurang baik. Hal ini terlihat dari isi *chat* yang mengarah pada *bullying* secara *online*, dengan menjadikan seseorang sebagai sasaran ejekan. Padahal kenyataannya, salah satu siswa tersebut hanya memperkenalkan

diri di grup. Hal ini merupakan bentuk penyalahgunaan teknologi dan perlu ditangani lebih lanjut (Gambar 3).



Gambar 2. *Phishing* melalui pesan *WhatsApp* dalam bentuk *file*



Gambar 3. Obrolan grup beberapa siswa yang mencerminkan perilaku *bullying* secara *online*

Siswa sekolah dasar di Desa Sukamulya mayoritas telah kecanduan bermain *game online*. Sudah tidak asing lagi melihat para siswa yang sedang bermain *game online* baik di luar jam sekolah atau saat berada di rumah (Gambar 4). Hal tersebut tidak hanya berdampak pada kegiatan di sekolah, namun juga berdampak pada perekonomian masyarakat. Seperti yang kita ketahui bahwa status ekonomi sosial sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan oleh penelitian (Sacco dan Falzetti, 2021) bahwa hasil pendidikan dipengaruhi oleh

kinerja sekolah dan sosial ekonominya, artinya status sosial ekonomi yang rendah bisa menghambat pendidikan siswa. Sebagai contoh kasus di atas yaitu siswa yang suka bolos sekolah karena sering tidur sampai larut malam untuk bermain *game online* sehingga siswa malas untuk bangun pagi. Selain itu, uang jajan siswa semakin meningkat karena membeli kuota internet yang masih tergolong mahal sebagai syarat utama dalam permainan *game online*.



**Gambar 4. Masih banyaknya anak sekolah dasar yang menggunakan *handphone* sebagai sarana untuk bermain *game online***

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk merealisasikan program “Edukasi Literasi *Digital* bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya di Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan” yang sesuai dengan mata kuliah Manajemen Pelayanan Publik pada Program Studi Administrasi Publik, Universitas Sriwijaya.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini ialah untuk membantu para siswa memahami penggunaan teknologi dengan baik dan mengambil tindakan yang tepat untuk melindungi diri sendiri maupun privasi mereka. Dilaksanakannya edukasi literasi digital ini diharapkan mampu mendorong pengetahuan, minat, dan peran aktif para siswa tentang literasi digital, turut melakukan diseminasi pengetahuan tentang literasi *digital* melalui beragam kanal dan media yang ada, serta membangun kesadaran para siswa tentang literasi *digital* guna pemanfaatan internet yang positif dan produktif.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi dua. Pertama, melaksanakan sosialisasi terkait *phishing* dan penyalahgunaan teknologi yang menjadi konsentrasi pembahasan penulis pada hari Sabtu, 02 Maret 2024 di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya. Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab antara narasumber dan peserta terkait *phishing* dan penyalahgunaan teknologi dengan media *PowerPoint*. Kegiatan sosialisasi bekerja sama dengan pihak kepala sekolah dan para guru Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya. Kedua, berupa pemantauan berkelanjutan yang dilaksanakan selama 3 minggu, di setiap minggunya diadakan 2 kali evaluasi. Pemantauan dilaksanakan dengan mendatangi beberapa kediaman para siswa dan meminta kesaksian para orang tua terkait penggunaan *gadget* pada anak mereka. Oleh karena itu,

---

peran orang tua juga sangat penting untuk selalu mengawasi sang anak dalam bermain *gadget* dengan membatasi waktu pemakaian dan membatasi akses serta konten-konten yang ada di *gadget* sang anak (dikontrol sesuai dengan usianya).

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan tersebut meliputi:

- a. *Tahap persiapan*: Melakukan survei untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan mencari solusinya. Survei ini melibatkan diskusi dengan Kepala Desa Sukamulya, kepala sekolah, dan para guru di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya, serta para orang tua siswa. Setelah pelaksanaan program edukasi literasi digital disetujui, penulis menyebarkan undangan secara lisan kepada peserta sosialisasi dengan mendatangi kelas satu per satu dari kelas 1-6, 2 hari sebelum pelaksanaan. Penulis mempersiapkan materi terkait *phishing* dan penyalahgunaan teknologi dengan media *PowerPoint* untuk disosialisasikan di SD, *banner* sebagai tanda bahwa diadakannya program, dan juga beberapa hadiah untuk diberikan kepada para siswa yang aktif dan cepat tanggap dalam sesi tanya jawab.
- b. *Tahap pelaksanaan*: Sosialisasi dilaksanakan menggunakan sarana dan prasarana sekolah. Pelaksanaan diadakan di ruang kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya. Kursi dan meja milik sekolah digunakan sebagai tempat untuk duduk dan menulis bagi para siswa. Pemaparan materi *PowerPoint* menggunakan proyektor dan *microphone* milik sekolah. Materi yang disampaikan terkait pengertian *phishing*, jenis-jenis *phishing*, ciri-ciri umum *phishing*, contoh *phishing*, tips agar tidak menjadi korban *phishing*, pengertian teknologi, manfaat teknologi, pengertian penyalahgunaan teknologi, contoh penyalahgunaan teknologi yang sering dilakukan anak-anak, dampak positif dan negatif penggunaan teknologi bagi anak-anak, serta mengatasi dampak negatif teknologi pada perkembangan anak. Metode sosialisasi mencakup presentasi dengan media *PowerPoint*, melakukan sesi tanya jawab antara mahasiswi PMD UNSRI sebagai narasumber dan para siswa sebagai peserta, serta pembagian hadiah bagi siswa yang aktif selama kegiatan.
- c. *Tahap evaluasi*: Evaluasi dilakukan dengan pemantauan aktivitas para siswa terkait penggunaan *gadget* di luar lingkungan sekolah dengan mengunjungi beberapa kediaman mereka selama 3 minggu (2 kali pemantauan setiap minggunya), disertai juga dengan kerja sama bersama kedua orang tua.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Sosialisasi Mengenai *Phishing* dan Penyalahgunaan Teknologi

Sosialisasi mengenai *phishing* dan penyalahgunaan teknologi diperuntukkan kepada siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya. Kegiatan ini dihadiri oleh kelas 1 sampai dengan kelas 6. Waktu pelaksanaan sosialisasi direalisasikan pada hari Sabtu tanggal 02 Maret 2024, dimulai dari pukul 08.00 s.d. 10.00 WIB. Kegiatan ini diawali dengan kata sambutan dari perwakilan salah satu guru sebagai pembukaan kegiatan sosialisasi. Kemudian, dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh mahasiswi Program Studi Administrasi Publik Universitas Sriwijaya, dengan perannya masing-masing. Diantaranya Vanessa Olivia Sakinah sebagai MC, Kadek Mukhtiana Sari

sebagai moderator, Kiki Muthia sebagai presentator materi *phishing*, serta Sherlyna Tea Kania sebagai presentator materi penyalahgunaan teknologi.

Sebelum memulai pemaparan, penulis menanyakan terlebih dahulu terkait pengetahuan tentang *phishing* dan penyalahgunaan teknologi. 100% siswa menjawab jika mereka sama sekali belum mengetahui apa itu *phishing*. 80% siswa juga belum mengetahui bagaimana konsep penyalahgunaan teknologi, tetapi 20%-nya sudah mengetahui contoh penyalahgunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari seperti terkait kecanduan bermain *game online*, *bullying* secara *online*, *men-download* aplikasi selain di *Play Store* maupun *App Store*. Untuk bagaimana cara penanganan kedua kasus tersebut, masih banyak yang belum mengetahuinya. Maka, diharapkan sosialisasi ini dapat menambah pengetahuan sekaligus mencegah adanya korban *phishing* maupun meminimalisir penyalahgunaan teknologi.



Gambar 5. Perwakilan guru memberikan kata sambutan sebelum dimulainya acara sosialisasi



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 6. Vanessa berperan sebagai pembawa acara (a), Kadek berperan sebagai moderator (b), Kiki berperan sebagai presentator materi *phishing* (c), Sherlyna berperan sebagai presentator materi penyalahgunaan teknologi (d)

Kegiatan dibagi menjadi 2 termin. Termin pertama membahas terkait *phishing*. Materi yang disampaikan yakni mengenai pengertian *phishing*, jenis-jenis *phishing*, ciri-ciri umum *phishing*,

---

contoh *phishing*, serta tips agar tidak menjadi korban *phishing*. Setelah pemaparan materi, dibukalah sesi tanya jawab, yang mana terdapat 3 orang peserta yang bertanya kepada narasumber, serta 2 orang peserta yang menjawab pertanyaan dari narasumber. Tujuan sesi ini ialah untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan setelah pemaparan materi (**Gambar 6**).

Berikut beberapa pertanyaan dari para peserta dan jawaban dari narasumber terkait materi *phishing*, antara lain:

a. *Pertanyaan*: Apa yang bisa kita dilakukan jika menerima pesan yang mencurigakan di *WhatsApp* (WA)?

*Jawaban*: Sederhana saja, jika kita menerima pesan yang mencurigakan di *WhatsApp*, usahakan untuk tidak mengklik tautan yang dianggap mencurigakan atau jangan memberikan informasi pribadi. Segera laporkan pesan tersebut sebagai spam dan blokir pengirimnya.

b. *Pertanyaan*: Bagaimana tanda-tanda adanya serangan dari pelaku *phishing* lewat *e-mail*?

*Jawaban*: Ketahuilah atau identifikasi adanya serangan dari pelaku *phishing*, yakni:

- 1) Tertera alamat pengirim yang mencurigakan. Periksa alamat *e-mail* pengirim untuk memastikan bahwa itu berasal dari sumber terpercaya. Penyerang sering menggunakan alamat *e-mail* palsu yang mirip dengan yang asli.
- 2) Meminta informasi sensitif. Waspada pesan yang meminta untuk memasukkan informasi pribadi atau keuangan sensitif melalui tautan atau formulir yang disediakan.
- 3) Tekanan waktu. Pesan yang mendesak kita untuk bertindak segera sering kali merupakan tanda serangan *phishing*. Penyerang ingin memanfaatkan kepanikan calon korban sehingga bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.
- 4) Kesalahan ejaan dan tata bahasa. Pesan *phishing* sering kali berisi kesalahan ejaan atau tata bahasa yang mencolok. Ini bisa menjadi tanda bahwa pesan tersebut tidak berasal dari sumber terpercaya.

c. *Pertanyaan*: Kami sebagai anak-anak sekolah dasar sangat mudah menjadi target *phishing*, bagaimana cara pencegahannya agar kami tidak menjadi korban?

*Jawaban*: Terkait pertanyaan tersebut, peran orang tua maupun guru sangat diperlukan. Berikut beberapa tips sederhana agar anak-anak sekolah dasar tidak menjadi korban *phishing*:

- 1) Ajarkan Anak-anak tentang *Phishing*

Berikan penjelasan yang sederhana namun jelas kepada anak-anak tentang apa itu *phishing* dan bahayanya. Gunakan bahasa yang mudah dipahami dan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

- 2) Beri Contoh Konkret

Gunakan contoh kasus yang mudah dipahami oleh anak-anak, seperti menggambarkan situasi di mana seseorang mencoba meminta informasi pribadi mereka melalui internet. Beri tahu mereka untuk selalu bertanya kepada orang dewasa jika mereka merasa curiga atau tidak yakin tentang sesuatu.

- 3) Tetapkan Aturan untuk Tidak Memberikan Informasi Pribadi

Ajarkan anak-anak untuk tidak pernah memberikan informasi pribadi kepada orang asing *online*, termasuk nama lengkap, alamat, nomor telepon, atau informasi lainnya yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi mereka.

- 4) Perhatikan Bahasa dan Tautan dalam *E-mail* atau Pesan  
Beritahu anak-anak untuk selalu berhati-hati dengan *e-mail* atau pesan yang meminta mereka untuk melakukan sesuatu atau memberikan informasi pribadi. Ingatkan mereka untuk memeriksa apakah tautan atau lampiran terlihat mencurigakan atau tidak.
- 5) Gunakan Perangkat Keamanan  
Instal perangkat lunak keamanan yang tepat di perangkat yang digunakan anak-anak untuk berselancar di internet. Program *anti-phishing* dapat membantu melindungi mereka dari ancaman *online*.
- 6) Dorong untuk Melaporkan  
Ajarkan anak-anak untuk selalu memberi tahu orang tua atau guru jika mereka menerima pesan yang mencurigakan. Mereka harus tahu bahwa tidak ada yang salah dengan meminta bantuan ketika mereka merasa tidak yakin.
- 7) Perhatikan Perilaku *Online* Anak-anak  
Tetaplah aktif memantau aktivitas *online* anak-anak dan berikan bimbingan jika diperlukan. Berbicaralah dengan mereka secara teratur tentang apa yang mereka temui di internet dan bagaimana mereka dapat menghadapinya dengan aman.

Dengan memberikan edukasi yang tepat dan memberikan bimbingan yang terus-menerus, kita sebagai orang dewasa dapat membantu anak-anak sekolah dasar untuk tetap aman dari serangan *phishing* saat mereka menjelajah dunia digital. Kemudian, beberapa pertanyaan dari narasumber dan jawaban dari para peserta terkait materi *phishing*, antara lain:

a. *Pertanyaan*: Mengapa *phishing* dapat dikatakan menjadi ancaman yang serius bagi perkembangan dunia digital?

*Jawaban*: Karena jika kita terkena atau menjadi korban *phishing* itu dapat menyebabkan pencurian identitas, merugikan keuangan (misal pencurian informasi data bank).

b. *Pertanyaan*: Bagaimana cara kita melindungi diri dari serangan *phishing*?

*Jawaban*: Jangan mudah percaya dengan pesan yang mencurigakan seperti meminta informasi pribadi (nomor rekening), jangan sembarang mengklik *link* atau membuka dokumen dari orang tidak dikenal, segera laporkan serangan *phishing*.

Selanjutnya, dibuka termin kedua terkait penyalahgunaan teknologi. Materi yang dipaparkan yakni mengenai pengertian teknologi, manfaat teknologi, pengertian penyalahgunaan teknologi, contoh penyalahgunaan teknologi yang sering dilakukan anak-anak, dampak positif dan negatif penggunaan teknologi bagi anak-anak, serta mengatasi dampak negatif teknologi pada perkembangan anak. Setelah pemaparan materi, lanjut ke sesi tanya jawab, yang mana terdapat 3 orang peserta yang bertanya kepada narasumber, serta 2 orang peserta yang menjawab pertanyaan dari narasumber. Berikut pertanyaan dari para peserta dan jawaban dari narasumber terkait materi penyalahgunaan teknologi, antara lain:

a. *Pertanyaan*: Mengapa kita tidak boleh melakukan *bullying online* sesama teman?

*Jawaban*: Melakukan *bullying* secara *online* terhadap sesama teman memiliki dampak yang serius dan berbahaya. Beberapa alasan mengapa kita tidak boleh melakukan *bullying online*, yakni:

1) Dampak Psikologis

*Bullying* secara *online* dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, dan bahkan memicu pikiran untuk melakukan bunuh diri pada korban. Kata-kata yang kasar dan tindakan intimidasi secara *online* dapat merusak kesehatan mental seseorang.

2) Kerugian Emosional

Korban *bullying* secara *online* sering mengalami penurunan harga diri dan rasa percaya diri. Ini dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka, baik secara *online* maupun di dunia nyata.

3) Dampak Jangka Panjang

*Bullying* secara *online* dapat meninggalkan dampak jangka panjang pada korban, bahkan setelah tindakan intimidasi tersebut berakhir. Trauma psikologis yang dihasilkan dari pengalaman tersebut dapat bertahan selama bertahun-tahun.

4) Pelanggaran Hak Asasi Manusia

Setiap orang memiliki hak untuk merasa aman dan dihormati, baik di dunia nyata maupun *online*. *Bullying* secara *online* merupakan pelanggaran terhadap hak asasi manusia korban untuk merasa aman dan dihormati.

5) Pelanggaran Hukum

Di banyak negara, *bullying* secara *online* dianggap sebagai tindakan ilegal. Ini dapat berujung pada konsekuensi hukum serius bagi pelaku, termasuk tindakan peradilan dan hukuman pidana.

6) Pembentukan Kebiasaan Negatif

Melakukan *bullying* secara *online* tidak hanya merugikan korban, tetapi juga menciptakan kebiasaan negatif pada pelaku. Ini dapat mengganggu perkembangan pribadi dan sosial mereka di masa depan.

7) Merusak Hubungan Pertemanan

Tindakan *bullying* secara *online* dapat merusak hubungan pertemanan dan memecah belah komunitas *online*. Ini dapat mengganggu dinamika sosial dan menciptakan ketegangan antarindividu.

Dengan memahami konsekuensi serius dari melakukan *bullying* secara *online*, penting bagi kita untuk mempromosikan budaya *online* yang aman, positif, dan inklusif di mana semua orang merasa dihargai dan didukung.

b. *Pertanyaan*: Usia berapa biasanya anak-anak boleh bermain *handphone*?

*Jawaban*: Keputusan tentang kapan anak-anak boleh mulai bermain *handphone* bergantung pada berbagai faktor, termasuk perkembangan individu anak, kebutuhan keluarga, dan pendekatan orang tua terhadap teknologi. Namun, berikut adalah beberapa panduan umum yang bisa dipertimbangkan:

1) Usia 2-5 Tahun

Pada usia ini, banyak ahli merekomendasikan keterbatasan interaksi dengan layar dan teknologi digital. Anak-anak sebaiknya lebih banyak bermain di dunia nyata untuk mendukung perkembangan sosial, motorik, dan kognitif mereka.

2) Usia 6-9 Tahun

---

Pada tahap ini, anak-anak mungkin mulai tertarik pada permainan dan aplikasi edukatif di *handphone*. Orang tua sebaiknya memantau penggunaan *handphone* anak-anak mereka dan membatasi waktu layar dengan cara yang sehat.

3) Usia 10-12 Tahun

Ketika anak-anak memasuki usia praremaja, *handphone* bisa menjadi alat komunikasi yang penting. Orang tua dapat mulai memberikan *handphone* kepada mereka dengan batasan yang jelas, seperti waktu layar yang ditetapkan dan penggunaan aplikasi yang sesuai usia.

4) Usia 13 Tahun atau Lebih

Di usia ini, anak-anak mungkin sudah memiliki *handphone* untuk keperluan komunikasi dan koneksi sosial. Penting bagi orang tua untuk terus mengawasi penggunaan *handphone* mereka dan memberikan bimbingan tentang penggunaan yang bertanggung jawab dan aman.

Selain mempertimbangkan usia, orang tua juga harus memperhatikan konten yang diakses oleh anak-anak mereka di *handphone* serta memastikan bahwa mereka memahami pentingnya perilaku *online* yang aman dan etis. Terlepas dari usia, penting bagi orang tua untuk terlibat aktif dalam penggunaan teknologi anak-anak mereka dan membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang sehat dan bertanggung jawab.

*c. Pertanyaan:* Dengan adanya teknologi, kita jadi lebih mudah berkomunikasi, contohnya seperti apa?

*Jawaban:* Tentu, teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi secara signifikan, memberikan kita berbagai cara baru untuk terhubung dengan orang lain di seluruh dunia. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana teknologi telah memudahkan komunikasi:

1) Pesan Teks dan Aplikasi Pesan

Aplikasi pesan seperti *WhatsApp*, *Telegram*, dan *iMessage* memungkinkan kita untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dan *file* lainnya secara instan kepada teman, keluarga, atau rekan kerja di seluruh dunia tanpa biaya tambahan.

2) *E-mail*

*E-mail* telah menjadi salah satu alat komunikasi yang paling umum dan efektif di tempat kerja dan dalam kehidupan sehari-hari. Ini memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tertulis dalam waktu yang fleksibel dan dapat diakses dari mana saja.

3) Telepon dan Video Panggilan

Teknologi telepon seluler dan aplikasi seperti *Skype*, *Zoom*, dan *FaceTime* memungkinkan kita untuk melakukan panggilan suara dan video secara langsung dengan orang lain di seluruh dunia. Ini memungkinkan kita untuk berinteraksi secara lebih pribadi dan *real-time*.

4) Media Sosial

*Platform* media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* memungkinkan kita untuk berbagi pemikiran, gambar, dan video dengan teman dan keluarga kita serta untuk terhubung dengan orang-orang dengan minat yang sama di seluruh dunia.

5) Aplikasi Berbagi Lokasi

Aplikasi seperti *Google Maps* dan *WhatsApp* memungkinkan kita untuk berbagi lokasi kita dengan orang lain secara *real-time*, memudahkan kita dalam membuat rencana pertemuan atau memberikan informasi lokasi yang penting.

Semua ini adalah contoh bagaimana teknologi telah memperluas kemampuan kita untuk berkomunikasi, membuatnya lebih mudah, cepat, dan efisien daripada sebelumnya. Berikutnya, pertanyaan dari narasumber dan jawaban dari para peserta terkait materi penyalahgunaan teknologi, antara lain:

a. *Pertanyaan*: Apa yang sudah kalian lakukan terkait pemanfaatan kemajuan teknologi?

*Jawaban*: Dengan adanya kemajuan teknologi, banyak hal yang bisa dilakukan, antara lain:

- 1) Membantu belajar *online*, seperti pertemuan dengan guru menggunakan *Zoom* untuk melaksanakan proses belajar.
- 2) Bisa menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, berbagi kegiatan, foto dan video seperti di *Instagram*. Dan di *WhatsApp* juga bisa saling terhubung dengan teman-teman untuk bertukar pesan, *video call*, dan lain sebagainya.
- 3) Bisa melihat video pembelajaran seperti di *YouTube*.
- 4) Sebagai hiburan, bisa bermain *game online* bersama teman-teman.

b. *Pertanyaan*: Mengapa kita tidak boleh bermain *game online* secara berlebihan?

*Jawaban*: Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan beberapa kerugian seperti masalah kesehatan (gangguan tidur, lebih mudah sakit atau kondisi badan tidak *fit*), bisa menghabiskan waktu yang berharga bersama orang terdekat, bisa mengganggu kinerja dalam belajar seperti memperlambat dalam pengerjaan tugas sekolah, dan menyebabkan ketergantungan sehingga sulit untuk berhenti bermain *game online*.

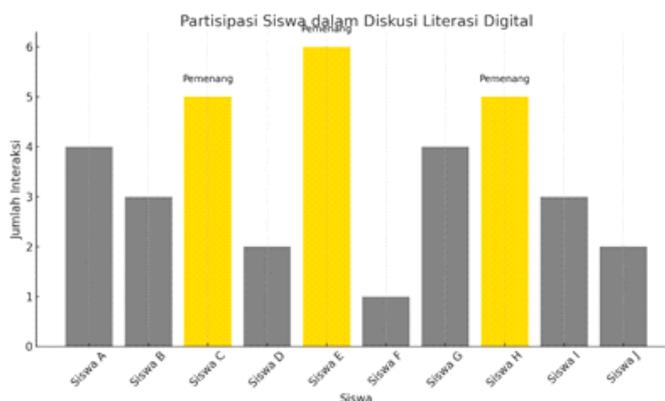
Sesi selanjutnya, penulis mempersilakan siswa untuk mengulas kembali terkait pemaparan dan sesi tanya jawab yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Siswa diminta untuk menjelaskan sedikit materi yang telah disampaikan secara lisan sebagai bentuk penilaian siswa teraktif dan cepat tanggap. Tiga pertanyaan utama tersebut mencakup:

- a. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang *phishing*.
- b. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang penyalahgunaan teknologi.
- c. Berikan contoh dalam kehidupan sehari-hari tentang penyalahgunaan teknologi yang sering terjadi di kalangan sekolah dasar.

Berdasarkan pertanyaan dan penjelasan dari para siswa, didapat 10 siswa teraktif yang terpilih. Dari beberapa siswa tersebut, terdapat 3 pemenang utama yang berhasil menyimpulkan hasil diskusi dengan baik dan berinteraksi secara aktif. Penulis memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi atas keaktifan siswa-siswa tersebut.

Kegiatan sosialisasi pun selesai dilaksanakan. Sejumlah faktor yang mendukung adalah antusiasme para siswa seperti menyimak dengan baik saat pemaparan dan bersemangat untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan saat sesi tanya jawab. Banyak istilah-istilah dalam dunia digital yang belum mereka ketahui. Bahkan di antara mereka pun ada beberapa yang hampir menjadi korban *phishing* dan ada yang terjerumus ke dalam penyalahgunaan teknologi, seperti

kecanduan *game online*. Oleh karena itu, agar kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi literasi digital ini dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan, maka diperlukan evaluasi berupa pemantauan aktivitas para siswa terkait penggunaan *gadget* di luar lingkungan sekolah dengan mengunjungi beberapa kediaman mereka selama 3 minggu (2 kali pemantauan setiap minggunya), disertai juga dengan kerja sama bersama kedua orang tua.



Gambar 7. Partisipasi siswa dalam diskusi literasi digital



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 8. Hadiah untuk diberikan kepada siswa yang bertanya maupun menjawab pertanyaan (a), 10 siswa yang aktif dalam sesi diskusi (b), pembagian hadiah (c), dokumentasi bersama 3 siswa pemenang utama (d)

**b. Evaluasi Kegiatan Pemantauan Aktivitas Siswa dalam Penggunaan *Gadget***

Evaluasi dilakukan seminggu setelah dilaksanakan sosialisasi. Pemantauan diawali dengan melihat bagaimana siswa menyikapi dalam hal penggunaan *gadget* di luar lingkungan sekolah. Pemantauan dilaksanakan selama 3 minggu dalam 2 kali pemantauan setiap minggunya dengan meminta kesaksian beberapa orang tua siswa. Setiap pemantauan, penulis menemui 10 orang

siswa. Maka dari itu, evaluasi selama 3 minggu tersebut melibatkan 60 orang siswa sebagai objek dari salah satu kegiatan pengabdian masyarakat yang penulis jalankan. Adapun kegiatan wawancara yang penulis lakukan di Desa Sukamulya dalam rangka mengevaluasi dampak setelah dilaksanakannya sosialisasi mengenai *phishing* dan penyalahgunaan teknologi. Evaluasi diselenggarakan pada tanggal 09 Maret 2024, 14 Maret 2024, 16 Maret 2024, 21 Maret 2024, 23 Maret 2024, dan 30 Maret 2024.



**Gambar 9. Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 09 Maret 2024**



**Gambar 10. Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 14 Maret 2024**



**Gambar 11. Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 16 Maret 2024**

Berdasarkan hasil evaluasi, ada beberapa pertanyaan yang diajukan oleh narasumber terkait perkembangan literasi digital pada siswa dan respons dari orang tua yang mengamati aktivitas anaknya dalam penggunaan *gadget*. Pertanyaan pertama, “apakah orang tua membatasi waktu penggunaan *handphone* pada anak?”. Dari pertanyaan tersebut, 45 orang tua menyatakan telah menerapkan sistem pembatasan dalam penggunaan *handphone* pada anak, 9 orang tua telah

membatasi penggunaan *handphone* namun apabila anak mendesak atau bahkan menangis ingin memainkan *handphone*, orang tua tetap membolehkannya.



**Gambar 12.** Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 21 Maret 2024



**Gambar 13.** Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 23 Maret 2024



**Gambar 14.** Penyelenggaraan evaluasi pasca sosialisasi, 30 Maret 2024

Sedangkan, 6 lainnya belum membatasi penggunaan *handphone* pada anak. Pertanyaan kedua, “apakah anak memanfaatkan *handphone* untuk mengerjakan tugas atau melakukan pembelajaran mandiri dengan mencari konten-konten yang mengedukasi?”. Dari pertanyaan tersebut, 43 anak telah memanfaatkan penggunaan *handphone* untuk pengerjaan tugas dan mencari konten edukasi, 12 anak memanfaatkan penggunaan *handphone* untuk mengerjakan tugas dan mencari konten edukasi namun masih diselingi dengan bermain *game online*. Sedangkan, 5 lainnya tidak menggunakan *handphone* sebagai sarana edukasi. Pertanyaan ketiga, “apakah anak sering terlihat menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*?”. Dari pertanyaan tersebut, 49 anak tidak terlalu aktif dalam bermain *game online*, sedangkan 11 lainnya

masih terlihat sering bermain *game online*. Kemudian, pertanyaan keempat, “apakah orang tua melakukan pengecekan secara berkala terkait penelusuran atau pencarian yang diakses oleh anak?”. Dari pertanyaan tersebut, 27 orang tua rutin melakukan pengecekan secara berkala terkait pencarian yang diakses oleh anak, sedangkan 33 lainnya jarang atau tidak sama sekali mengecek pencarian yang diakses oleh anak. Selanjutnya, pertanyaan kelima, “apakah orang tua dan anak sudah menerapkan tata cara perlindungan dari serangan *phishing*?”. Dari pertanyaan tersebut, 40 orang tua dan anak telah berusaha menerapkan tata cara perlindungan *phishing*, sedangkan 20 lainnya belum menerapkan tata cara bagaimana agar terlindung dari *phishing*.

Dari hasil kegiatan sosialisasi maupun evaluasi sama-sama menunjukkan perubahan tingkatan pemahaman para siswa mengenai literasi digital dan perlahan-lahan mencoba menerapkan prosedur terkait bagaimana cara menghindari serangan *phishing* maupun cara penggunaan teknologi yang tepat atau sesuai kebutuhan. Dalam hal ini, peran dari orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi dan membimbing penggunaan *gadget* pada anak, terutama saat masih berada di jenjang sekolah dasar. Karena para orang tua sudah perlahan-lahan menerapkan pola pembatasan pemakaian *handphone* pada anak, maka terciptanya keseimbangan antara aktivitas anak di dunia maya dan di dunia nyata. Bermain di dunia nyata penting bagi perkembangan sosial, kreativitas, dan kesehatan mental anak. Dengan menghabiskan lebih banyak waktu di luar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, anak dapat belajar keterampilan sosial, mengembangkan imajinasi, dan meningkatkan kesehatan fisiknya. Hal ini juga bisa membantu anak membangun hubungan yang lebih kuat dengan orang lain di sekitarnya. Anak-anak di Desa Sukamulya telah menyeimbangkan aktivitas antara dunia maya dan dunia nyata dengan melakukan kegiatan positif.



**Gambar 15. Sekumpulan siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya membuat layangan bersama guna mengurangi aktivitas penggunaan *gadget***

Di Desa Sukamulya sendiri, mayoritas orang tua yang memiliki anak di jenjang sekolah dasar sudah mulai memahami dan membatasi penggunaan *gadget* pada anaknya. Dengan pemahaman yang kuat tentang penggunaan *gadget* pada anak, orang tua di Desa Sukamulya dapat dikatakan telah berhasil menciptakan lingkungan di mana anak-anak dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan produktif. Melalui pendekatan yang penuh kesadaran, mereka mampu memberikan bimbingan yang tepat kepada anak-anak mereka, memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung pembelajaran dan

pertumbuhan anak secara menyeluruh. Hal ini mencerminkan komitmen orang tua dalam mempromosikan penggunaan teknologi yang sehat dan positif di kalangan generasi muda Desa Sukamulya.



**Gambar 15. Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya terlihat lebih rajin belajar bersama mengenai materi yang belum mereka pahami, menunjukkan sikap positif terhadap pengurangan aktivitas penggunaan *gadget***

#### 4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk edukasi literasi digital melalui Sosialisasi Mengenai *Phishing* dan Penyalahgunaan Teknologi, serta evaluasi berupa pemantauan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Desa Sukamulya terkait penggunaan *gadget* di luar lingkungan sekolah, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan masyarakat terutama bagi para siswa dan orang tua masing-masing tentang bagaimana menyikapi serangan *phishing* dan pemanfaatan teknologi dengan baik. Hal ini ditandai dengan kemauan para peserta untuk berpartisipasi dalam kegiatan serta adanya *feedback* (diskusi dan tanya jawab) antara peserta dan narasumber. Sosialisasi melalui pemberdayaan masyarakat sangat diperlukan dalam upaya preventif terhadap maraknya *phishing* dan penyalahgunaan teknologi. Evaluasi berupa pemantauan aktivitas para siswa terkait penggunaan *gadget* dinilai sudah cukup baik. Orang tua berperan sebagai model dan mentor yang dapat memberikan panduan tentang cara menggunakan *gadget* secara aman, sehat, dan produktif. Dengan bimbingan yang tepat, anak dapat memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran dan hiburan tanpa mengalami dampak negatif.

Rekomendasi yang dapat penulis berikan agar pelaksanaan edukasi literasi digital tetap dilaksanakan secara berkelanjutan, antara lain:

1. Integrasi Kurikulum Literasi Digital

Pemerintah harus mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, memastikan bahwa siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi tetapi juga memahami etika dan keamanan dalam penggunaannya. Materi yang diajarkan berfokus pada penggunaan *gadget* yang bijak, keamanan *online*, dan pengenalan alat digital yang mendukung pembelajaran.

2. Peningkatan Fasilitas dan Akses

Pemerintah dapat mempersiapkan dan memastikan bahwa setiap sekolah memiliki akses yang memadai ke internet dan perangkat digital yang diperlukan untuk pembelajaran. Sediakan sumber daya digital seperti *e-book*, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif

yang mendukung program literasi digital.

### 3. Pelatihan Guru

Selenggarakan pelatihan berkala bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam literasi digital dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sediakan juga kesempatan pengembangan profesional untuk guru agar mereka dapat mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi pendidikan.

### 4. Pelibatan Orang Tua

Pelibatan orang tua dapat diawali dengan melakukan *workshop* dan seminar mengenai pentingnya literasi digital dan cara memantau serta membimbing anak dalam penggunaan *gadget*. Ciptakan saluran komunikasi rutin antara sekolah dan orang tua untuk berbagi informasi dan laporan mengenai kemajuan serta tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak.

### 5. Keselamatan dan Etika Digital

Setelah semua terintegrasi, pemerintah bisa meluncurkan kampanye dan program pendidikan mengenai keselamatan digital, termasuk cara mengenali dan menghindari *cyberbullying*, penipuan *online*, dan konten berbahaya. Peran guru maupun orang tua sangat diperlukan dalam pengajaran etika penggunaan teknologi, seperti menghormati privasi orang lain, penggunaan yang bertanggung jawab, dan dampak dari jejak digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan edukasi literasi digital bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya di Desa Sukamulya, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Penulis berterima kasih kepada pihak Universitas Sriwijaya yang telah mengadakan Program Membangun Desa (PMD) sebagai bentuk kegiatan pengabdian masyarakat di perdesaan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Sukamulya yang telah mengizinkan PMD UNSRI untuk melaksanakan salah satu program berbasis sosialisasi dan evaluasi pasca sosialisasi. Penulis juga berterima kasih kepada pihak kepala sekolah dan para guru di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukamulya yang telah memberikan izin dan ikut berpartisipasi dalam proses realisasi program ini, serta kepada para siswa-siswi atas keikutsertaan dalam kegiatan sosialisasi maupun evaluasi, dan tentunya terima kasih juga untuk para orang tua siswa yang telah menjadi mentor atau pembimbing guna memantau aktivitas siswa dalam penggunaan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. Putra, M. T. Rohman, L. Linawati, and N. Hidayat, "Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 201-211, 2023, doi: <https://dx.doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>.
- [2] A. J. Ekosputri, "Pentingnya Literasi Digital bagi Masyarakat Indonesia di Era Digital," *Binus University*, 2023. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/pentingnya-literasi-digital-bagi-masyarakat-indonesia-di-era-digital/> (accessed May 06, 2024).
- [3] D. Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 9230-9244, 2022, doi: <https://doi.org/>

- 10.31004/basicedu.v6i6.3318.
- [4] E. F. Santika, "Anak Usia Dini yang Menggunakan HP dan Mengakses Internet (2022)," Databoks, 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022> (accessed May 06, 2024).
- [5] H. Silvana and C. Darmawan, "Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung," PEDAGOGIA, vol. 16, no. 2, pp. 146, 2018, doi: 10.17509/pgdia.v16i2.11327.
- [6] I. Safitri, S. Marsidin, and A. Subandi, "Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 2, no. 2, pp. 176-180, 2020, doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>.
- [7] Kemenko PMK, "Pentingnya Literasi Digital Untuk Anak-Anak," 2023. <https://www.kemenkopmk.go.id/pentingnya-literasi-digital-untuk-anak-anak> (accessed May 05, 2024).
- [8] KIC & Kominfo, "Status Literasi Digital Indonesia 2020 Hasil Survei di 34 Provinsi," Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020. <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/11/Survei-Literasi-Digital-Indonesia-2020.pdf>. (accessed May 05, 2024).
- [9] KKN Universitas Diponegoro, "Edukasi dan Sosialisasi mengenai Literasi Digital dengan Memanfaatkan Platform Digital," 2022. <http://kkn.undip.ac.id/?p=281939> (accessed May 05, 2024).
- [10] Kominfo, "Budaya Digital Membaik, Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkatkan," Siaran Pers No. 15/HM/KOMINFO/01/2022, Jakarta, 2022. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/39488/siaran-pers-no-15hmkominfo012022-tentang-budaya-digital-membaik-indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/39488/siaran-pers-no-15hmkominfo012022-tentang-budaya-digital-membaik-indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat/0/siaran_pers). (accessed May 05, 2024).
- [11] M. A. Primananda, P. A. Rasyad, A. Hibatullah, et al., "Bahaya Phishing di Kalangan Remaja Melek Internet Kepada Siswa/i SMA Pattimura Jakarta Selatan," Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia, vol. 2, no. 11, pp. 88-99, 2023, retrieved from <https://journal-mandiracendikia.com/index.php/pkm/article/view/710>.
- [12] N. I. Fatmawati and A. Sholikin, "Literasi Digital, Mendidik Anak di Era Digital bagi Orang Tua Milenial," Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan, vol. 11, no. 2, pp. 119-138, 2019, doi: <https://doi.org/10.52166/madani.v11i2.3267>.
- [13] N. Jannah, "Pentingnya Literasi Digital: Mahasiswa KKN Undip Berikan Edukasi Literasi Digital," Nurjannah Blog, 2023. <https://nurjannah.my.undip.ac.id/2023/08/09/pentingnya-literasi-digital-mahasiswa-kkn-undip-berikan-edukasi-literasi-digital/> (accessed May 06, 2024).
- [14] N. Kurnada and R. Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, vol. 5, no. 6, pp. 5660-5670, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- [15] P. M. Saputra, "Pentingnya Literasi Digital pada Sekolah Dasar," Prayogamindasaputra Blog, 2023. <https://prayogamindasaputra.my.undip.ac.id/2023/08/09/pentingnya-literasi-digital-pada-sekolah-dasar/> (accessed May 07, 2024).

- [16] PT. BPR Bank Jombang Perseroda, "Serangan Phishing di Indonesia Terus Meningkat, Berikut Data Lengkapnya," <https://bankjombang.co.id/serangan-phishing-di-indonesia-terus-meningkat-berikut-data-lengkapnya/> (accessed May 06, 2024).
- [17] R. A. Gradianto, "Pengertian Edukasi Menurut para Ahli Beserta Tujuan dan Manfaatnya," 2022. <https://www.bola.com/ragam/read/4959503/pengertian-edukasi-menurut-para-ahli-beserta-tujuan-dan-manfaatnya?page=4> (accessed May 04, 2024).
- [18] R. Nugroho, I. K. A. J. Artha, W. Nusantara, A. D. Cahyani, and M. Y. P. Patrama, "Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5425-5436, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- [19] R. V. B. Ginting, D. Arindani, C. M. W. Lubis, and A. P. Shella, "Literasi Digital sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat di Era Globalisasi," *Jurnal Pasopati*, vol. 3, no. 2, pp. 118-122, 2021, doi: <https://doi.org/10.14710/pasopati.2021.10869>.
- [20] W. Farahsati, "Digital Adalah: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Contohnya dalam Dunia HR," *LinovHR*, 2023. <https://www.linovhr.com/digital-adalah/> (accessed May 06, 2024).
- [21] Y. Tuna, "Literasi Digital dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik", Departemen Pendidikan Dasar, Pascasarjana: Universitas Negeri Gorontalo, 2022. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1084/781>. (accessed May 04, 2024).