
LITERASI DIGITAL: MENGENAL *CYBER RISK* DAN AMAN DALAM BERMEDIA DIGITAL

Niyu¹, Azalia Gerungan²
^{1,2} Universitas Pelita Harapan

niyu.fisip@uph.edu , azalia.gerungan@uph.edu

Abstrak

Sebagai bagian dari komunitas yang terus berinteraksi dalam ekosistem digital, upaya untuk membekali para pendidik terkait keamanan bermedia digital perlu dilakukan dalam upaya mendukung literasi digital. Kominfo bersama dengan Japelidi dan SiberKreasi meluncurkan *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*, dimana salah satu modul empat pilarnya adalah aman bermedia digital. Pelaksanaan PkM ini merupakan salah satu upaya untuk mendukung upaya sosialisasi tersebut. Mitra kegiatan adalah GKYPuri Indah sub bidang misi, yang menaungi pelayanan bimbingan dan panti asuhan. Peserta terdiri dari 35 guru dan pengurus panti. Sebagai bagian dari literasi digital, edukasi keamanan digital dilakukan dalam bentuk webinar yang kemudian diarahkan dalam kelompok diskusi dimana fasilitator memfasilitasi kegiatan diskusi dan memberikan observasi. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan rendahnya pemahaman akan keamanan berinteraksi di dunia digital di kalangan peserta, tingginya pengalaman interaksi yang dialami secara langsung terkait penipuan digital, tidak adanya pembekalan mengenai E-Safety, dan terdapat beberapa *cyber risk* terkait Eksploitasi Seksual Anak online (ESA) yang telah dialami anak didik mereka. Materi pendukung terkait E-Safety dan berbagai sumber ajar juga dibagikan untuk membekali para peserta dalam mensosialisasikan dan menerapkan E-Safety bagi anak didik mereka.

Kata Kunci : *Cyber risk*, bahan ajar, E-Safety, literasi digital

PENDAHULUAN

Dunia maya kini menjadi bagian dari kehidupan manusia. Penggunaan gawai dan akses ke Internet semakin tidak terbatas dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak hingga orang dewasa mempergunakan dunia maya dalam sebagian besar aspek kehidupannya. Menurut perkiraan UNICEF (Livingstone et al., 2016) sepertiga pengguna Internet secara global didominasi oleh anak-anak di bawah 18 tahun. Percepatan transformasi dunia

secara digital juga dipicu oleh pandemi COVID-19. Dunia pendidikan dan pekerjaan yang dibatasi jarak harus dilakukan melalui media digital secara daring. Digitalisasi merambah ke seluruh pelosok dunia termasuk Indonesia. Ditemukan bahwa proporsi pengguna Internet dunia cenderung lebih tinggi di negara-negara berpenghasilan rendah dimana Internet dengan cepat menembus semua bidang kehidupan masyarakatnya (Livingstone et al., 2016). Fenomena maraknya digitalisasi ini juga patut diwaspadai karena belum tentu diiringi dengan

kesiapan masyarakat di negara berkembang tersebut.

Beragam kegiatan yang dilakukan melalui media digital ini mengandung risiko yang tidak dapat dihindari. Misalnya, maraknya media sosial di kalangan generasi Z mengundang oknum-oknum tertentu untuk melakukan penyimpangan dan tindakan kriminal. Pasalnya, Internet yang juga memproklamirkan anonimitas penggunaannya melahirkan beberapa perilaku negatif seperti *cyber-bullying*, *cyber-attacks*, pencurian identitas, penyebaran hoax, dan berbagai penipuan lainnya. Dampak dari perilaku negatif pada dunia maya tersebut berbeda dengan di kehidupan nyata. Misalnya korban *cyber-bullying* tidak dapat melarikan diri dari kekejaman dunia virtual karena tidak terbatasnya ruang dan waktu, berbeda dengan *bullying* yang dilakukan pada dunia nyata, efeknya belum tentu terbawa ke lingkungan rumah (Englander et al., 2017). Akan tetapi banyak pihak yang belum menyadari bahwa isu-isu kejahatan di dunia maya ini sangat dekat dengan mereka. Bahkan beberapa pihak mungkin saja tidak sadar bahwa mereka telah melakukan penyimpangan dalam dunia digital tersebut. Berdasarkan fakta yang ada, digital safety perlu diberikan perhatian lebih mengingat perkembangan teknologi digital yang pesat ini diiringi dengan berbagai risiko dan ancaman pada dunia maya (Niyu & Purba, 2021).

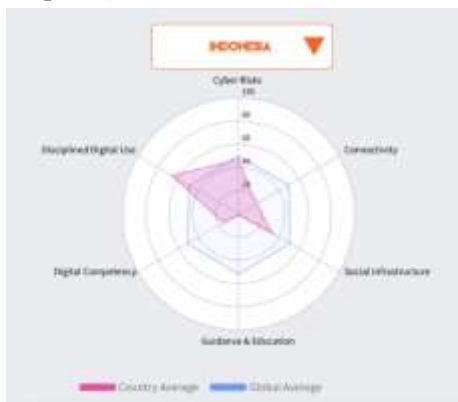
Di Indonesia, pelatihan keamanan bermedia digital dan perlindungan untuk anak secara digital masih sangat minim. Dilansir dari data penelitian oleh DQ Institute (2020) yang dilakukan pada 30 negara, Indonesia menduduki peringkat terakhir untuk aspek bimbingan dan pendidikan. Mirisnya lagi, Indonesia masih memiliki kinerja di bawah rata-rata untuk *child's online safety index (COSI)* yaitu peringkat ke-26 dari 30 negara (DQ Institute, 2020). Gambar 1 menunjukkan data COSI untuk negara Indonesia yang memiliki performa rendah untuk aspek *guidance & education* dan *digital*

competency.

Gambar 1. DQ 2020 review Indonesia

Performa yang jauh dari standar ini juga dapat dirasakan pada beberapa komunitas di dunia pendidikan. Para pendidik perlu menyadari dan mereposisi diri ke arah penggunaan media digital yang tepat. Menurut Undang-Undang No. 2 tahun 2003, pendidikan di Indonesia dibagi ke dalam tiga jalur, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jadi bukan hanya melalui institusi formal seperti sekolah, namun pendidikan secara nonformal melalui bimbek, kursus, dan juga informal dalam lingkungan keluarga, para pendidik sebaiknya mengubah paradigma mereka mengenai dunia digital dan memperlengkapi diri dengan kompetensi digital. Sehingga setidaknya para pendidik dapat memberikan bimbingan dan pendidikan untuk penggunaan media digital yang tepat. Seringkali ditemukan bahwa peserta didik lebih mahir dalam penggunaan teknologi digital daripada tenaga pengajar mereka. Hal tersebut tentu dapat memicu dampak negatif penggunaan Internet yang kurang disadari oleh para tenaga pendidik.

Kompetensi digital yang minim juga ditemukan pada guru-guru bimbingan belajar (Bimbek) dan pengurus panti asuhan GKY Puri. Bimbek GKY Puri ini merupakan institusi nonformal yang dibawah oleh sub-bidang misi GKY Puri Indah. Bimbek dan panti asuhannya tersebar di beberapa lokasi di Indonesia, seperti di Tangerang, Pulau Nias, Singkawang, dan Kupang. Kendala-kendala yang dikeluhkan saat disebarkannya survei awal pelatihan selain minimnya infrastruktur, merupakan peserta didik yang lebih mahir mengoperasikan teknologi digital daripada tenaga pendidik. Hal ini menyebabkan kurangnya kontrol dari para pendidik. Untuk itu, sebagai pengabdian kepada masyarakat, para dosen Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan menyelenggarakan kegiatan pelatihan literasi digital selama satu tahun untuk meningkatkan kompetensi digital dari para



pendidik institusi bimbil GKY Puri dan fasilitator panti ini. Pengenalan akan *cyber-risk* dan sosialisasi keamanan dalam bermedia digital merupakan salah satu dari rangkaian pelatihan tersebut.

Tujuan dari diadakannya pengabdian kepada masyarakat ini antara lain agar; 1) Peserta PkM meliputi guru bimbil dan fasilitator panti memiliki pengetahuan dasar mengenai *E-Safety*; 2) Peserta dapat memanfaatkan berbagai sumber bahan ajar mengenai *E-Safety* dan menerapkannya untuk anak didik mereka; dan 3) Peserta mendapatkan wawasan mengenai kejahatan dunia maya dari berbagai kasus dan aspek hukumnya di Indonesia. Sehingga diadakannya sesi ini dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman akan keamanan bermedia digital. Namun bukan hanya berhenti sampai pemahaman, para tenaga pendidik bimbil dan fasilitator panti asuhan diharapkan untuk dapat mensosialisasikannya kepada anak didik mereka.

METODE

Setelah menjalankan pendidikan secara daring selama kurang lebih 2 tahun, keterbatasan jarak bukan lagi menjadi masalah. Maka, pelatihan pengenalan *cyber risk* dan aman bermedia digital yang bertemakan *E-Safety* ini dilakukan secara daring. Webinar ini merupakan salah satu dari 10 rangkaian pelatihan literasi digital. Sesi ini merupakan sesi ke-6 dari total 10 sesi yang diberikan untuk seri pelatihan yang ditujukan untuk mitra PkM, yaitu guru-guru bimbil GKY Puri serta para fasilitator panti asuhan. Sesi webinar ini diselenggarakan pada 7 Maret 2022 serta berlangsung dari pukul 08:00-11:00 WIB. Peserta yang hadir pada sesi ini berjumlah 31 dari total 35 tenaga pendidik.

Dua subjudul yang dibahas merupakan “Literasi Digital *E-Safety*” dan “Upaya Preventif dan Represif terhadap Kejahatan Digital”. Peserta PkM diberikan kesempatan untuk berdiskusi pada sesi breakout room untuk merefleksikan materi yang dipelajari. Selain itu peserta juga diberikan waktu untuk bertanya-jawab dengan pemateri setelah kedua sesi tersebut selesai disosialisasikan.

Seri pelatihan PJJ Ilkom dengan mitra GKY Puri ini mengadopsi siklus PDCA (*Plan-Do-Check-Action*) yang mengutamakan perbaikan secara

berkelanjutan. Sebuah proses yang dilakukan berulang kali, akan mampu mengidentifikasi solusi dan perbaikan baru (Isniah et al., 2022). Implementasi tanpa pengujian pertama dapat menghindari pemborosan sumber daya dalam jumlah besar. Untuk itu, pada tahap persiapan dan perencanaan, tim dosen pemateri menyusun kerangka modul pada *Microsoft sharepoint* sehingga perancangan modul dapat dilakukan secara bersama-sama.

Sesuai dengan permasalahan yang ditempuh oleh mitra, pemateri merumuskan materi berlandaskan tujuan yang ingin dicapai. Panitia PkM ini juga menggunakan bantuan dari departemen teknologi edukasi UPH untuk menyiapkan *Learning Management System (LMS) moodle* agar mitra dapat mengunduh materi, mengerjakan aktivitas tertentu, dan mengontrol keaktifan peserta pelatihan. Setelah itu, pada fase *Check*, para pemateri mencobanya bersama para asisten dosen. Saat ditemukan adanya ketidaksesuaian, perbaikan dilakukan kembali. Sehingga pada sesi pertama LMS sudah dapat digunakan. Saat pelaksanaan, 3 fasilitator yang terdiri dari para dosen membantu berjalannya acara dan memimpin breakout rooms. Di sesi breakout rooms tersebut, fasilitator memastikan tujuan dari kegiatan tercapai. Adapun beberapa pertanyaan refleksi yang didiskusikan seperti: 1) Silakan bagikan pemahaman baru Anda pada sesi ini; 2) Bagikan pengalaman Anda mengenai berbagai kasus atau kendala *E-safety* yang pernah Anda temui baik secara pribadi maupun terjadi pada anak didik; 3) Setelah memahami mengenai *E-safety* ini, langkah riil apa yang ingin Anda terapkan?

Setelah diselenggarakannya sesi ke-6 ini pun, tetap ada evaluasi yang dilakukan. Salah satunya evaluasi didapatkan melalui hasil polling pembicara di akhir kegiatan. Hal ini menjadi masukan untuk membantu pemateri improvisasi diri.

Susunan kegiatan webinar ini antara lain sebagai berikut: 1) Pembukaan dan survey awal untuk mengetahui kesadaran dari isu yang hendak disampaikan; 2) Penyampaian materi, yang dibagi ke dalam 2 sesi pemahaman dan aplikasi untuk mengenal upaya preventif dan represif kejahatan digital; 3) Breakout room, dimana peserta dapat

merefleksikan serta berdiskusi mengenai kasus keamanan berdigital, serta bagaimana menerapkannya ke dalam konteks bimbel dan pantiasuhan; 4) Sesi tanya-jawab diperlukan untuk menambah pemahaman peserta terkait materi yang disampaikan juga membahas berbagai pertanyaan yang muncul seputar *cyber-risk* dan keamanan bermedia digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Survey awal terkait E-Safety

Di awal pelatihan dilakukan survey terkait E-Safety dan juga profiling dari para peserta pelatihan. Peserta terdiri dari 73.3 % yang berprofesi sebagai guru, 23.3% sebagai pengasuh, dan 3.4% lainnya sebagai; kepala panti, orang tua dan/atau pelayan gereja. Terdapat 86.2% dari peserta yang belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai E-Safety/keamanan berinternet, 90% peserta tidak pernah mendapatkan materi ajar mengenai E-Safety, dan seluruh peserta menyatakan pentingnya sosialisasi E-Safety ini (63.3% dari peserta menyatakan bahwa sosialisasi ini sangatlah penting dan 36.7 menyatakan bahwa sosialisasi ini penting).

Mengenai sosialisasi E-Safety kepada anak didik; 46.7% menyatakan bahwa mereka tidak pernah mensosialisasikannya, 36.7% menyatakan kadang-kadang, 13.3% menyatakan pernah sekali, dan hanya 10% yang menyatakan bahwa mereka sering melakukannya. Permasalahan mengenai E-Safety seperti cyberbullying, keterikatan akan game, eksploitasi seksual anak online, dsb, merupakan hal yang mungkin dihadapi oleh anak-anak dan remaja dalam naungan para pendidik. Dalam survey, terdapat 63.3% peserta yang tidak pernah melakukan pendampingan terhadap anak yang bermasalah dengan E-Safety dan hanya 40% yang pernah mendampingi anak yang pernah mengalami permasalahan E-Safety.

Dalam survey tersebut, peserta menyatakan terdapat beberapa area terkait literasi digital mengenai E-Safety yang dirasakan masih perlu untuk dilengkapi, antara lain; langkah preventif, pengertian mengenai E-Safety, kreatifitas dalam

penggunaan sosial media, pemahaman mengenai Gen-Z, pembinaan untuk anak dan orang tua, cara pencegahan terhadap kejahatan digital, fasilitas pendukung, dan juga pengetahuan mengenai literasi digital.

2. Materi Pembahasan

Pemaparan mengenai data dari Child Online Safety Index di tahun 2020, seperti yang telah dipaparkan dalam latar belakang, menunjukkan Indonesia yang menempati peringkat terakhir dari 30 negara yang di survei di area guidance & education dalam hal memperlengkapi anak di dunia digital. Hasil Survey DQ mengidentifikasi bahwa keterlibatan sekolah dan keluarga sangatlah rendah. Indonesia secara keseluruhan, dalam standard digital quotation, menempati posisi ke 26 dari 30 negara, dengan score hanya 18 dari rata-rata score keseluruhan yang adalah 42 (DQ Institute, 2020).

Pemaparan mengenai keadaan di Indonesia tersebut, memberikan tanggung jawab yang lebih untuk para orang tua dan pendidik dikarenakan peran tersebut yang memang seharusnya menjadi kunci utama dalam mendidik anak dan remaja. Kerentanan anak dan remaja di dunia digital tersebut tidak terlepas dari berbagai resiko yang akan dihadapi ketika berinteraksi. Cyber risks yang dihadapi oleh anak dan remaja meliputi antara lain; Cyberbullying, disorder use of tech, risky content, risky contacts, cyber threats, reputational risks.

Untuk mengatasi *cyber risks*, kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh anak dan remaja adalah kemampuan dalam mengelola konten yang beresiko dan perilaku dalam menghadapi konten-konten beresiko tersebut. Kemampuan tersebut antara lain untuk mengidentifikasi, mengurangi, dan mengelola risiko dunia maya (misalnya; cyberbullying/perundungan di dunia maya, pelecehan, dan penguntitan) yang terkait dengan perilaku online. Selain itu, kemampuan untuk mengidentifikasi, mengurangi, dan mengelola risiko dunia maya terkait konten secara online (misalnya, konten berbahaya yang dibuat pengguna, konten rasis/kebencian, penyalahgunaan berbasis gambar), juga menjadi hal yang perlu dimiliki oleh

setiap anak dan remaja yang berinteraksi di dunia digital.

Dalam berinteraksi di dunia maya, kemampuan-kemampuan tersebut perlu menjadi pembekalan bagi setiap anak dan remaja yang terlibat secara online. Di sisi lain, sosialisasi E-Safety menjadi krusial dikarenakan berkembangnya ICT (Information Communication Technology) yang semakin tidak terbandung, di sisi lain, Internet sebagai tempat bereksplorasi tidak memiliki aturan yang tetap, dapat dikatakan memiliki area yang tanpa penjagaan dan dapat mengundang resiko dan bahaya bagi penggunanya.

Pengguna internet yang menjelajahi dunia digital, termasuk di dalamnya anak-anak dan remaja, seringkali tidak menyadari bahaya yang ada sehingga mereka menjadi lebih rentan terhadap perilaku online yang tidak aman. Dalam interaksi dengan perangkat digital yang meningkat secara eksponensial; cyberbullying, pelanggaran privasi, akses pornografi, kontak beresiko, menjadi hal-hal yang perlu diwaspadai dan menjadi perhatian bagi orang tua dan pendidik.

Dalam pelaksanaan PkM ini, pembahasan mengenai resiko di dunia maya dimulai dengan mengenali apa yang disebut dengan jejak digital. Kemudian pembahasan dilanjutkan dengan resiko, bahaya dan perlindungan online; antara lain meliputi dua hal yaitu Eksploitasi Seksual Anak (ESA) dan Cyberbullying. Untuk menjadi edukator yang dapat berperan secara maksimal dalam perannya mensosialisasikan E-Safety, maka fungsi edukator juga dijelaskan dalam empat aspek. Sebagai penutup, sumber bahan ajar sebagai referensi yang dapat turut memperlengkapi para pendidik juga dibagikan.

Jejak Digital

Seperti halnya ketika kita melakukan suatu perjalanan, maka akan terdapat jejak-jejak yang menandai setiap aktifitas kita. Berbeda dengan aktifitas di dunia nyata dimana jejak-jejak tersebut terkadang hilang atau dapat dihilangkan, aktifitas di dunia maya memiliki jejak digital yang tidak dapat dihilangkan begitu saja.

Jejak digital adalah semua informasi yang ditinggalkan seseorang secara pasif dan secara aktif,

yang dibagikan secara online. Jejak digital pasif adalah data yang ditinggalkan tanpa sadar oleh pengguna ketika berselancar di dunia maya; seperti history, sandi, alamat IP, dan sebagainya. Jejak digital aktif adalah berbagai teks, foto, video, komentar, dan sebagainya, yang ditinggalkan oleh penggunanya di berbagai media sosial, blog dan berbagai web maupun aplikasi.

Keberadaan jejak digital ini dengan konsekuensinya terkait keamanan di dunia maya, perlu menjadi hal yang disadari oleh setiap kita. Anak-anak dan remaja yang banyak menghabiskan waktu secara online, mungkin tidak selalu memikirkan implikasi dari apa yang mereka lakukan. Dalam sosialisasi literasi digital, diskusikan konsekuensi dari apa yang dibagikan oleh mereka secara online. Perlu diingatkan juga bahwa jejak digital mereka akan ada untuk selamanya; *'Your digital footprint is forever'*.

Risiko, bahaya, dan perlindungan online

Mengenai risiko, bahaya dan perlindungan online, penekanan pembahasan dalam PkM ini mengangkat dua hal yaitu ESA dan Cyberbullying. ESA adalah segala bentuk tindakan atau perlakuan terhadap anak yang bertujuan untuk melakukan eksploitasi seksual dan dilakukan dengan menggunakan atau memanfaatkan internet (Guidelines for the protection of children from sexual exploitation and sexual abuse, 2016). Konsep ini juga merujuk kepada Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) dan *'technology-facilitated'* child sexual exploitation and abuse.

Bentuk-bentuk ESA antara lain meliputi materi yang menampilkan kekerasan atau eksploitasi online (seperti halnya *grooming*, *sexting*, pemerasan seksual dan *live streaming* kekerasan seksual pada anak). *Grooming* adalah proses yang digunakan predator untuk membuat anak menjadi korban yang lebih mudah untuk dilecehkan secara seksual di masa depan. Biasanya *grooming* dimulai dengan membangun hubungan positif dengan anak, keluarga, dan terkadang dengan masyarakat.

Predator melakukan ini hingga korbannya menjadi lengah, begitu hubungan positif terbangun, maka tujuan berikutnya dari proses *grooming* adalah mempersiapkan anak untuk menjadi korban. Beberapa predator mungkin mencari pekerjaan di mana mereka memiliki akses ke anak-anak, atau mencari keluarga dengan kebutuhan yang tidak terpenuhi dengan menawarkan persahabatan dan dukungan.

Penting juga untuk diperhatikan predator seksual online dapat membentangkan jaring yang lebih luas ketika mencari calon korban. Predator dapat menggunakan media sosial, ruang obrolan game, dan platform pesan instan untuk menjangkau anak-anak dan remaja, untuk membangun kepercayaan. Tujuan mereka adalah mencoba membuat korban merasa didengar dan dipahami. Kemudian, mereka menggunakan koneksi ini untuk mengeksploitasinya di kemudian hari. Dengan membangun kepercayaan, predator membuat korbannya lengah. Predator juga dapat menggunakan internet untuk menyembunyikan identitas, usia, dan jenis kelamin mereka yang sebenarnya. Hal ini mempermudah mereka untuk membohongi dan memanipulasi anak untuk membentuk hubungan yang positif. Hubungan itu adalah dasar untuk proses *grooming* tersebut.

Hal lainnya dalam ESA adalah pembahasan mengenai *sexting*. *Sexting* adalah istilah yang digunakan untuk *sharing* gambar/video intim/pribadi dengan pihak lainnya. Selain itu, terdapat juga pemerasan seksual atau yang dikenal dengan *revenge porn*; yang adalah tindakan penyebaran gambar seksual eksplisit dari seseorang yang diposting online tanpa persetujuan orang tersebut dengan tujuan sebagai bentuk balas dendam atau pelecehan. Kasus lainnya dalam ESA adalah *live streaming* kekerasan seksual pada anak, dimana terdapat perorangan maupun sindikat yang menayangkan secara *online* pornografi anak dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Berbagai konteks ESA tersebut juga memerlukan perhatian dari para pendidik, dikarenakan para predator dan pelaku

ESA kerap mengincar korban yang masih rentan, dimana korban tersebut kerap kali tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkannya.

Selain dihadapkan dengan ESA, *cyberbullying* atau perundungan yang dilakukan secara online menjadi hal yang tidak terhindarkan ketika anak dan remaja berinteraksi secara online. *Cyberbullying* adalah tindakan menyerang, mengeksploitasi, melecehkan, mengancam, menyiksa, mengucilkan orang melalui internet, jejaring sosial, ponsel atau teknologi digital lainnya baik secara tulisan, visual atau gambar, video dan/komunikasi oral dengan niat yang disengajakan.

Adapun bentuk-bentuk *cyberbullying* meliputi: *flaming*, yaitu pengiriman pesan teks yang berisi kata-kata yang penuh amarah, kasar, dan frontal; *harrasment* (*gangguan*), merupakan *cyberbullying* yang berbentuk berbagai macam pesan yang mengganggu secara terus menerus; *denigration* (pencemaran nama baik), hal ini dapat berupa fitnah/ gosip atau membuat postingan bernada kebencian atau mengumbar kejelekan korban; *impersonation* (peniruan); *outing*, dimana pelaku menyebarkan rahasia orang lain, dengan maksud mengumbar keburukan atau privasi orang lain tersebut; dan *trickery* (tipu daya).

Setelah mengenali berbagai resiko dan bahaya yang dihadapi, maka perlindungan online dapat dilakukan dengan berbagai cara. Sebelum mensosialisasikan berbagai materi, penekanan peran edukator sangatlah penting, antara lain sebagai 1) Peserta didik, pendidik yang memiliki pengetahuan dan memahami E-Safety; 2) Penasihat, pendidik menjadi pihak yang dituju ketika peserta didik menghadapi permasalahan terkait E-Safety; 3) *Teacher*, pendidik dapat menyampaikan materi dan pelaksanaan E-Safety dengan efektif; dan 4) *An Identifier*, mengenali dan mengamati perubahan dalam perilaku peserta didik terkait E-Safety dan resikonya (Niyu & Purba, 2021). Pendidik diharapkan menyediakan lingkungan yang aman bagi anak dan remaja, memimpin dengan contoh dalam penggunaan teknologi yang etis dan memiliki

pengetahuan mengenai materi pembelajaran literasi digital.

3. Breakout Room Discussion

Dalam diskusi di breakout room, 31 peserta yang hadir dibagi kedalam empat ruangan yang dipimpin oleh empat fasilitator. Pembahasan dalam setiap breakout room akan mendiskusikan mengenai pemahaman yang mereka dapatkan melalui sesi yang telah diberikan terkait E-Safety, pengalaman yang pernah dialami mengenai berbagai kasus atau kendala E-Safety yang pernah mereka temui baik secara pribadi ataupun terkait anak didik, dan Langkah riil yang mereka rencanakan untuk diterapkan setelah memahami mengenai E-Safety ini.

Pemahaman yang didapatkan peserta untuk sesi E-Safety antara lain adalah:

1. Perlunya memahami perkembangan yang terjadi dan memperlengkapi diri dengan pengetahuan mengenai literasi digital
2. Memperhatikan faktor usia anak dan perbedaan generasi, pembelajaran yang diberikan disesuaikan dengan usia anak
3. Pentingnya keterlibatan orang tua dan pendidik dimana relasi dan komunikasi akan menjadi kunci dalam mengkomunikasikan mengenai E-safety ini
4. Dapat mengenali dan peka terhadap kebutuhan anak, dikarenakan apa yang tampak baik-baik saja dipermukaan belum tidak menjamin bahwa anak tidak menghadapi pergumulan terkait interaksi mereka secara online
5. materi yang didapatkan dapat digunakan untuk persiapan dan pencegahan di masa mendatang. Dengan tersedianya bahan ajar, maka akan mempermudah untuk penerapan secara praktis dengan diperkenalkannya berbagai sumber bahan ajar dari berbagai situs yang direferensikan

Kasus atau kendala E-Safety yang pernah ditemui oleh peserta, baik secara pribadi ataupun terkait anak didik sangatlah bervariasi. Berbagai kasus dan kendala tersebut disimpulkan sebagai berikut:

1. Generasi orang tua dan pendidik yang masih bergumul dengan keterbatasan mereka terkait literasi digital pada umumnya dan E-Safety dalam praktiknya. Rendahnya pendidikan orang tua terkadang berdampak dalam mendidik anak yang sudah berinteraksi di dunia digital.
2. Keterbatasan pengetahuan mengenai berbagai aplikasi, interaksi online, dan juga penggunaan cloud dan media sosial, membuat para penggunanya kurang berhati-hati
3. Terdapat 80% dari peserta yang pernah terlibat langsung dengan cyber crime. Kejahatan yang dihadapi meliputi penipuan online (online shopping, modus kecelakaan, sms berhadiah, permintaan untuk dana bantuan, dan juga penyalahgunaan aplikasi deepfake untuk mengancam), ESA (termasuk anak yang mengakses pornografi, usaha grooming dari orang yang tidak dikenal, sexting, dan sharing konten yang tidak pantas dari pihak lain), cyber bullying, dan juga kecanduan gadget. Pengalaman-pengalaman yang dihadapi peserta tersebut merupakan kejadian yang dihadapi secara riil dalam interaksi mereka maupun anak didik yang mereka asuh.
4. Bagi beberapa peserta, kendala lainnya juga dengan maraknya aplikasi seperti telegram dengan akses yang lebih luas dan tanpa adanya filter, anak-anak menjadi semakin rentan Ketika hal-hal yang tidak pantas dibagikan dalam aplikasi tersebut di dalam grup tempat mereka tergabung di dalamnya.
5. Selain itu, kendala mengenai budaya kita yang dianggap lebih tertutup dalam membicarakan hal-hal yang sensitive (Seperti mengenai pornografi), sehingga memberikan jarak dalam berkomunikasi. Kendala mengenai bagaimana menindaklanjuti jika ditemukan hal-hal terkait ESA juga menjadi problema tersendiri, dikarenakan pusat

layanan maupun dukungan yang menangani ini belum tersedia.

Langkah riil yang direncanakan untuk diterapkan oleh peserta setelah memahami mengenai E-Safety ini adalah; dengan menindaklanjuti dengan sosialisasi mengenai pentingnya jejak digital kepada anak-anak dan remaja, sehingga mereka dapat lebih berhati-hati dalam berinteraksi di dunia digital; memberikan *awareness* mengenai bagaimana menjadi pengguna media sosial yang cerdas dan beretika; dengan berbagai materi dan sumber yang telah didapatkan maka E-Safety akan disosialisasikan dengan pendampingan yang tepat untuk anak-anak dan remaja yang dibina.

Belajar dari pengalaman dan masukan yang ada, peserta berusaha untuk tidak menghakimi ketika menemukan kasus-kasus terkait *cyber crime*, namun akan berusaha menangani lebih bijak dengan mengkomunikasikan dan mencari solusi yang terbaik. Selain itu, *approach* lainnya adalah melakukan pendekatan dengan menjadi teman dan keluarga bagi anak dan remaja, sehingga mereka mempunyai '*safety place*' untuk berdialog dan mengadu. Pendekatan lainnya adalah dengan memberikan bekal dari segi keagamaan untuk memperkuat benteng moral dan keimanan. Selain anak-anak dan remaja, dikarenakan kasus *cyber crime* berupa penipuan banyak dialami orang-orang dewasa/senior, maka sosialisasi mengenai E-Safety juga dianggap perlu diberikan kepada mereka.

KESIMPULAN

Melalui survey awal, kebutuhan peserta akan materi E-Safety ini menjadi suatu yang perlu ditindaklanjuti. Skala pentingnya pemahaman dan sosialisasi ini juga disepakati secara menyeluruh oleh para peserta. Melalui penyampaian materi dengan format webinar yang kemudian dilanjutkan dengan breakout room discussion, materi yang disampaikan dapat didiskusikan dengan memahami pengalaman di lapangan sesuai dengan yang dialami

oleh para peserta. Korelasi antara materi yang disampaikan dan pengalaman tersebut kemudian akan diarahkan untuk perencanaan aplikasi pelaksanaan dan tindakan lanjutan untuk menerapkan E-Safety .

Selain pembahasan sosialisasi E-Safety untuk anak dan remaja, kebutuhan akan edukasi E-Safety untuk khalayak umum, seperti halnya para senior yang juga rentan terhadap penipuan juga dapat dilakukan dalam pelaksanaan PkM selanjutnya.

REFERENSI

- Briandana, R., & Dwityas, N. A. (2019). Media Literacy: An Analysis of Social Media Usage among Millennials. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 4(2), 488–496. <https://doi.org/10.22161/ijels.4.2.44>
- Bubb, S., & Jones, M. A. (2020). Learning from the COVID-19 home-schooling experience: Listening to pupils, parents/carers and teachers. *Improving Schools*, 23(3), 209–222. <https://doi.org/10.1177/1365480220958797>
- DQ Institute. (2020). *2020 COSI Report*.
- Englander, E., Donnerstein, E., Kowalski, R., Lin, C. A., & Parti, K. (2017). Defining cyberbullying. *Pediatrics*, 140 (Supplement_2), S148-S151.
- Internetmatters.Org. (2019). *Vulnerable Children in a Digital World 2019 – Research Summary and Insights*, 1–3.
- Isniah, S., Purba, H. H., & Debora, F. (2020). Plan do check action (PDCA) method: literature review and research issues. *Jurnal Sistem dan Manajemen Industri*, 4(1), 72-81.
- Livingstone, S., J. Carr, & J. Byrne. (2016). *One in Three: Internet Governance and Children's Rights*. Ontario: Centre for International Governance Innovation and The Royal Institute of International Affairs. 22.
- Niyu, N., & Purba, H. (2021). E-Safety: Keamanan Di Dunia Maya Bagi Pendidik Dan Anak Didik. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 729-737.

UNICEF, Foundation, W. C., Organization, G. A. and W. H. (2020). COVID-19 and its implications for protecting children online, (April), 1–6. Diambil dari [https://www.end-violence.org/sites/default/files/2020-07/COVID-19 and its implications for protecting children online_Final](https://www.end-violence.org/sites/default/files/2020-07/COVID-19_and_its_implications_for_protecting_children_online_Final)

%28003%29_0.pdf