

Edukasi Konten Digital terhadap Anak Usia Dini di TK Negeri 3 Suryoputran Kota Yogyakarta

Digital Content Education for Early Childhood at TK Negeri 3 Suryoputran, Yogyakarta City

Dyaloka Puspita Ningrum

Universitas Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widya Mataram,
Kota Yogyakarta, Indonesia,
dyalokapuspita@yahoo.co.id

Riwayat Artikel: Dikirim 12 Mei 2023; Diterima 4 Oktober 2023; Diterbitkan 30 November 2023

Abstrak

Menurut laporan *Hootsuite We Are Social*, penggunaan internet di Indonesia terus meningkat dan lebih tinggi dari total populasi yang ada. Perspektif Pierre Levy dengan dua pendekatan, yaitu: interaksi sosial dan integrasi sosial pun mampu menunjukkan perubahan perilaku sekaligus pergeseran aktifitas publik sebagai wujud adaptasi di era disrupsi sekarang. Keberadaan internet bagaikan pisau bermata dua, terutama pada kelompok anak-anak dengan usia dini yang sangat rentan terpapar informasi serta konten bermuatan negatif, meskipun kondisi itu juga sudah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik / UU ITE. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlokasi di TK Negeri 3 Suryoputran Kota Yogyakarta” dengan menggunakan metode ceramah, tanya-jawab terkait: (1) pemahaman anak usia dini terhadap ruang lingkup internet dan penggunaan *gadget / smartphone*, (2) pemahaman anak usia dini terhadap konten di media sosial dan dampak yang akan didapatkan, dan (3) simulasi / bermain belajar bersama. Para peserta didik di lokasi kegiatan dibekali dengan sejumlah pengetahuan penting terkait kegunaan maupun kapan waktu yang tepat dalam menggunakan *smartphone* yang pantas dengan latar belakang usianya. Kemudian, konten, informasi, dan dampak apa saja yang bisa didapatkan anak-anak usia dini akan akses internet yang berlebihan pun diuraikan se jelas mungkin oleh para fasilitator karena berangkat dari temuan bahwa anak-anak tersebut sudah cukup fasih mengakses website *google* dan beberapa media sosial populer setiap harinya. Maka dari itu, diharapkan adanya kerja sama yang utuh dari pihak orang tua serta pihak sekolah untuk dapat mengiringi tumbuh kembang anak-anak dengan usia belia tersebut, termasuk sebagai generasi digital yang kreatif dan terampil.

Kata kunci: Konten Digital, Anak Usia Dini, TK Negeri 3 Suryoputran

Abstract

According to the Hootsuite We Are Social report, internet use in Indonesia continues to increase and is higher than the total population. Pierre Levy's perspective with two approaches, namely: social interaction and social integration is also able to show changes in behavior as well as shifts in public activity as a form of adaptation in the current era of disruption. The existence of the internet is like a double-edged sword, especially for groups of children at an early age who are very vulnerable to being exposed to negatively charged information and content, even though this condition has also been regulated in the Information and Electronic Transactions Law / UU ITE. This Community Service Activity is located at TK Negeri 3 Suryoputran Yogyakarta City "by using the lecture method, related questions and answers: (1) early childhood understanding of the scope of the internet and the use of gadgets / smartphones, (2) early childhood understanding of content on social media and the impact that will be obtained, and (3) simulation / playing learning together. The students at the activity location were equipped with a number of important knowledge regarding the use and when is the right time to use a smartphone that is appropriate for their age background. Then, the content, information, and what impacts can be obtained by early childhood children due to excessive internet access were explained as clearly as possible by the facilitators because it departed from the finding that these children were quite fluent in accessing the Google website and several popular social media. everyday. Therefore, it is hoped that there will be complete cooperation from parents and schools to be able to accompany the growth and development of children at this young age, including as a creative and skilled digital generation.

Keywords: Digital Content, Early Childhood, TK Negeri 3 Suryoputran

PENDAHULUAN

Di era keberlimpahan arus informasi yang semakin pesat, kebermanfaatannya internet seakan tidak pernah usai merasuki setiap sendi-sendi kehidupan manusia. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru (Webster, 2006).

Perkembangan alat komunikasi modern pun membawa digitalisasi terus menempati puncak popularitasnya terutama pada eksistensi “media sosial” seperti tiktok, instagram, facebook, dan youtube.

Berdasarkan laporan Hootsuite (We are Social) pada Februari 2022, Indonesia memiliki jumlah pengguna internet dan gadget / smartphone yang sangat masif. Setidaknya terdapat 204,7 juta pengguna internet dan 370,1 juta peranti genggam terkoneksi, angka tersebut tentunya lebih tinggi dari total populasi di Indonesia yang hanya diprediksikan berjumlah sekitar 270,2 juta jiwa. Pada prinsipnya pun, melalui *gadget / smartphone* proses komunikasi menjadi lebih mudah dan lebih murah sehingga dapat mempengaruhi perilaku sosial di masyarakat (Noegroho, 2010).

Bahkan perspektif Pierre Levy (dalam Feroza dkk, 2020) terhadap perkembangan teori media baru dengan dua pendekatan, yaitu interaksi sosial dan integrasi sosial, cukup mampu menunjukkan perubahan perilaku sekaligus pergeseran struktur aktifitas publik secara lebih modern sebagai wujud adaptasi di era disrupsi sekarang.

Disamping itu, kehadiran sindrom FOMO / *Fear of Missing Out* yang merujuk pada situasi dimana publik memiliki kekhawatiran akan kehilangan setiap momen pentingnya di media online juga semakin mendukung aktualisasi diri para pengguna aktif media tersebut.

Namun memang tidak dapat dipungkiri, pesatnya pertumbuhan teknologi dan banyaknya penggunaan

gadget / smartphone tersebut, tidak sejalan dengan istilah “*Smartphone v.s. Smartuser*”.

Bukan tanpa alasan, merujuk pada survei lainnya yakni *Digital Civility Index* dari Microsoft pada tahun 2020 menunjukkan situasi yang sangat dilematis. Data yang ada pun mengungkapkan bahwa Indonesia berada di urutan ke-29 dari 32 negara yang dilakukan survei, khususnya pada aspek kesopanan di dalam dunia maya.

Bahkan tidak lama setelah hasil survei tersebut keluar, pihak Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, langsung membentuk Komite Etika Berinternet, sebagai upaya pemerintah menambah sekaligus meningkatkan literasi digital di masyarakat. Posisi literasi digital saat ini bisa dikatakan sama pentingnya seperti pendidikan formal.

Nasrullah dkk. (2017) mengungkapkan literasi digital adalah keterampilan fundamental yang diperlukan untuk dapat berkontribusi di dalam dunia digital. Partisipasi publik tidak hanya pada aspek membaca, menulis, berhitung dan ilmu lainnya, termasuk harus mampu memiliki keterampilan maupun kesiapan dalam mengoperasikan teknologi digital.

Keberadaan internet tentunya bagaikan pisau bermata dua, yang mana dapat saja memberikan kebaikan bagi para pengguna aktifnya, atau justru dapat juga memberikan pengaruh buruk apabila tidak diimbangi dengan adanya pendekatan yang edukatif.

Berbagai peristiwa sosial, mulai dari yang konteksnya viral, settingan, maupun yang kontroversi sudah menjadi sebuah budaya baru yang kapanpun dapat diakses oleh publik, termasuk pada kelompok anak-anak usia dini (berusia 0-6 tahun).

Anak-anak usia dini memiliki masa emas / *golden age* yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dalam berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (dalam Saputri dkk, 2018).

Pada industri 4.0 tentu tidak

memandang kalangan penggunaannya. Menurut Darmastuti dalam Ningrum (2020) anak-anak tersebut akan meniru apa yang dilihat, dirasakan dan didengar dari lingkungannya. Kelompok anak-anak dengan usia dini sangat rentan terpapar informasi serta konten negatif yang tidak layak diakses karena tidak lepas pula dari sifat individualistis yang terus ditawarkan internet, misal terkait konten pornografi, tindakan kekerasan ataupun perilaku seks yang menyimpang dan tidak sesuai dengan norma / nilai di masyarakat seperti lesbian, gay, biseksual dan transgender / LGBT.

Rendahanya literasi digital dalam negeri memberikan pula banyak ancaman serius, terutama pada fenomena “cyber grooming” yang harus dipahami serta diantisipasi. Praktik cyber grooming itu sendiri sudah banyak diartikan oleh berbagai pakar yang mengarah pada bentuk pelecehan seksual terhadap anak-anak khususnya di ruang maya.

Meskipun secara khusus juga kondisi tersebut telah ditegaskan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik / UU ITE, salah satunya pada Pasal 27 Ayat 1 mengenai hukuman bagi penyebar konten pornografi, yaitu penjara maksimal 6 tahun, denda maksimal 1 miliar apabila dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik memiliki muatan kesusilaan atau pornografi. Serta dikenakan pemberatan sepertiga pidana pokok apabila melakukan kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak. Nampaknya juga masih menjadi permasalahan yang perlu dipikirkan oleh semua pihak tanpa terkecuali.

Ironisnya, bahkan setiap hari potensi pada video-video “dewasa / 18+” dapat terus beredar luas di sejumlah platform digital dan tentu saja beresiko tinggi karena dapat melunturkan karakteristik dan mentalitas generasi bangsa.

Selain itu, sikap instan orang tua yang

kerab dengan mudahnya memberikan *gadget / smartphone* sebagai media hiburan / permainan anak di rumah (dalam Alia dkk, 2018) secara tidak langsung dapat pula memunculkan perilaku adiktif dan akan melemahkan interaksi dalam komunikasi keluarga, terutama pada kegiatan-kegiatan yang jauh lebih produktif. Kualitas dan kuantitas komunikasi yang benar dari orang tua dapat membantu anak untuk menemukan pendidikan yang baik bagi dirinya.

Sesungguhnya, orang tua menghadapi banyak tantangan perubahan zaman now dalam membesarkan dan mengasuh anak. Orang tua harus mampu memantau anak dalam menggunakan gadget / *smartphone* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif (Al-Ayouby, 2017). Upaya yang tepat dan kontrol yang bijak dalam penggunaan gadget / *smartphone* terhadap anak usia dini perlu dioptimalkan sekreatif serta seekspressif mungkin. Namun lebih dari itu, bagaimana membangun lingkungan yang ramah anak agar mereka tetap dapat belajar, mengamati lebih dekat sekaligus bersentuhan dengan teknologi digital melalui cara-cara yang paling variatif dan menyenangkan sekalipun.

Dalam praktiknya, yang menarik pada kegiatan kali ini yakni ketua pengabdian secara kontinu melanjutkan rangkaian kegiatan dari pelaksanaan tahun sebelumnya, terutama di lokasi yang sama. Sehingga akan dengan mudah pula mengkaji lebih dalam terkait pengetahuan literasi digital terhadap anak usia dini yang idealnya dapat diterapkan melalui beberapa tahapan, baik dari keluarga, sekolah ataupun lingkungan masyarakat. TK Negeri 3 Suryoputran Kota Yogyakarta pun dipilih sebagai prioritas tempat yang dijadikan lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Dengan rasa keingintahuannya yang tinggi, kelompok anak usia dini harus dapat melindungi dirinya dari terpaan konten-konten negatif. Tetapi tetap dapat menjadi generasi yang berkompeten dan mampu

berdaya saing terhadap sejumlah isu yang terus dilihat maupun didengarnya misal terkait jenis tontonan, lagu, ataupun game yang pantas dengan usianya.

Secara keseluruhan, pengenalan konten-konten positif dibalut literasi digital menjadi modal terhadap kelompok sasaran kegiatan untuk menumbuhkan etika bermedia dan berinternet ria. Urgensinya di fase saat ini, siapapun yang dapat mengopersikan gadget / smartphoneya masing-masing, tentu mereka harus melek digital.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membekali anak-anak usia dini (4-6 tahun) di TK Negeri 3 Suryoputran Kota Yogyakarta dengan berbagai pemahaman sehingga mampu berpikir kritis terhadap ruang lingkup internet, konten yang beredar, maupun dampak yang ditimbulkan atas penggunaan gadget / smartphoneya di era sekarang.

METODE

Peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu kelompok anak usia dini berusia 4-6 tahun, sebanyak 51 orang yang terdiri dari kelas B1, B2 dan B3 serta didampingi oleh 3 orang wali kelasnya. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan ceramah, tanya-jawab dan simulasi melalui beberapa tahapan, diantaranya :

1. Pendahuluan

Pendahuluan dimulai pada tahap persiapan pembuatan proposal dengan cara menyusun konsep kebutuhan berdasarkan upaya dalam memberikan edukasi konten positif di era digital saat ini terhadap anak usia dini di TK Negeri 3 Suryoputran Kota Yogyakarta.

2. Perekrutan

Dilanjutkan pada tahap perekrutan beberapa anggota tim yaitu mahasiswa aktif dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Widyamatemaram yang ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

3. Perizinan

Tidak lupa, ketua pengabdian mengurus perizinan serta melakukan observasi di lokasi tujuan kegiatan secara langsung kepada Kepala Sekolah dan Staf Tata Usaha di tempat tersebut sebagai pihak narahubung untuk dapat lanjut ke tahap berikutnya.

4. Pelaksanaan

Selanjutnya pada tahap proses pelaksanaan melibatkan peserta didik di masing-masing kelas sebagai peserta kegiatan, dan ditutup dengan tahap evaluasi untuk peningkatan kualitas kerja sama pada kegiatan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan di Gedung Aula TK Negeri 3 Yogyakarta yang beralamatkan di Panembahan Kecamatan Kraton Kota Yogyakarta pada hari Kamis Pahing, tanggal 11 Mei 2023 pukul 08.00 s/d 11.00 WIB.

Dalam pertemuan tersebut ketua pengabdian dan anggota tim memperkenalkan dirinya masing-masing kepada kelompok sasaran guna semakin mengakrabkan suasana selama kegiatan berlangsung. Adapun beberapa materi penting yang disampaikan pada kegiatan kali ini yakni meliputi : (1) pemahaman anak usia dini terhadap ruang lingkup internet dan penggunaan gadget / smartphoneya, (2) pemahaman anak usia dini terhadap konten di media sosial dan dampak yang akan didapatkan, dan (3) simulasi / bermain belajar bersama.

Membuka jalannya kegiatan, seluruh partisipan yang terlibat terlebih dahulu diminta untuk melakukan ice breaking secara bersama-sama. Ice breaking berjudul “tangan diputar-putar” pun dilaksanakan selama 5-10 menit dan dianggap tim pengabdian memiliki peranan penting dalam menarik focus para peserta didik tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran yang akan disampaikan oleh para fasilitator kegiatan nantinya.

Gambar 1:

Suasana Ice Breaking untuk Para Peserta Didik



Sumber: Dokumen Pribadi dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Mei 2023)

Kemudian untuk kian menyempurnakan sesi pembukaan, seluruh peserta diajak untuk menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya sebagai bentuk semangat Nasionalisme di tengah krisis modernisasi yang terus mengancam kedaulatan bangsa. Disamping memang, hal semacam itu dapat pula dijadikan sebagai salah satu metode pendidikan untuk semakin menguatkan generasi yang berkarakter positif.

Dyaloka Puspita Ningrum, S.I.Kom., M.I.Kom selaku fasilitator sekaligus ketua pelaksana, mengawali kegiatan pada materi pertama ini secara atraktif khususnya dengan mengajak para peserta didik untuk memahami arti pentingnya sebuah cita-cita.

Dengan cita-cita yang dimiliki itu juga setidaknya dapat memicu anak-anak untuk terus belajar, menghargai proses serta melakukan sesuatu yang terbaik dikehidupannya. Konsep “cita-cita” itu

sendiri tentu akan mengantarkan anak-anak pada gambaran di masa depannya.

Kendati begitu, cita-cita yang disampaikan sebagian besar anak-anak pun memang cukup variatif dan unik. Sehingga untuk meraih tujuan tersebut, sejak dini-lah anak-anak sangat memerlukan pendampingan yang berkelanjutan, misal dengan cara membiasakan mereka untuk dapat bercerita akan potensi diri / bakatnya masing-masing, terutama melalui figur orang tua atau bahkan para pendidik di lingkungan sekolah.

Kemudian, sang fasilitator pun menemukan suatu fakta menarik lainnya bahwa penggunaan gadget maupun komputer tablet / laptop di tengah gempuran digitalisasi sekarang ini bahkan juga telah melanda para peserta didik di lokasi kegiatan.

Kecenderungan dalam mengoperasikan perangkat komunikasi modern tersebut, turut dijadikan anak-anak usia dini sebagai media bermain game, media menonton film, sarana untuk menemukan informasi serta mendapatkan aplikasi hiburan populer yang notabene kerab kali dilakukannya pada aktifitas di rumah. Termasuk kedekatan kelompok sasaran terhadap penggunaan jaringan Wifi yang perlahan-lahan sudah menjadi kebutuhan dalam kesehariannya.

Fasilitas tersebut memang telah mampu mengambil peran di setiap aktifitas manusia. Tanpa adanya koneksi wifi, para pengguna akan mengalami kesulitan untuk terhubung secara cepat dengan internet, terutama di tengah laju revolusi industri 4.0 saat ini.

Namun di sisi lain, jangkauan internet itu sendiri yang terlalu luas dan sangat sulit untuk dikontrol, khususnya pada hal-hal yang pantas atau tidaknya di konsumsi oleh anak-anak usia dini sungguhlah memerlukan upaya pengawasan ekstra agar mereka tetap dapat menggunakan internet secara disiplin, aman dan tepat.

Bukan tanpa alasan, berdasarkan hasil survei dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) RI tahun 2022 menunjukkan bahwa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta bahkan merupakan Provinsi pertama yang menduduki tingkat literasi digital tertinggi di Tanah Air. Yang dengan demikian kondisi tersebut diharapkan pula dapat diiringi dengan adanya pemahaman dan keterampilan dari seluruh lapisan masyarakat untuk semakin cakap dalam bidang digital maupun dapat dijadikan percontohan pada skala nasional agar tidak mudah terjebak dalam berbagai tindakan kontraproduktif di dunia siber tersebut.

Berikutnya, Dyaloka Puspita Ningrum, S.I.Kom., M.I.Kom juga menuturkan bahwa siapapun penggunaannya yang sudah siap mengakses gadget serta layanan internet tentu saja berpotensi dalam menghadapi sejumlah tantangan yang cukup mengkhawatirkan khususnya terhadap anak-anak usia dini. Meskipun istilah ‘Generasi Digital Native’ pun sangat melekat dengan kehidupan mereka.

Yang mana, menurut data lainnya yakni berdasarkan survei dari The Asian Insight (dalam Oktafia dkk, 2021:32) memperlihatkan bahwa 67 persen anak berusia 3 hingga 8 tahun sudah mulai menggunakan gadget yang dimiliki oleh orang tuanya, 18 persen menggunakan gadget yang dimiliki saudara dan 14 persen menggunakan gadget milik pribadi.

Oleh karena itu, menyikapi situasi yang ada sang fasilitator pun terus mengajak kelompok anak-anak dengan usia dini untuk tidak begitu adiktif dan tetap memiliki batasan waktu yang ideal dalam aktifitas penggunaan gadget maupun mengakses layanan internet, terutama saat berada di rumah masing-masing. Selain nantinya akan berdampak pula terhadap kesehatan tubuh mereka, baik secara mental, perilaku maupun fisik.

Gambar 2:
Penyampaian Materi Pertama



Sumber: Dokumen Pribadi dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Mei 2023)

Pihak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak / PPAP (dalam tirta.id, diakses Mei 2023) menyebutkan kalau penggunaan gadget disatu sisi memang adalah hak anak. Akan tetapi, pihak-pihak yang diberi tanggung-jawab untuk mengasuh sekaligus mendidik anak-anak tersebut dapat menetapkan durasi waktu dan memilih momen tertentu saja dalam penggunaan gadget, misal pada pengecualian : saat berkomunikasi jarak jauh dengan salah satu anggota keluarga / dengan memanfaatkan fitur video call ataupun saat libur sekolah untuk mengakses fitur kalkulator, peta / lokasi tempat, alarm dengan durasi waktu paling maksimal hanya satu jam dalam sehari, agar tetap dapat mengoptimalkan dialog dan keharmonisan dalam komunikasi keluarga tanpa adanya gap yang muncul dari lingkungan sekitar.

Anak usia dini memang lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Pertumbuhan anak-anak di usia emasnya tersebut dengan rasa keingintahuan yang besar, senang bertanya, bereksplorasi dan meniru apa yang dilihat, sejatinya harus terus diseimbangi dengan unsur modern di era serba digital sekarang, yang nantinya pun akan dapat dijadikan stimulus untuk merangsang kreatifitas, kecerdasan intelektual / pemikiran kritis mereka terhadap sejumlah isu serta perkembangan global sebagai generasi yang siap menghadapi perubahan di masa kini dan masa mendatang.

Sebelum memasuki sesi berikutnya, agar tidak tercipta situasi yang membosankan, tim pelaksana kegiatan kembali mengundang seluruh peserta didik untuk bermain “jepit estafet” menggunakan kertas origami bersama-sama. Pada hakekatnya, permainan kali ini bertujuan untuk memperkuat rasa kerja antar anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Dengan dilakukan berulang, hal semacam ini pun secara sederhana dapat dijadikan metode lain untuk menghindari aktifitas gadget pada anak yang berlebihan. Materi kedua mencakup penjelasan mengenai konten, informasi, dan dampak apa saja yang bisa didapatkan anak-anak usia dini akan akses internet yang berlebihan, secara langsung disampaikan oleh anggota tim pengabdian yaitu Septia Niken Larasati dan Niken Pramudya. Meneruskan fokus pembahasan dari fasilitator terdahulu, menariknya antusias para peserta di lokasi kegiatan pun masih utuh terlihat.

Lagi dan lagi, dapat diakui aktifnya anak-anak dengan perangkat *smartphone*, menunjukkan bahwa laman Google masih menduduki posisi teratas sebagai situs yang paling sering dikunjungi mereka untuk mendapatkan berbagai hal yang dianggapnya seru, menyenangkan dan mengesankan terutama terkait idolanya.

Namun di samping itu juga, eksistensi media sosial seperti : *youtube* maupun *tiktok* yang semakin hari semakin naik daun, ternyata tanpa disengaja tetap menjadi pilihan lainnya anak-anak untuk terus berselancar di dunia maya tersebut. Bahkan banyak dari mereka yang sudah sangat familiar dengan tren “*For You Page / FYP*” khususnya di kanal *tiktok*.

Dalam konteks ini pula, fasilitator kembali mensosialisasikan bahwa apapun kegiatan dalam berinternet ria, harus didasari dulu dengan pemahaman faktual anak-anak usia belia tersebut pada ancaman siber apa saja yang akan mereka hadapi, misal pada praktik : *cyberbullying*, *cybercrime*, hingga *cyber grooming* /

kekerasan seksual yang sudah marak terjadi dan dapat menimpa siapa pun korbannya.

Transisi interaksi sosial masyarakat dari kehidupan nyata menuju kehidupan virtual, pada prinsipnya memang tidak terbendung lagi. Sejalan dengan itu, melalui pendekatan yang cukup edukatif ini, sang fasilitator terus membekali anak-anak usia dini di lokasi kegiatan secara lisan untuk dapat menghindari konten-konten digital dewasa khususnya yang berbau unsur seksualitas.

Termasuk mem-*briefing* ulang mereka, baik yang berjenis kelamin laki-laki maupun yang berjenis kelamin perempuan untuk semakin sadar akan bagian tubuh mana yang sifatnya privasi / sensitif dan harus dilindungi (mulut, dada, alat kelamin, maupun area tubuh manusia untuk buang air).

Kemudian, fasilitator pun memberikan penjelasan secara benar mengenai perilaku penting lainnya yang perlu dihindari terhadap tubuh mereka, meliputi : sentuhan seksual, ajakan seksual, lelucon kotor seksual, menampilkan gambar, cerita atau benda seksual, komentar seksual tentang tubuh seseorang, isyarat seksual, berbicara tentang kegiatan seksual sendiri di depan orang lain, serta menyentuh diri sendiri secara seksual di depan orang lain, guna anak-anak tersebut dapat semakin melindungi dirinya dari segala jenis kejahatan seksual di luar sana maupun terhindar dari potensi aktifitas “*Cyber Grooming*” sebagai bentuk modus baru kejahatan seksual yang juga terus bertebaran di ranah internet.

Gambar 3:
Penyampaian Materi Kedua



Sumber: Dokumen Pribadi dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Mei 2023

Para peserta didik yang cenderung masih berusia 4-6 tahun ini, tetap dimotivasi untuk tidak begitu dominan dalam mengonsumsi penggunaan media sosial sebelum memasuki usia standar minimum yang telah ditetapkan beberapa platform digital (menginjak usia 13 tahun). Dan bahkan menginformasikan kepada mereka kapan waktu yang tepat untuk dapat memiliki akses atas ponsel genggam pribadinya sendiri, yang tentu saja sudah mendapatkan persetujuan dari pihak orang tua maupun sudah dibekali pula dengan adanya tanggung jawab serta etika pengetahuan bermedia yang positif.

Dengan demikian, langkah selanjutnya untuk dapat menyempurnakan penyampaian materi yang sudah dibagikan kepada anak-anak usia dini di TK Negeri 3 Suryoputran Yogyakarta, maka tim pengabdian mengajak kelompok sasaran untuk kian mengenal berbagai aktifitas sosial yang sifatnya masih kental dengan nilai tradisional, selain memang hal semacam ini berpeluang juga dalam membentuk mereka sebagai generasi yang dapat menjaga ruh dan warisan kebudayaan Nusantara di tengah arus globalisasi yang makin melunturkan unsur lokalitas kedaerahan.

Meskipun salah satu permainan jadul “lato-lato” beberapa waktu silam pun telah sempat diganderungi banyak orang khususnya melalui peran media sosial. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa ada sejumlah permainan tradisional lain yang sungguh mengasyikan apabila dapat dimanfaatkan secara efektif oleh mereka dalam kesehariannya sekarang ini.

Bahkan kelompok anak dengan usia dini tersebut dapat didorong pula untuk memiliki kegemaran pada pendidikan dasar lainnya, seperti : membaca, menulis, dan berhitung, termasuk dengan cara-cara yang cukup variatif.

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan terbaik dalam dirinya. Pertumbuhan di usia emasnya tersebut harus terus dikenalkan dengan berbagai hal baru. Dalam survei penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis tahun 2019 lalu, mengungkapkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara tentang tingkat literasi. Disini, dapat diketahui tingkat minat membaca masih sangat kurang, padahal Indonesia dengan tingkat pembangunan dan ekonomi yang meningkat, dapat membantu menumbuhkan literasi di masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting mengajarkan anak-anak terutama di usia dini untuk belajar membaca, menulis dan berhitung.

Untuk menutup jalannya kegiatan, materi ketiga terkait simulasi / bermain belajar bersama, dalam hal ini pun ketua pengabdian tidak lupa mengajak para peserta didik turut serta dalam kegiatan mewarnai. Sejumlah media yang dibutuhkan seperti : pensil warna, krayon dan kertas HVS bergambar yang akan diwarnai bahkan telah dipersiapkan untuk menarik kreatifitas dan pengetahuan visual anak-anak..

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh anak-anak usia dini tersebut, terutama pada perkembangan kognitif dan psikologisnya. Kegiatan mewarnai itu pun setidaknya dapat menjadi pijakan dalam menggali ide-ide konstruktif, imajinasi serta inspirasi baru mereka secara lebih alami (dalam Artikel Tirto.id, diakses pada tanggal 3 Maret 2023).

Kendati begitu, ketua pengabdian tetap memandang bahwa kegiatan mewarnai secara kolektif tersebut di era yang serba canggih sekarang, sederhananya dapat mengarahkan anak-anak pada kehidupan yang lebih sehat dan menyenangkan.

Disamping itu, memang tidak dapat dipungkiri pula bahwa perkembangan gadget telah cukup berpengaruh terhadap perilaku mereka yang bahkan menjadi anti sosial ataupun kecanduan, terutama pada beberapa jenis game *online*.

Gambar 4:
Suasana Bermain Sambil Belajar Para Peserta Didik



(4A)



(4B)

Sumber: Dokumen Pribadi dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Mei 2023

Sebagai wujud apresiasi terhadap para peserta didik yang telah kooperatif dalam mengikuti berbagai rangkaian acara sejak awal sampai akhir, anggota tim yang terlibat pun menutupnya dengan pemberian doorprize berupa produk makanan ringan dan

makanan tradisional lokal di Kota Yogyakarta untuk dibawanya pulang kerumah masing-masing.

Namun untuk tetap menyempurnakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi di tahun mendatang, ketua pengabdian dan seluruh pihak yang terlibat membantu kembali melakukan evaluasi secara keseluruhan, baik terhadap program kerja yang dijalankan ataupun terhadap sumbangsi apa yang didapatkan oleh mitra kerja, khususnya mengenai urgensi dan efektifitas literasi digital dari sudut pandang bidang Ilmu Komunikasi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahun 2023 ini yang berlokasi di TK Negeri 3 Suryoputran Yogyakarta secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik dan lancar. Turut membantu pemerintah dalam percepatan masyarakat yang cakap digital khususnya pada salah satu kelompok prioritas yakni anak-anak usia dini pun sungguh harus terus ditingkatkan praktiknya.

Memberikan edukasi terkait fungsi dan waktu yang tepat dalam penggunaan smartphone terutama berdasarkan latar-belakang usia mereka adalah pendekatan awal yang dapat dilakukan agar kelompok tersebut tidak kontraproduktif mengopersionalkan alat komunikasi modern tersebut. Termasuk membangun diskusi secara rutin mengenai : etika bermedia, tindakan apa saja yang perlu mereka lakukan untuk tidak terjebak dalam resiko yang kian marak di dunia siber, dan bahkan mengajak para peserta didik untuk tetap dapat mengambil peran secara kreatif dalam mengoptimalkan internet yang makin menjamur penggunaannya.

Diharapkan adanya pendampingan sekaligus pembimbingan yang kuat dari pihak keluarga ataupun pihak sekolah dengan anak-anak usia dini, dalam membekali pengetahuan kognitif mereka

akan porsi ideal ketika bermain di dunia maya sebagai bentuk keseimbangan perilaku di dunia nyata.

Selain memang diharapkan pula adanya kerja sama dari pemerintah untuk serius menciptakan lingkungan yang ramah anak, dengan cara mencegah peredaran konten-konten yang bermuatan negatif seperti pornografi, kekerasan maupun perilaku seks menyimpang, di sejumlah platform digital masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65-78.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Lampung: Universitas Lampung.
- Antarnews.com. 2022. Menyiapkan Generasi Masa Depan dengan Literasi Digital di Era Internet. <https://megapolitan.antarnews.com/berita/210321/menyiapkan-generasi-masa-depan-dengan-literasi-digital-di-era-internet>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- Darmastuti, R., Purnomo, J. T., Utami, B. S., & Yulia, H. (2019). LITERASI MEDIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BALI. *Jurnal Studi Komunikasi*, 3(3), 402. <https://doi.org/10.25139/jsk.v3i3.1538>.
- Feroza, C. S. B., & Misnawati, D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun@ Yhoophii_official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 32-41.
- Hootsuite We Are Social. 2022. Indonesian Digital Report 2022. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. 2020. Orang Tua Agar Awasi Belajar Anak terhadap Bahaya Pornografi. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/08/orang-tua-agar-awasi-belajar-anak-terhadap-bahaya-pornografi/>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- _____ 2023. Indeks Literasi Digital Tahun 2022 Meningkat, Kominfo Tetap Perhatikan Indeks Keamanan. https://www.kominfo.go.id/content/detail/47179/siaran-pers-no-10hmkominfo022023-tentang-indeks-literasi-digital-tahun-2022-meningkat-kominfo-tetap-perhatikan-indeks-keamanan/0/siaran_pers. Diakses pada tanggal 3 Mei 2023.
- Nasrullah, R., Aditya, W., & Satya, T. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital Gerakan Literasi Nasional. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ningrum, D. P. (2020). Penanaman nilai kearifan lokal pada anak usia dini di TK Negeri 3 Suryoputran kota yogyakarta. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 4(1).
- Noegroho, Agoeng. 2010. Teknologi komunikasi. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur

- Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Sindonews.com. 2022. Dunia Digital dan Pembentukan Pengetahuan Generasi Muda. <https://nasional.sindonews.com/read/824843/18/dunia-digital-dan-pembentukan-pengetahuan-generasi-muda-1657634878>. Diakses pada tanggal 3 Desember 2022.
- Tirto.id.2018. KemenPPA Usia Ideal Anak Akses Gadget Adalah 13 Tahun. <https://tirto.id/kemenpppa-usia-ideal-anak-akses-gadget-adalah-13-tahun-cKjV>. Diakses pada tanggal 4 Mei 2023.
- _____.2020. Manfaat Mewarnai Bagi Anak, Tingkatkan Motorik dan Kreativitas. <https://tirto.id/manfaat-mewarnai-bagi-anak-tingkatkan-motorik-hingga-kreativitas-fHKg>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2023.
- Undang-Undang Nomor. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Webster, F. (2006). *Theories of information society*. London, UK: Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203962824>.