



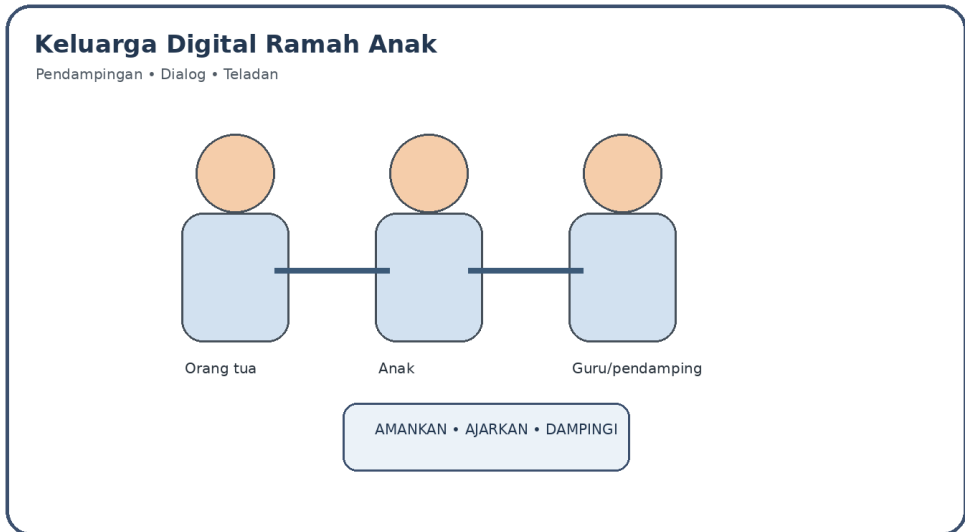
Kata Pengantar

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang besar bagi anak untuk belajar, berkreasi, berkomunikasi, dan mengenal dunia. Pada saat yang sama, anak dapat berhadapan dengan risiko seperti konten yang tidak sesuai usia, penipuan, perundungan daring, pelanggaran privasi, serta eksploitasi dan kekerasan di ruang digital. UNICEF Indonesia melaporkan bahwa penggunaan internet oleh anak di Indonesia sudah sangat luas dan bahwa pendidikan keselamatan daring masih perlu diperkuat. Temuan tersebut menjadi pengingat bahwa perlindungan anak tidak cukup dilakukan dengan larangan; anak perlu dibekali kecakapan, didampingi, dan diberi ruang untuk bercerita.

Modul ini menggunakan pendekatan ramah anak: menghormati hak anak, mempertimbangkan tahap perkembangan, mengutamakan dialog, mendorong berpikir kritis, serta menggabungkan keterampilan digital dengan keamanan dan karakter. UNESCO juga menempatkan literasi media dan informasi sebagai kompetensi yang membantu keluarga menilai kredibilitas informasi, memahami mis/disinformasi, dan membangun dialog terbuka.

Modul ditujukan untuk tiga kelompok utama: orang tua, guru, dan masyarakat. Materinya dapat digunakan dalam pelatihan, workshop, parenting class, kegiatan sekolah, komunitas, maupun belajar mandiri. Setiap bab dilengkapi contoh, aktivitas, pertanyaan refleksi, serta alat bantu sederhana.

Semoga modul ini menjadi teman praktis bagi orang dewasa untuk menemani anak tumbuh sebagai warga digital yang aman, kritis, empatik, kreatif, dan bertanggung jawab.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Cara Menggunakan Modul

Modul ini dirancang sebagai buku kerja, bukan sekadar buku bacaan. Pembaca dapat memilih bab sesuai kebutuhan, tetapi urutan keseluruhan disusun dari pemahaman dasar menuju tindakan.

Untuk orang tua: mulai dari Bab 1–3, kemudian gunakan Bab 7 dan lembar kerja keluarga. Fokus utama adalah pendampingan, privasi, kebiasaan sehat, komunikasi, dan teladan.

Untuk guru: gunakan Bab 4–6 dan Bab 8–10 sebagai dasar integrasi literasi digital ke dalam pembelajaran. Aktivitas dapat disesuaikan dengan usia anak.

Untuk masyarakat: gunakan Bab 12–13 dan lembar kerja komunitas untuk membangun lingkungan perlindungan bersama.

Prinsip penggunaan:

1. Sesuaikan bahasa dengan usia dan tahap perkembangan anak.
2. Hindari mempermalukan anak ketika terjadi kesalahan digital.
3. Utamakan keselamatan sebelum penyelesaian masalah.
4. Gunakan contoh nyata dari kehidupan anak, tetapi jangan meminta anak membuka data pribadi.
5. Evaluasi kebiasaan orang dewasa terlebih dahulu.
6. Jika muncul dugaan kekerasan, eksploitasi, atau bahaya serius, prioritaskan perlindungan anak dan gunakan mekanisme pelaporan/ layanan resmi yang tersedia.

Saran pelaksanaan pelatihan: 6–8 pertemuan, masing-masing 60–120 menit, dengan pola 20% konsep, 50% praktik, dan 30% refleksi serta rencana aksi.

Pola belajar yang disarankan

Konsep → contoh → praktik → refleksi → rencana aksi.

Daftar Isi

- Bab 1. Anak, Teknologi, dan Dunia Digital
- Bab 2. Tiga Pilar Literasi Digital
- Bab 3. Privasi dan Data Pribadi
- Bab 4. Berpikir Kritis dan Verifikasi Informasi
- Bab 5. Etika dan Empati di Ruang Digital
- Bab 6. Keseimbangan Digital dan Kesejahteraan Anak
- Bab 7. Pendampingan Orang Tua
- Bab 8. Peran Guru dan Satuan Pendidikan
- Bab 9. Literasi Media dan Informasi
- Bab 10. AI Generatif dan Anak
- Bab 11. Gim, Aplikasi, dan Platform Ramah Anak
- Bab 12. Perlindungan dari Kekerasan dan Eksploitasi Daring
- Bab 13. Literasi Digital Berbasis Komunitas

Aktivitas Praktik

Lembar Kerja

Studi Kasus

Rencana Aksi 30 Hari

Evaluasi

Glosarium

Daftar Pustaka dan Catatan HKI

Catatan: nomor halaman dapat diperbarui otomatis setelah tata letak akhir dan proses penerbitan.

Pendahuluan

Mengapa Literasi Digital Ramah Anak?

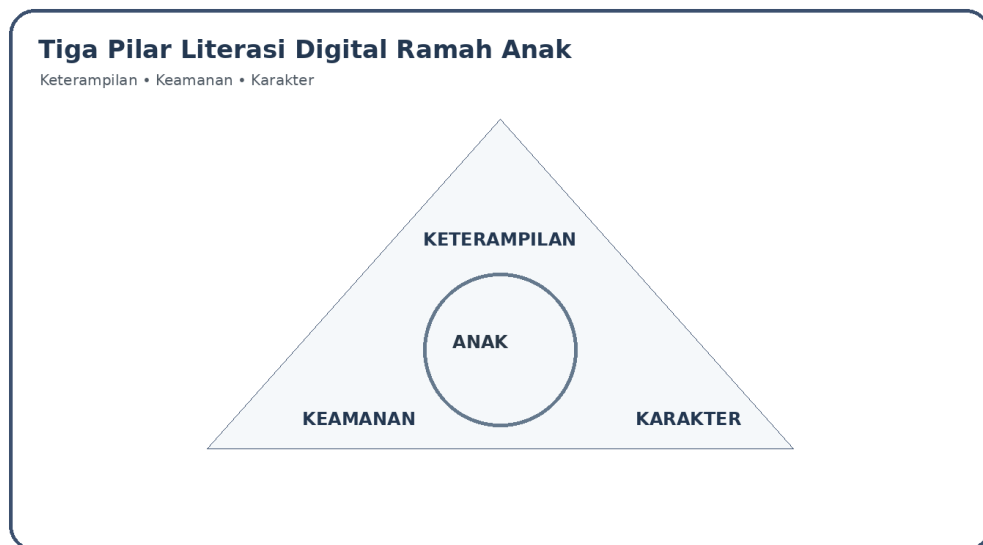
Anak hidup dalam lingkungan yang semakin terhubung. Gawai, video, gim, mesin pencari, aplikasi belajar, dan media sosial dapat menjadi alat belajar sekaligus sumber risiko. Karena itu, tujuan literasi digital bukan membuat anak takut terhadap teknologi, melainkan membuat anak mampu menggunakan teknologi dengan aman, kritis, bermakna, dan bertanggung jawab.

Pendekatan ramah anak menempatkan kepentingan terbaik anak sebagai pertimbangan utama. Orang dewasa perlu membangun lingkungan yang memungkinkan anak bertanya tanpa takut dimarahi. Ketika anak mengalami kesalahan, respons pertama sebaiknya berupa perlindungan dan percakapan, bukan penghukuman.

UNICEF Indonesia menekankan pentingnya membekali anak, orang tua, dan guru dengan pengetahuan keselamatan daring. Studi dasar 2023 menunjukkan masih terdapat kesenjangan pengetahuan keselamatan daring pada anak. Karena itu, literasi digital perlu dipahami sebagai bagian dari pengasuhan, pendidikan, dan perlindungan anak.

Literasi digital ramah anak dalam modul ini diringkas dalam tiga kata kerja: amankan, pikirkan, dan berdayakan. Amankan berarti melindungi identitas, akun, tubuh, dan relasi anak. Pikirkan berarti memeriksa informasi dan dampak tindakan. Berdayakan berarti memberi kesempatan kepada anak untuk belajar, berkarya, dan mengambil keputusan secara bertahap.

Peta Konsep Modul



Modul bergerak dari fondasi menuju praktik. Fondasi pertama adalah pemahaman anak dan lingkungan digital. Fondasi kedua adalah keterampilan digital. Fondasi ketiga adalah keamanan dan privasi. Di atasnya dibangun kemampuan berpikir kritis, etika, keseimbangan hidup, dan kolaborasi.

Alur sederhana: Anak → Keterampilan → Keamanan → Berpikir Kritis → Etika → Kesejahteraan → Pendampingan → Kolaborasi. Setiap bagian saling menguatkan. Anak yang cakap menggunakan aplikasi tetapi tidak memahami privasi tetap rentan. Anak yang mengetahui aturan tetapi takut bercerita juga membutuhkan dukungan.

Gunakan peta konsep ini untuk memilih prioritas. Jika masalah utama adalah anak mudah percaya pada pesan berantai, fokus pada Bab 4. Jika masalahnya adalah konflik karena gawai, gunakan Bab 6 dan 7. Jika sekolah ingin membangun budaya aman digital, gunakan Bab 8 dan 13.

Tujuan dan Kompetensi

Setelah mempelajari modul, pembaca diharapkan mampu menjelaskan konsep literasi digital ramah anak; mengenali peluang dan risiko dunia digital; menerapkan prinsip privasi dan keamanan; membimbing anak memeriksa informasi; membangun etika dan empati; mengelola keseimbangan aktivitas; serta menyusun rencana aksi bersama.

Kompetensi orang tua: mendampingi tanpa mengontrol secara berlebihan, membuat kesepakatan keluarga, menjadi teladan, dan merespons insiden dengan tenang. Kompetensi guru: mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran, mengajarkan verifikasi, menjaga privasi peserta didik, dan membangun prosedur respons.

Kompetensi masyarakat: menciptakan lingkungan yang mendukung perlindungan anak, menyebarkan informasi yang benar, tidak ikut menyebarkan konten yang memperlakukan anak, serta mengetahui jalur bantuan dan pelaporan yang relevan.

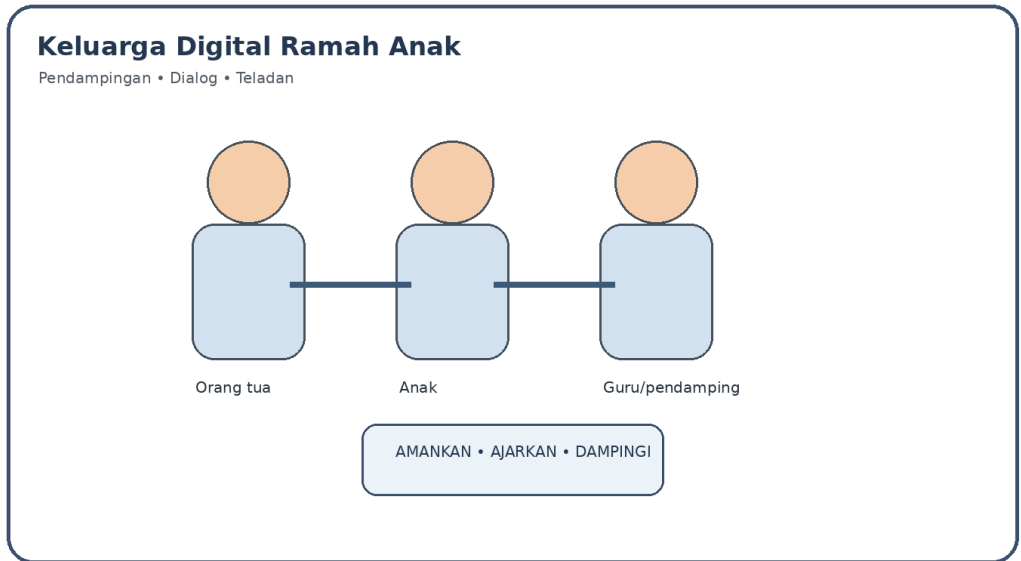
Bab 1

Anak, Teknologi, dan Dunia Digital

Anak bukan sekadar pengguna teknologi. Anak adalah pribadi yang sedang berkembang dan memiliki kebutuhan bermain, bergerak, berinteraksi, beristirahat, dan memperoleh perlindungan. Teknologi seharusnya memperkaya pengalaman tersebut, bukan menggantikannya.

Pada anak usia dini, penggunaan teknologi paling bermanfaat ketika bersifat singkat, didampingi, memiliki tujuan jelas, dan dihubungkan dengan pengalaman nyata. Misalnya, video tentang hewan dapat dilanjutkan dengan kegiatan mengamati hewan di lingkungan sekitar.

Orang dewasa perlu menghindari dua ekstrem: membiarkan tanpa pendampingan dan melarang tanpa penjelasan. Pendekatan yang lebih efektif adalah pendampingan bertahap, yaitu orang dewasa memberi contoh, melakukan bersama, mengamati, lalu memberi ruang kepada anak untuk mencoba.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Peluang dan Risiko

Teknologi membuka akses terhadap buku digital, museum virtual, permainan edukatif, komunikasi keluarga, dan kreativitas. Anak dapat membuat gambar digital, merekam cerita, belajar musik, atau mengeksplorasi pengetahuan sesuai minat.

Risiko muncul ketika anak berhadapan dengan konten yang tidak sesuai usia, interaksi dengan orang yang tidak dikenal, iklan manipulatif, penipuan, perundungan, pelanggaran privasi, atau penggunaan perangkat yang mengganggu tidur dan aktivitas fisik.

Pendekatan berbasis risiko berarti orang dewasa tidak hanya bertanya 'berapa lama anak memakai gawai?', tetapi juga 'apa yang dilakukan

anak?', 'dengan siapa?', 'apa dampaknya?', dan 'apakah anak merasa aman?'.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Prinsip Ramah Anak

Prinsip pertama adalah kepentingan terbaik anak. Prinsip kedua adalah penghormatan terhadap martabat dan privasi. Prinsip ketiga adalah partisipasi: anak perlu didengar ketika aturan digital dibuat. Prinsip keempat adalah perkembangan sesuai usia. Prinsip kelima adalah perlindungan dari kekerasan dan eksploitasi.

Aturan digital yang ramah anak sebaiknya sederhana, positif, konsisten, dan dapat dijelaskan. Alih-alih 'jangan main HP!', gunakan 'setelah selesai belajar, kita simpan gawai dan bermain tanpa layar'.

Gunakan bahasa yang tidak menakut-nakuti. Anak perlu tahu bahwa internet memiliki risiko, tetapi juga banyak manfaat. Tujuan akhirnya adalah membangun keberanian untuk berkata tidak, kemampuan meminta bantuan, dan kebiasaan berpikir sebelum bertindak.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 2

Tiga Pilar Literasi Digital

Literasi digital ramah anak dapat dipahami melalui tiga pilar: keterampilan, keamanan, dan karakter. Keterampilan mencakup kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi. Keamanan mencakup perlindungan data, akun, tubuh, dan relasi. Karakter mencakup empati, tanggung jawab, kejujuran, dan kesadaran terhadap dampak tindakan.

Ketiga pilar harus berjalan bersama. Kemampuan teknis tanpa etika dapat menghasilkan perilaku merugikan. Aturan keamanan tanpa keterampilan dapat membuat anak bergantung penuh kepada orang dewasa. Karakter tanpa kemampuan verifikasi membuat anak mudah tertipu informasi.

Gunakan diagram tiga pilar sebagai alat diskusi. Minta orang tua, guru, atau anak memilih satu contoh perilaku untuk masing-masing pilar.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Keterampilan Digital Dasar

Keterampilan dasar meliputi membuka dan menutup aplikasi, menggunakan pencarian dengan kata kunci sederhana, memahami ikon dasar, mengatur privasi, mengenali tombol lapor/blokir, dan menyimpan karya secara aman.

Untuk anak kecil, ajarkan satu keterampilan dalam satu konteks. Misalnya, ketika belajar menggambar, ajarkan cara membuka aplikasi, memilih alat, menyimpan, dan menutup aplikasi. Jangan membebani anak dengan banyak aturan sekaligus.

Orang dewasa perlu memodelkan cara berpikir: 'Saya belum tahu. Mari kita cari sumber yang dapat dipercaya.' Kalimat seperti ini menunjukkan bahwa menjadi warga digital yang baik berarti terus belajar.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Kemandirian Bertahap

Kemandirian digital dibangun melalui scaffolding. Pada tahap awal orang dewasa melakukan bersama anak. Setelah anak memahami pola, bantuan dikurangi. Anak kemudian mencoba sendiri, sementara orang dewasa tetap tersedia ketika diperlukan.

Contoh: saat anak menerima pesan dari akun tidak dikenal, orang tua pertama-tama menunjukkan cara tidak membalas dan meminta bantuan. Pada tahap berikutnya, anak diminta menjelaskan apa yang harus dilakukan. Setelah mampu, anak dapat menerapkan langkah tersebut secara mandiri.

Gunakan prinsip 'bantu secukupnya, lepaskan bertahap'. Tujuannya bukan pengawasan permanen, tetapi tumbuhnya kemampuan mengambil keputusan aman.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 3 — Privasi dan Data Pribadi

Privasi berarti kemampuan seseorang mengendalikan informasi tentang dirinya. Anak perlu mengenal contoh data pribadi: nama lengkap, alamat, nomor telepon, nama sekolah, foto tertentu, kata sandi, lokasi, dan informasi keluarga.

Ajarkan kategori sederhana: boleh dibagikan kepada orang yang tepat, perlu izin orang tua/guru, dan tidak boleh dibagikan sembarangan. Anak tidak perlu menghafal semua istilah hukum; yang penting adalah memahami bahwa data pribadi memiliki nilai dan perlu dilindungi.

UNICEF menyarankan orang tua mengenalkan konsep privasi sejak anak mulai menggunakan perangkat digital, termasuk memahami bahwa aktivitas daring dapat meninggalkan jejak digital.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 3

Kata Sandi dan Keamanan Akun

Kata sandi adalah kunci akun. Ajarkan anak untuk tidak membagikan kata sandi kepada teman. Untuk akun yang dikelola orang tua, gunakan kata sandi unik dan kuat serta autentikasi tambahan bila tersedia.

Gunakan analogi rumah: kata sandi seperti kunci pintu. Kita tidak memberikan kunci kepada sembarang orang. Orang dewasa juga perlu menjaga kata sandinya sendiri agar tidak meminta anak menormalisasi praktik yang tidak aman.

Periksa pengaturan privasi secara berkala. Perangkat dan aplikasi berubah; pengaturan yang aman hari ini belum tentu tetap sama setelah pembaruan.

Pertanyaan refleksi

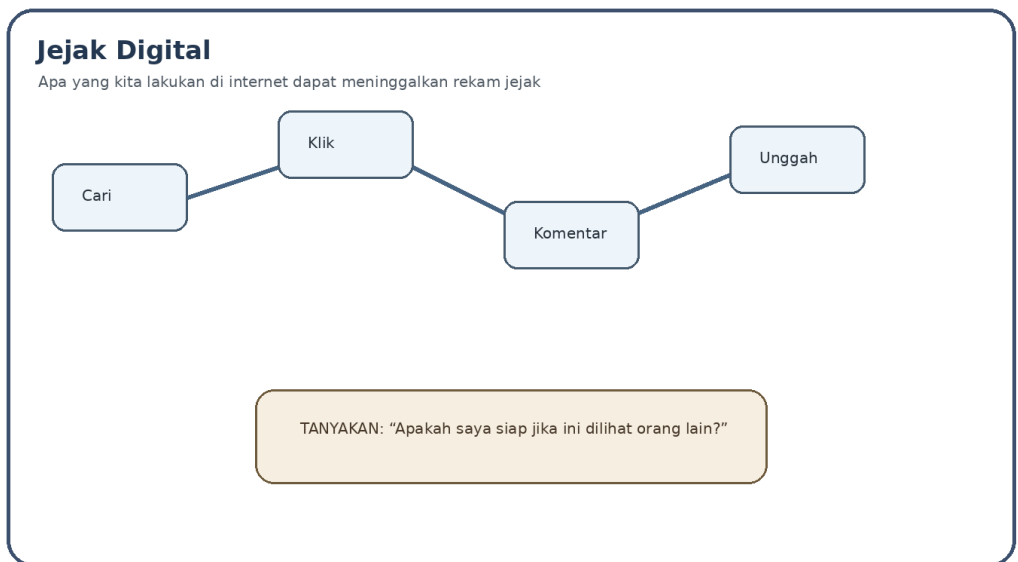
Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Jejak Digital

Jejak digital adalah rekam aktivitas yang ditinggalkan ketika seseorang mencari, mengklik, berkomentar, mengunggah, atau berinteraksi secara daring. Anak perlu belajar bahwa sesuatu yang dibagikan dapat disalin atau dilihat oleh orang lain.

Gunakan pertanyaan 'Apakah saya siap jika ini dilihat orang lain?' sebelum mengunggah. Untuk anak usia dini, gunakan contoh sederhana: foto teman tidak boleh diunggah tanpa izin.

Orang dewasa perlu memberi teladan. Hindari mengunggah foto, cerita, atau informasi anak secara berlebihan tanpa mempertimbangkan privasi dan masa depan anak.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 4

Berpikir Kritis dan Verifikasi Informasi

Berpikir kritis berarti tidak langsung menerima informasi hanya karena terlihat menarik, viral, atau dikirim oleh orang yang dikenal. Anak dapat diajarkan untuk berhenti, bertanya, memeriksa, dan membandingkan.

Gunakan empat pertanyaan: siapa yang membuatnya, apa buktinya, kapan dibuat, dan apakah sumber lain mengatakan hal yang sama. Untuk anak kecil, cukup gunakan 'siapa bilang?', 'dari mana tahu?', dan 'mari kita cek bersama'.

UNESCO menempatkan kemampuan menilai kredibilitas informasi sebagai bagian penting dari literasi media dan informasi. Kebiasaan ini semakin penting ketika konten sintetis dan AI menjadi lebih mudah dibuat.

5 Langkah Sebelum Klik

Berhenti sejenak sebelum membuka, membagikan, atau mengunggah

- 1 BERHENTI
- 2 CEK SUMBER
- 3 PIKIRKAN DAMPAK
- 4 TANYA ORANG DEWASA
- 5 BARU BERTINDAK

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 4

Hoaks, Mis/Disinformasi, dan Clickbait

Hoaks adalah istilah populer untuk informasi palsu atau menyesatkan.

Mis/disinformasi membedakan apakah informasi salah disebarkan karena kesalahan atau dengan tujuan menyesatkan. Anak tidak harus menguasai istilah tersebut, tetapi perlu mengenali cirinya.

Clickbait menggunakan judul yang memancing rasa ingin tahu agar orang mengeklik. Ajarkan anak membaca isi, bukan hanya judul. Hindari membagikan berita hanya karena judulnya mengejutkan.

Latihan terbaik adalah membandingkan dua berita tentang topik yang sama. Perhatikan sumber, tanggal, bukti, bahasa, dan kesimpulan. Jangan meminta anak membuka situs yang berisiko hanya untuk latihan.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Mengenal Konten yang Tidak Sesuai

Konten tidak sesuai usia dapat berupa kekerasan, bahasa kasar, seksualisasi, perjudian, tantangan berbahaya, ujaran kebencian, atau materi yang membuat anak takut. Anak perlu tahu bahwa ia boleh menutup layar dan mencari bantuan.

Gunakan sistem lampu lalu lintas: hijau untuk konten aman dan sesuai tujuan; kuning untuk konten yang perlu didampingi; merah untuk konten yang harus ditutup dan dilaporkan kepada orang dewasa.

Orang tua dan guru dapat menggunakan kontrol orang tua, filter, dan pengaturan usia sebagai lapisan perlindungan. Namun, teknologi pengaman tidak menggantikan dialog dan pendidikan.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 5

Etika dan Empati di Ruang Digital

Etika digital adalah kebiasaan memperlakukan orang lain dengan hormat ketika berkomunikasi melalui teknologi. Pesan singkat tetap memiliki dampak emosional. Anak perlu belajar bahwa layar tidak menghapus tanggung jawab.

Latih tiga kebiasaan: pikirkan perasaan orang lain, gunakan kata yang sopan, dan minta izin sebelum membagikan foto atau informasi tentang orang lain.

Guru dapat menggunakan permainan peran: satu anak menerima komentar yang menyakitkan, anak lain memilih respons yang membantu. Diskusikan bagaimana perasaan tokoh dan pilihan yang lebih baik.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Perundungan Daring

Perundungan daring dapat berupa ejekan berulang, penyebaran foto memalukan, pengucilan, ancaman, atau serangan melalui grup. Anak mungkin tidak langsung bercerita karena takut dimarahi atau akses perangkatnya dicabut.

Respons orang dewasa harus dimulai dengan mendengarkan. Hindari menyalahkan korban. Simpan bukti yang relevan, gunakan fitur blokir/lapor, dan ikuti prosedur perlindungan anak di sekolah atau komunitas.

Fokus pemulihan adalah rasa aman, dukungan sosial, dan penghentian perilaku yang merugikan. Jika terdapat ancaman serius atau unsur kekerasan/eksploitasi, gunakan jalur bantuan resmi.

Jika Terjadi Perundungan Daring

Jangan balas dengan kekerasan. Simpan bukti dan cari bantuan.

AMAN

Jauhkan diri dari akun/pesan yang menyakiti

BUKTI

Simpan tangkapan layar dan waktu kejadian

LAPOR

Gunakan fitur report/block

CERITA

Beritahu orang dewasa terpercaya

PULIHKAN

Dukung anak dan pantau kondisinya

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Jika Anak Menjadi Korban atau Saksi

Jika anak bercerita, katakan: 'Terima kasih sudah cerita', 'Kamu tidak sendirian', dan 'Kita cari bantuan bersama'. Hindari pertanyaan yang bernada menyalahkan seperti 'Mengapa kamu membalas?'

Dokumentasikan fakta secara hati-hati tanpa menyebarkan konten sensitif. Jangan mengunggah ulang materi yang merugikan anak. Jika perlu, simpan bukti secara aman untuk keperluan pelaporan.

Guru perlu mengetahui siapa petugas atau mekanisme perlindungan anak di satuan pendidikan. Orang tua perlu mengetahui saluran bantuan yang sah dan dapat dipercaya di wilayahnya.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

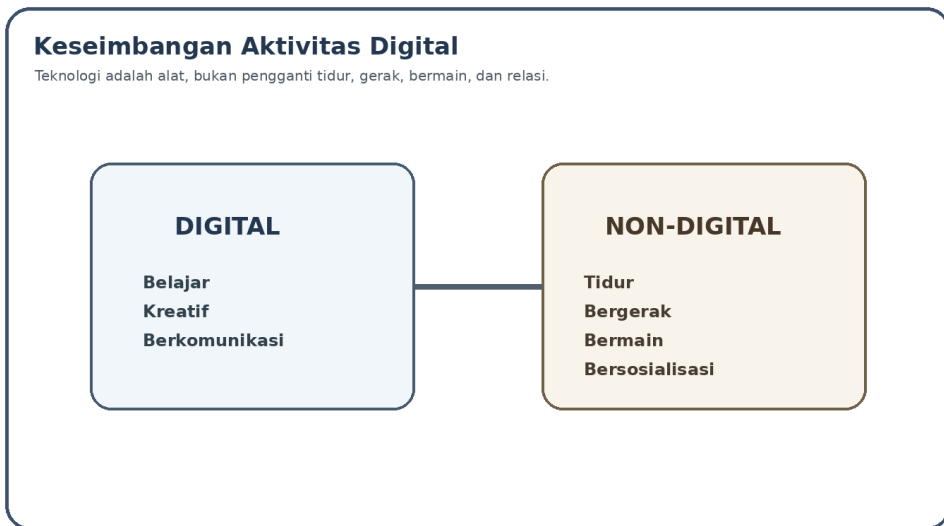
Bab 6

Keseimbangan Digital dan Kesejahteraan Anak

Keseimbangan digital bukan hanya soal jumlah menit layar. Yang penting adalah kualitas aktivitas, konteks, kebutuhan perkembangan, tidur, aktivitas fisik, interaksi sosial, dan kondisi emosional anak.

Jika penggunaan layar mengganggu tidur, makan, bermain, belajar, atau relasi keluarga, orang dewasa perlu menata ulang rutinitas. Perubahan sebaiknya dilakukan bertahap dan konsisten.

Teknologi dapat menjadi bagian dari kehidupan yang sehat jika digunakan untuk tujuan yang jelas dan tetap memberi ruang besar bagi pengalaman nyata.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Rutinitas Sehat

Buat rutinitas yang mudah dipahami: waktu bangun, aktivitas fisik, belajar, bermain, penggunaan perangkat, makan, interaksi keluarga, dan tidur. Letakkan perangkat di luar area tidur jika memungkinkan.

Gunakan timer atau penanda aktivitas sebagai alat bantu, bukan ancaman. Beri transisi: 'Lima menit lagi kita selesai, lalu kita rapikan.'

Orang dewasa perlu memeriksa kebiasaannya sendiri. Anak lebih mudah mengikuti aturan jika melihat orang dewasa juga meletakkan gawai saat makan dan memberi perhatian penuh ketika berbicara.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bermain, Belajar, dan Bergerak

Untuk anak usia dini, bermain langsung tetap penting. Aktivitas digital sebaiknya dapat menjadi pemantik eksplorasi nyata. Contoh: menonton video tentang tanaman dilanjutkan dengan menanam biji; menggunakan aplikasi menggambar dilanjutkan dengan membuat karya di kertas.

Gunakan pertanyaan reflektif: apa yang dipelajari, apa yang ingin dicoba, dan apa yang dirasakan. Dengan demikian, perangkat menjadi alat untuk memperkaya pengalaman, bukan tujuan utama.

Guru dapat merancang proyek yang menghubungkan digital dan lingkungan: memotret bentuk daun, mengelompokkan, membuat cerita, lalu berdiskusi tentang menjaga alam.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 7

Pendampingan Orang Tua

Pendampingan efektif dimulai dari hubungan. Anak yang merasa aman lebih mungkin menceritakan pengalaman digital yang tidak nyaman. Orang tua perlu menunjukkan minat pada dunia digital anak, bukan hanya muncul ketika ingin melarang.

Gunakan pertanyaan terbuka: 'Apa yang kamu suka dari aplikasi itu?', 'Apakah ada yang membuatmu bingung?', dan 'Kalau ada orang asing mengirim pesan, apa yang akan kamu lakukan?'

Untuk anak kecil, dampingi secara langsung. Seiring bertambahnya usia dan kemampuan, tingkatkan privasi dan kemandirian secara bertahap sambil mempertahankan jalur komunikasi.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Kesepakatan Keluarga Digital

Kesepakatan keluarga sebaiknya dibuat bersama. Isi dapat mencakup waktu penggunaan, tempat penggunaan, aplikasi yang diperbolehkan, privasi, pembelian, aturan berbagi foto, serta langkah ketika terjadi masalah.

Gunakan kalimat positif dan realistis. Contoh: 'Kami menyimpan gawai saat makan', 'Kami tidak membagikan kata sandi', 'Kami bercerita jika ada konten yang membuat takut'.

Kesepakatan perlu ditinjau ketika kebutuhan anak berubah. Jangan menjadikan aturan sebagai kontrak kaku; gunakan sebagai alat komunikasi dan pembelajaran.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Teladan Digital Orang Dewasa

Anak belajar bukan hanya dari nasihat, tetapi dari apa yang dilihat. Jika orang dewasa memeriksa ponsel terus-menerus ketika berbicara dengan anak, pesan tentang keseimbangan menjadi kurang kuat.

Orang dewasa juga perlu berhati-hati membagikan informasi anak. Pertimbangkan apakah foto atau cerita benar-benar perlu dipublikasikan. Mintalah persetujuan sesuai usia dan kemampuan anak ketika memungkinkan.

Jadikan kesalahan digital sebagai kesempatan belajar. Orang dewasa dapat berkata, 'Tadi saya terlalu cepat membagikan informasi. Saya akan menghapusnya dan lebih berhati-hati.'

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 8

Peran Guru dan Satuan Pendidikan

Satuan pendidikan perlu membangun budaya aman digital, bukan hanya mengadakan satu kali sosialisasi. Kebijakan, pembelajaran, komunikasi orang tua, dan prosedur perlindungan harus saling mendukung.

Guru dapat mengajarkan verifikasi informasi melalui materi pelajaran, mengajarkan etika melalui interaksi kelas, dan mengajarkan privasi melalui kegiatan proyek. Dokumentasi digital peserta didik harus dikelola secara bertanggung jawab.

Setiap sekolah perlu memiliki alur sederhana: menerima laporan, memastikan keselamatan, mendokumentasikan seperlunya, menghubungi pihak terkait, dan melakukan tindak lanjut.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Lingkungan Belajar Aman Digital

Gunakan perangkat yang sesuai kebutuhan, akun yang dikelola dengan baik, dan pengaturan privasi yang memadai. Anak perlu tahu bahwa guru adalah salah satu orang dewasa yang dapat dipercaya ketika mengalami masalah digital.

Jangan menampilkan data pribadi peserta didik dalam materi publik tanpa dasar dan izin yang sesuai. Hindari menyebut nama lengkap, alamat, nomor telepon, atau informasi sensitif dalam contoh pembelajaran.

Budaya kelas dapat dibangun melalui poster, permainan peran, cerita, dan rutinitas 'berhenti dan pikirkan' sebelum mengakses atau membagikan sesuatu.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Integrasi dalam Pembelajaran

Literasi digital tidak harus menjadi mata pelajaran terpisah. Guru dapat mengintegrasikannya ke bahasa, sains, seni, matematika, sosial-emosional, dan projek.

Contoh PAUD: anak memotret benda berbentuk lingkaran, mengelompokkan gambar, lalu menceritakan hasilnya. Guru sekaligus mengajarkan bahwa foto teman tidak boleh dibagikan tanpa izin.

Contoh kelas awal SD: siswa membandingkan dua sumber sederhana tentang hewan. Guru mengajak siswa melihat sumber, tanggal, dan bukti. Penilaian menekankan proses berpikir, bukan hanya jawaban benar.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 9

Literasi Media dan Informasi

Literasi media dan informasi membantu seseorang memahami bagaimana pesan dibuat, siapa yang membuatnya, untuk siapa, dan dengan tujuan apa. Anak perlu menyadari bahwa konten bukan cermin netral dari kenyataan.

Pertanyaan sederhana: 'Siapa yang ingin kita percaya?', 'Apa yang ingin kita lakukan setelah melihat ini?', dan 'Apa yang mungkin tidak ditampilkan?'

UNESCO menjelaskan bahwa literasi media dan informasi mencakup kemampuan menemukan, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi serta konten media. Kerangka ini dapat disederhanakan sesuai usia anak.

Saring Informasi

Tidak semua yang terlihat meyakinkan adalah benar.

- 1 Siapa sumbernya?
- 2 Kapan diterbitkan?
- 3 Apa buktinya?
- 4 Apakah sumber lain mendukung?
- 5 Apa tujuan pesannya?

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Membaca Iklan, Influencer, dan Algoritma

Iklan dirancang untuk memengaruhi pilihan. Influencer dapat mencampur pengalaman pribadi dengan promosi. Algoritma memilih konten berdasarkan pola interaksi pengguna. Anak perlu memahami bahwa apa yang muncul di layar tidak selalu muncul secara acak.

Latihan: pilih satu iklan ramah anak dan tanyakan apa yang dijual, emosi apa yang digunakan, dan informasi apa yang tidak disebutkan. Jangan mengarahkan anak untuk membeli.

Ajarkan bahwa popularitas bukan bukti kebenaran. Banyak tayangan, komentar, atau suka dapat menunjukkan jangkauan, bukan kualitas informasi.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Kecakapan Produksi Konten

Menjadi literat digital juga berarti mampu membuat konten. Anak dapat membuat gambar, cerita audio, video sederhana, atau presentasi. Prinsip utamanya: aman, sopan, orisinal, dan bertanggung jawab.

Sebelum mempublikasikan karya, cek empat hal: apakah ada data pribadi, apakah ada orang lain yang harus dimintai izin, apakah sumber gambar/musik jelas, dan apakah isi dapat merugikan seseorang.

Untuk anak kecil, produksi konten sebaiknya diarahkan pada berbagi proses belajar, bukan mengejar popularitas.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

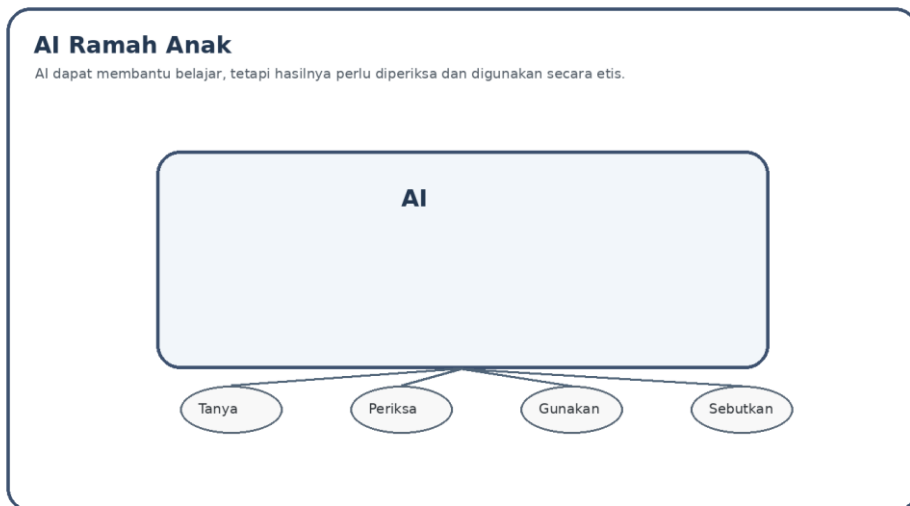
Bab 10

AI Generatif dan Anak

AI generatif dapat membuat teks, gambar, audio, atau kode berdasarkan perintah. Teknologi ini dapat membantu ideasi dan pembelajaran, tetapi hasilnya dapat keliru, bias, atau menghasilkan informasi yang tampak meyakinkan.

Anak perlu memahami bahwa AI bukan 'mesin yang selalu benar'. Jawaban AI harus diperiksa. Untuk anak usia dini, penggunaan AI sebaiknya dilakukan bersama orang dewasa dan tidak diarahkan pada percakapan privat dengan sistem tanpa pengawasan.

Orang dewasa juga perlu menjaga data. Jangan memasukkan informasi pribadi anak, foto sensitif, atau dokumen rahasia ke layanan AI tanpa memahami kebijakan layanan dan kebutuhan penggunaannya.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Menggunakan AI Secara Etis

Gunakan AI sebagai alat bantu, bukan pengganti proses berpikir. Dalam tugas sekolah, anak perlu tetap memahami, menjelaskan, dan memeriksa hasil.

Ajarkan transparansi: jika sebuah karya sangat dibantu AI dan aturan tugas meminta pengungkapan, ikuti aturan tersebut. Jangan menggunakan AI untuk menipu, meniru karya orang lain, atau menghasilkan konten yang merugikan.

Prinsip empat langkah: tanya dengan jelas, periksa hasil, perbaiki dengan pemikiran sendiri, dan gunakan secara bertanggung jawab.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Memeriksa Hasil AI

Periksa fakta penting menggunakan sumber tepercaya. Perhatikan apakah AI memberikan rujukan yang dapat diverifikasi. Jangan menganggap kutipan atau angka yang muncul otomatis benar.

Jika hasil AI berupa gambar, periksa apakah terdapat manipulasi yang dapat menyesatkan. Jika berupa informasi tentang kesehatan, hukum, keselamatan, atau perlindungan anak, gunakan sumber resmi dan tenaga profesional yang relevan.

Guru dapat menilai kemampuan siswa menjelaskan proses dan alasan, bukan hanya produk akhir. Dengan demikian, AI menjadi alat untuk memperkuat pembelajaran mendalam.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 11

Gim, Aplikasi, dan Platform Ramah Anak

Gim dapat melatih strategi, koordinasi, bahasa, dan pemecahan masalah, tetapi juga dapat memuat iklan, pembelian dalam aplikasi, komunikasi dengan orang asing, atau mekanisme yang mendorong penggunaan berlebihan.

Sebelum memilih aplikasi, periksa usia, jenis konten, iklan, pembelian, komunikasi, privasi, dan reputasi pengembang. Gunakan pengaturan orang tua bila tersedia.

Anak perlu diajarkan bahwa keluar dari gim adalah bagian dari bermain. Menang bukan satu-satunya tujuan; pengalaman belajar, kreativitas, dan relasi tetap penting.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Memilih Konten Sesuai Usia

Pertimbangkan tahap perkembangan, bukan hanya label usia. Konten yang aman secara teknis belum tentu sesuai dengan kebutuhan emosional anak.

Periksa bahasa, tema, tempo, kekerasan, interaksi sosial, iklan, dan peluang pembelajaran. Untuk anak usia dini, pilih konten yang sederhana, interaktif, tidak terlalu cepat, dan dapat didampingi.

Buat daftar favorit keluarga/sekolah dan tinjau secara berkala. Hindari memberikan akses otomatis ke semua rekomendasi platform.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Belanja dan Transaksi Digital

Anak perlu memahami bahwa tombol 'beli' memiliki konsekuensi nyata. Ajarkan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, harga dan nilai, serta gratis dan 'gratis dengan pembelian tambahan'.

Orang tua dapat mengaktifkan verifikasi pembelian dan tidak menyimpan metode pembayaran pada perangkat anak jika tidak diperlukan.

Jika anak tidak sengaja melakukan pembelian, fokus pada penyelesaian dan pembelajaran. Hindari memperlakukan anak; gunakan kejadian tersebut untuk mengajarkan cara memeriksa sebelum menekan tombol.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 12

Perlindungan dari Kekerasan dan Eksploitasi Daring

Kekerasan dan eksploitasi dapat terjadi melalui ruang digital. Anak dapat menjadi target bujuk rayu, manipulasi, ancaman, pemerasan, atau permintaan yang tidak pantas. Anak perlu tahu bahwa tanggung jawab berada pada orang yang melakukan tindakan merugikan, bukan pada korban.

Ajarkan aturan sederhana: jangan mengirim gambar pribadi yang membuat tidak nyaman, jangan merahasiakan interaksi yang menakutkan, jangan bertemu orang yang dikenal hanya dari internet tanpa pendampingan orang dewasa, dan segera bercerita jika ada sesuatu yang membuat takut atau bingung.

UNICEF Indonesia mendorong pendampingan, komunikasi, dan kesepakatan keluarga sebagai bagian dari perlindungan anak di ranah daring.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Sinyal Peringatan dan Respons Aman

Sinyal yang perlu diperhatikan antara lain perubahan perilaku setelah menggunakan perangkat, ketakutan membuka pesan, menerima hadiah dari orang asing, permintaan merahasiakan komunikasi, ancaman, atau tekanan untuk mengirim sesuatu.

Respons pertama: pastikan anak aman, dengarkan, jangan menyalahkan, simpan informasi penting secara aman, dan cari bantuan. Jangan meneruskan konten sensitif.

Jika risiko bersifat segera atau melibatkan kekerasan, gunakan mekanisme perlindungan dan layanan resmi setempat. Sekolah dan komunitas perlu memiliki daftar kontak internal yang diperbarui.

Pertanyaan refleksi

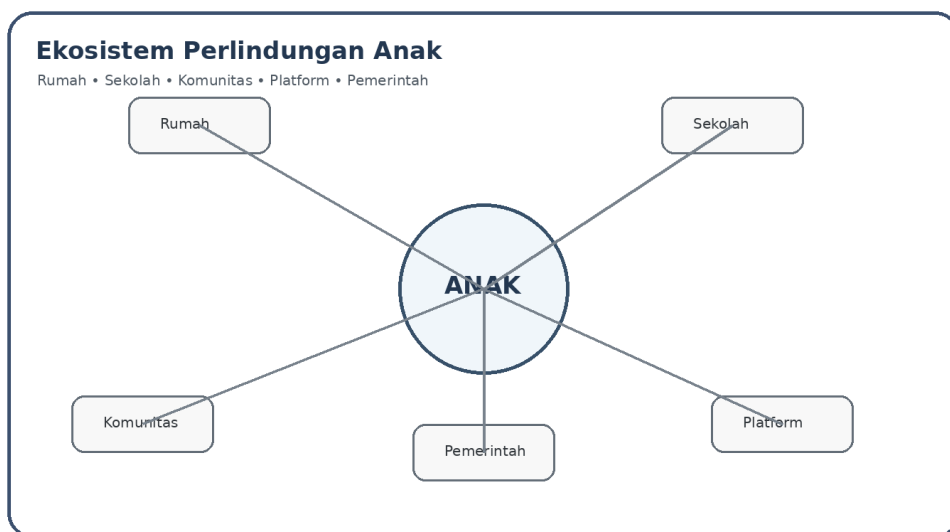
Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Kolaborasi untuk Perlindungan Anak

Perlindungan anak adalah tanggung jawab bersama. Orang tua memahami keseharian anak; guru melihat interaksi di sekolah; komunitas dapat menyediakan dukungan; platform memiliki tanggung jawab keselamatan produk; dan pemerintah menyediakan kerangka hukum serta layanan.

Kolaborasi harus berbasis kepentingan terbaik anak. Informasi kasus tidak boleh disebarkan sembarangan. Koordinasi dilakukan hanya kepada pihak yang perlu mengetahui untuk melindungi anak.

Gunakan diagram ekosistem sebagai alat perencanaan: siapa yang menerima laporan, siapa yang mendampingi, siapa yang mengambil keputusan, dan bagaimana tindak lanjut dicatat.



Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Bab 13

Literasi Digital Berbasis Komunitas

Komunitas dapat membangun budaya digital yang aman melalui kelas orang tua, pelatihan guru, pojok informasi, kegiatan anak, dan kampanye lokal. Pesan sebaiknya positif dan mudah dipraktikkan.

Gunakan bahasa lokal dan contoh yang dekat dengan kehidupan. Hindari kampanye yang hanya menakut-nakuti. Tekankan bahwa setiap orang dapat menjadi bagian dari solusi.

Komunitas juga perlu memperhatikan kesenjangan akses. Tidak semua keluarga memiliki perangkat, koneksi, atau kemampuan yang sama. Literasi digital harus mendorong inklusi, bukan menambah stigma.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Strategi Komunikasi Positif

Komunikasi positif berarti menjelaskan alasan, mendengarkan, dan mencari solusi. Kalimat 'Kita cari cara supaya aman' lebih membangun daripada 'Kamu memang tidak boleh pegang HP'.

Gunakan model DENGAR: Dengarkan tanpa memotong; Empati; Nyatakan fakta; Gali pilihan; Arahkan pada tindakan aman; Rayakan kemajuan.

Guru dapat menggunakan bahasa yang sama dengan orang tua agar anak menerima pesan yang konsisten. Konsistensi tidak berarti semua aturan harus identik; yang penting nilai dasarnya sama.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Inklusivitas dan Aksesibilitas

Anak dengan kebutuhan beragam perlu memperoleh akses terhadap teknologi secara aman dan bermakna. Fitur pembaca layar, teks besar, audio, subtitle, kontrol sederhana, atau perangkat alternatif dapat membantu.

Jangan menyamakan akses dengan keseragaman. Tujuan pembelajaran dapat sama, tetapi cara anak mencapai tujuan dapat berbeda.

Libatkan anak dan keluarga ketika memilih teknologi pendukung.

Tanyakan apa yang membantu, apa yang mengganggu, dan bagaimana keamanan dapat dipertahankan.

Pertanyaan refleksi

Apa satu kebiasaan yang dapat Anda ubah minggu ini untuk membuat pengalaman digital anak lebih aman dan bermakna?

Aktivitas 1 Audit Kebiasaan Digital Keluarga

Tujuan: mengenali pola penggunaan perangkat, konteks, dan dampaknya.

Langkah: catat selama tiga hari kapan perangkat digunakan, untuk apa, bersama siapa, dan bagaimana perasaan setelahnya.

Diskusikan: kegiatan digital apa yang bermanfaat? Kapan penggunaan mengganggu? Apa yang dapat diubah tanpa konflik?

Produk: satu kesepakatan kecil untuk minggu berikutnya. Jangan menetapkan terlalu banyak aturan sekaligus.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 2 Permainan Lampu Lalu Lintas Konten

Siapkan kartu situasi: video belajar, iklan makanan, pesan dari orang asing, foto teman, gim dengan chat, berita mengejutkan. Anak memilih hijau, kuning, atau merah lalu menjelaskan alasannya.

Tujuan bukan menghafal jawaban, tetapi melatih alasan. Situasi kuning harus memunculkan pertanyaan 'siapa yang mendampingi?'

Untuk anak usia dini, gunakan gambar dan permainan peran. Untuk anak lebih besar, tambahkan pertanyaan tentang privasi dan sumber.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 3 — Detektif Informasi

Berikan dua contoh informasi yang aman dan sesuai usia. Anak memeriksa sumber, tanggal, bukti, dan bahasa.

Gunakan lembar lima pertanyaan: siapa sumbernya, kapan dibuat, apa buktinya, apakah ada sumber lain, dan apa tujuan pesannya.

Penilaian: anak mampu menjelaskan alasan menerima atau menunda kepercayaan terhadap informasi.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 4 — Simulasi Jejak Digital

Buat kartu tindakan: mencari, menyukai, berkomentar, mengunggah foto, membagikan lokasi. Anak menempatkan kartu pada skala 'dapat meninggalkan jejak'.

Diskusikan bahwa tindakan yang tampak kecil tetap dapat memiliki dampak. Ajarkan untuk meminta izin sebelum membagikan informasi orang lain.

Produk: poster kelas/keluarga 'Pikirkan sebelum membagikan'.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 5 — Skenario Perundungan Daring

Gunakan skenario aman: seorang anak menerima komentar yang mengejek. Kelompok memainkan tiga peran: korban, saksi, dan orang dewasa.

Latih kalimat: 'Aku tidak setuju', 'Aku akan menyimpan bukti', 'Aku akan bercerita kepada orang dewasa'.

Refleksi: tindakan apa yang membuat korban lebih aman? Apa yang sebaiknya tidak dilakukan?

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 6 — Membuat Konten Positif

Anak membuat poster, audio cerita, foto benda, atau video pendek tentang perilaku baik di internet. Tidak perlu menampilkan wajah atau data pribadi.

Gunakan cek akhir: aman, sopan, orisinal, dan bermanfaat. Anak menjelaskan pesan yang ingin disampaikan.

Guru/orang tua menilai proses berpikir dan tanggung jawab, bukan popularitas karya.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Aktivitas 7 — Tantangan 7 Hari Seimbang

Selama tujuh hari, keluarga memilih satu kebiasaan: makan tanpa gawai, satu aktivitas fisik bersama, waktu membaca, atau waktu berbincang.

Catat perubahan suasana, tidur, interaksi, dan kemampuan berkonsentrasi.

Tidak perlu menggunakan aplikasi khusus.

Pada hari ketujuh, pilih kebiasaan yang akan dipertahankan.

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Lembar Kerja Orang Tua

Gunakan lembar ini untuk menyusun kesepakatan keluarga.

Lengkapi dengan bahasa yang dipahami anak.

1) Perangkat yang digunakan: _____

2) Tujuan utama: _____

3) Area tanpa gawai: _____

4) Aturan privasi: _____

5) Jika ada masalah: _____

Refleksi orang tua: kebiasaan digital apa yang perlu saya perbaiki?

_____ Apa yang akan saya contohkan minggu ini? _____

Lembar Kerja Guru

Petakan kebutuhan kelas: keterampilan digital yang sudah dimiliki, risiko yang perlu diperkenalkan, dan dukungan yang diperlukan.

Tabel rencana: Tujuan | Aktivitas | Media | Pendampingan | Bukti belajar | Tindak lanjut.

Refleksi: apakah kegiatan menjaga privasi peserta didik? Apakah semua anak dapat berpartisipasi? Apakah bahasa yang digunakan ramah dan tidak menyalahkan?

Lembar Kerja Komunitas

Identifikasi sumber daya komunitas: sekolah, keluarga, kader, organisasi, layanan perlindungan, dan tokoh masyarakat yang dapat mendukung keselamatan digital anak.

Buat peta rujukan: masalah → orang pertama yang dihubungi → pihak pendukung → tindak lanjut.

Komitmen komunitas: satu kampanye positif, satu kegiatan anak, satu pelatihan orang dewasa, dan satu evaluasi dalam 30 hari.

Studi Kasus Terpadu

Kasus: seorang anak menerima pesan dari akun tidak dikenal yang mengaku teman. Anak diminta mengirim foto dan merahasiakan percakapan. Anak takut bercerita karena khawatir gawai disita.

Analisis: risiko utama adalah kontak dengan orang tidak dikenal, permintaan data/foto, tekanan untuk merahasiakan, dan hambatan komunikasi. Respons dewasa harus memastikan anak aman, mendengarkan tanpa menyalahkan, menghentikan interaksi berisiko, menyimpan bukti secara aman, dan mencari bantuan sesuai kebutuhan.

Pertanyaan diskusi: apa yang sebaiknya dikatakan orang tua? Apa peran guru? Informasi apa yang tidak boleh disebar? Bagaimana membuat anak berani bercerita sejak awal?

Rencana Aksi 30 Hari

Gunakan empat minggu: pemetaan, kesepakatan, latihan, refleksi. Pilih maksimal tiga indikator agar mudah dilakukan.

Contoh indikator: anak tahu kepada siapa harus bercerita; keluarga memiliki kesepakatan privasi; guru memiliki alur respons; perangkat memiliki pengaturan keamanan yang diperiksa.

Catat perubahan, bukan kesempurnaan. Evaluasi apa yang berhasil, apa yang belum, dan apa yang perlu disesuaikan.

Rencana Aksi 30 Hari
 Mulai kecil, konsisten, evaluasi bersama.

Minggu 1	Pemetaan kebiasaan
Minggu 2	Kesepakatan keluarga/sekolah
Minggu 3	Latihan keterampilan
Minggu 4	Refleksi dan perbaikan

Catatan fasilitator

Jaga agar aktivitas tidak meminta anak membuka data pribadi atau menampilkan konten berisiko. Gunakan contoh simulasi yang aman.

Instrumen Evaluasi dan Refleksi

Skala 1–4: 1 belum dilakukan, 2 mulai dilakukan, 3 sudah konsisten, 4 menjadi kebiasaan.

Indikator: mendampingi anak; membahas privasi; memeriksa informasi; mengajarkan etika; menata keseimbangan; mengetahui mekanisme bantuan; menjaga data anak.

Pertanyaan refleksi: perubahan apa yang paling terlihat? Apa hambatan utama? Dukungan apa yang dibutuhkan? Kebiasaan apa yang akan dipertahankan?

Glosarium

Literasi digital: kemampuan menggunakan teknologi dan informasi secara efektif, kritis, aman, etis, dan bertanggung jawab.

Privasi: kemampuan dan hak untuk mengendalikan informasi pribadi.

Jejak digital: rekam aktivitas yang ditinggalkan dari interaksi daring.

Perundungan daring: perilaku menyakiti atau merendahkan melalui teknologi digital. Mis/disinformasi: informasi salah atau menyesatkan yang dapat tersebar karena kesalahan atau kesengajaan.

AI generatif: teknologi yang menghasilkan konten baru berdasarkan pola yang dipelajari dari data. Kontrol orang tua: fitur yang membantu mengelola akses, waktu, pembelian, atau konten.

Scaffolding: bantuan sementara yang diberikan sesuai kebutuhan dan dikurangi bertahap ketika anak semakin mampu.

Panduan Fasilitator Pelatihan

Modul dapat digunakan untuk workshop 6–8 sesi. Setiap sesi idealnya memadukan pengalaman peserta, konsep singkat, latihan, dan rencana tindak lanjut.

Contoh alur 90 menit: 10 menit pembuka dan pemantik; 20 menit konsep; 30 menit praktik/simulasi; 15 menit diskusi kasus; 10 menit refleksi; 5 menit komitmen aksi.

Fasilitator perlu menjaga ruang belajar tetap aman. Jangan meminta peserta menceritakan kasus pribadi yang sensitif di depan kelompok. Gunakan kasus simulasi dan arahkan kebutuhan penanganan individual ke mekanisme yang tepat.

Evaluasi pelatihan dapat menggunakan tiga indikator: pengetahuan meningkat, keterampilan dapat dipraktikkan, dan satu perubahan kebiasaan dilakukan setelah pelatihan.

Checklist Keamanan Digital Ramah Anak

Perangkat: sistem diperbarui; pengaturan privasi diperiksa; pembelian dikendalikan; aplikasi sesuai kebutuhan.

Akun: kata sandi unik; autentikasi tambahan bila tersedia; anak memahami bahwa kata sandi tidak untuk dibagikan.

Konten: sesuai usia; ada pendampingan untuk konten baru; fitur blokir/lapor diketahui.

Komunikasi: anak tahu orang dewasa tepercaya; keluarga/sekolah memiliki alur respons; bukti insiden disimpan secara aman.

Keseimbangan: tidur, makan, bergerak, bermain, belajar, dan interaksi sosial tetap terlindungi.

Daftar Pustaka

UNICEF Indonesia. (2025). Pengetahuan dan Kebiasaan Daring Anak di Indonesia: Sebuah Kajian Dasar 2023.

UNICEF Indonesia. (n.d.). Aspek privasi digital yang perlu diketahui orang tua.

UNICEF Indonesia. (n.d.). Tips aman berinternet.

UNESCO. (2026). Growing up in a Connected World: Family resources for media and information literacy.

UNESCO. (2021). International Media and Information Literacy e-Platform: Module 1.

UNESCO. (2024). Media and information literacy: Policy and strategy guidelines.

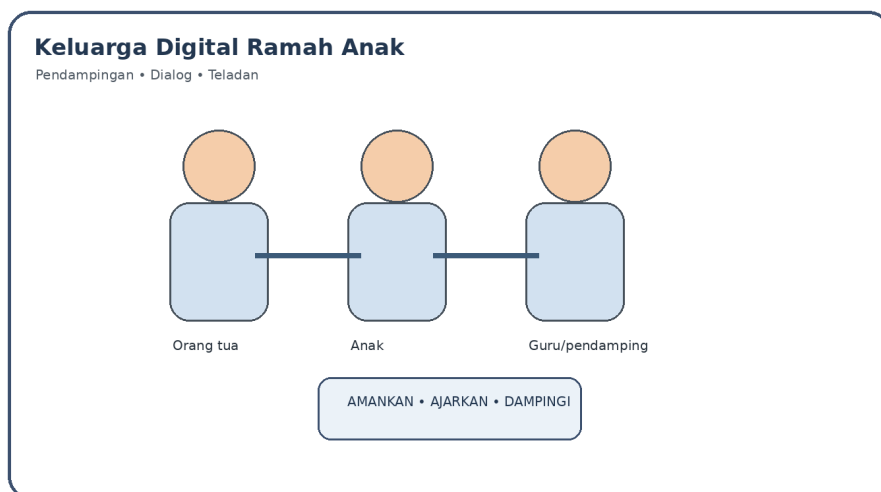
Lampiran 1 — Panduan Orang Tua Berdasarkan Usia

Usia 3–5 tahun: dampingi langsung, pilih konten sederhana, gunakan bahasa konkret, dan hubungkan aktivitas layar dengan bermain nyata.

Usia 6–8 tahun: mulai latih privasi, kata sandi, meminta izin, dan cara meminta bantuan. Gunakan permainan dan simulasi.

Usia 9–12 tahun: latih verifikasi informasi, etika komunikasi, jejak digital, dan pengambilan keputusan bertahap.

Prinsip semua usia: hubungan, keselamatan, kemandirian bertahap, dan teladan orang dewasa.



CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 2 — Pertanyaan Percakapan Keluarga

1. Apa hal paling menyenangkan yang kamu lakukan dengan teknologi hari ini?
2. Apakah ada sesuatu yang membuatmu bingung atau tidak nyaman?
3. Informasi apa yang tidak boleh dibagikan?
4. Bagaimana perasaan teman jika fotonya dibagikan tanpa izin?
5. Bagaimana kita tahu sebuah informasi dapat dipercaya?
6. Kapan waktu yang nyaman untuk menyimpan gawai?
7. Menurutmu apakah AI selalu benar? Mengapa?
8. Siapa orang dewasa yang dapat kamu hubungi ketika ada masalah?

Gunakan pertanyaan lain yang sesuai pengalaman anak. Tujuannya membuka percakapan, bukan menguji.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 3 — FAQ Orang Tua

Apakah gawai harus dilarang? Tidak selalu. Fokus pada tujuan, kualitas, pendampingan, dan keseimbangan.

Bagaimana jika anak marah ketika waktu layar selesai? Beri peringatan, gunakan rutinitas konsisten, dan bantu transisi ke kegiatan lain.

Apakah kontrol orang tua cukup? Tidak. Kontrol teknis perlu disertai dialog dan pendidikan.

Bagaimana jika anak telanjur membagikan data? Tenangkan, hentikan penyebaran jika memungkinkan, periksa pengaturan, dan cari bantuan jika risikonya serius.

Apakah AI boleh untuk tugas? Gunakan sesuai aturan, pastikan anak memahami hasil, memeriksa fakta, dan bertanggung jawab.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 4 — Mitos dan Fakta

Mitos: Anak yang pintar teknologi pasti aman. Fakta: keamanan membutuhkan privasi, berpikir kritis, etika, dan kemampuan meminta bantuan.

Mitos: Akun privat membuat semua unggahan aman. Fakta: konten tetap dapat disalin atau diteruskan.

Mitos: Kontrol orang tua sudah cukup. Fakta: komunikasi dan pendidikan tetap diperlukan.

Mitos: Anak yang diam berarti tidak ada masalah. Fakta: sebagian anak diam karena takut dimarahi.

Mitos: Popularitas adalah bukti kebenaran. Fakta: jumlah suka menunjukkan jangkauan, bukan kualitas informasi.

5 Langkah Sebelum Klik

Berhenti sejenak sebelum membuka, membagikan, atau mengunggah

- 1 BERHENTI
- 2 CEK SUMBER
- 3 PIKIRKAN DAMPAK
- 4 TANYA ORANG DEWASA
- 5 BARU BERTINDAK

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 5 — Checklist Pemeriksaan Perangkat

- ☐ Sistem dan aplikasi diperbarui.
- ☐ Privasi lokasi, kamera, mikrofon, kontak, dan foto diperiksa.
- ☐ Pengaturan usia dan konten sesuai.
- ☐ Kata sandi unik dan tidak dibagikan.
- ☐ Autentikasi tambahan digunakan bila tersedia.
- ☐ Pembelian dalam aplikasi memerlukan verifikasi.
- ☐ Anak tahu cara blokir/lapor.
- ☐ Anak tahu siapa orang dewasa tepercaya.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 6 — Poster Aturan Keluarga Digital

1. Kami berpikir sebelum mengklik.
2. Kami menjaga data pribadi.
3. Kami meminta izin sebelum membagikan foto orang lain.
4. Kami tidak membalas pesan yang membuat takut atau tidak nyaman.
5. Kami bercerita kepada orang dewasa terpercaya.
6. Kami menyimpan gawai ketika waktunya tidur, makan, belajar, dan berbicara.
7. Kami menggunakan teknologi untuk belajar, berkarya, berkomunikasi, dan bermain secara seimbang.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 7 — Panduan Guru: 10 Menit Literasi Digital

Senin — Apa yang boleh dan tidak boleh dibagikan?

Selasa — Siapa sumber informasi ini?

Rabu — Kata-kata mana yang menyenangkan dan mana yang menyakitkan?

Kamis — Bagaimana cara meminta bantuan?

Jumat — Apa satu kebiasaan digital yang ingin diperbaiki?

Kegiatan dapat diintegrasikan ke bahasa, seni, sains, sosial-emosional, atau projek.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 8 — Rubrik Observasi Anak

Privasi: anak mengenali data pribadi dan tidak membagikannya sembarangan.

Keamanan: anak mengetahui kapan harus berhenti, blokir, lapor, dan meminta bantuan.

Kritis: anak mau memeriksa sumber dan tidak langsung percaya.

Etika: anak mempertimbangkan perasaan orang lain sebelum berkomentar atau membagikan.

Keseimbangan: anak dapat mengikuti rutinitas berhenti dan berpindah aktivitas.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 9 — Rencana Komunikasi Sekolah–Orang Tua

Pesan bulanan: satu tips keselamatan dan satu aktivitas keluarga.

Pertemuan: bahas pengalaman dan solusi, bukan hanya larangan.

Pelaporan: sediakan jalur yang jelas dan menjaga kerahasiaan.

Evaluasi: tinjau apakah kebijakan membuat anak lebih aman dan mandiri.

Nilai dasar rumah dan sekolah perlu konsisten meskipun aturan teknis dapat berbeda.

CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

Lampiran 10 — Komitmen Bersama

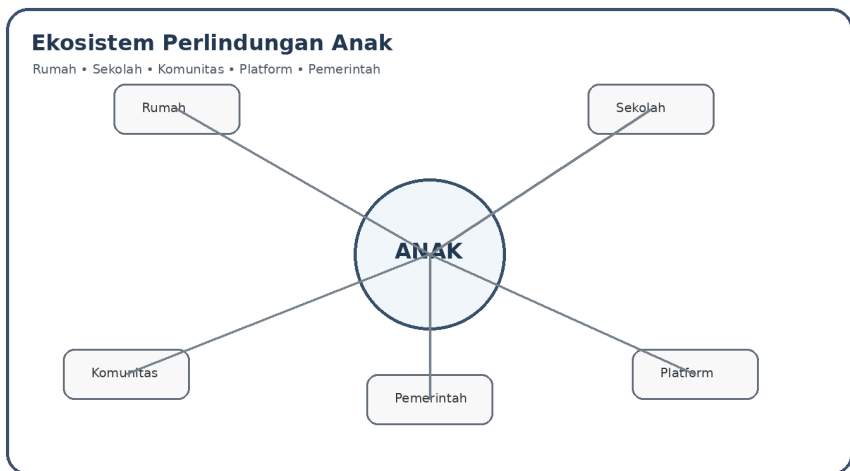
Orang tua: saya akan mendengarkan sebelum menghukum dan menjadi teladan.

Guru: saya akan menjaga privasi peserta didik dan mengajarkan literasi digital melalui pembelajaran.

Masyarakat: saya tidak akan menyebarkan konten yang memperlakukan atau membahayakan anak.

Anak: saya akan berhenti, berpikir, dan bercerita ketika menemukan sesuatu yang membuat takut atau bingung.

Bersama: kami membangun ruang digital yang aman, kritis, beretika, inklusif, dan mendukung tumbuh kembang anak.



CATATAN PRAKTIK

Pilih satu tindakan yang realistis untuk dilakukan minggu ini. Perubahan kecil yang konsisten lebih bermakna daripada banyak aturan yang tidak diterapkan.

