

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 9, No. 2, Juni 2023 Halaman: 139-151
--	--	---

Pengenalan Digital Citizenship di Lingkungan Sekolah Dasar

Rd. Heri Solehudin

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta,
herisolehudin@uhamka.ac.id

Diterima: 25-08-2023.; Direvisi: 28-10-2023; Disetujui: 02-11-2023

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.18860/23392>

Abstrak: Sekolah memiliki peran yang sangat strategis dalam mengarahkan anak-anak didiknya dalam bersosial media, selain orang tua dan lingkungan keluarga, pola interaksi dengan memanfaatkan sosial media. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran utuh tentang upaya sekolah dan guru dalam mengedukasi anak-anak didiknya tentang etika anak-anak dalam pemanfaatan media sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang dianalisa secara deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung terhadap anak-anak serta orang tua murid kelas 6 dengan melibatkan 21 orang peserta didik dan 21 orang wali murid yang banyak menggunakan smartphone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya SD Aisyiah Kota Sukabumi dalam memberikan edukasi secara rutin tentang internet sehat dan digital citizenship terhadap anak-anak mendapatkan respon yang sangat positif, baik oleh anak-anak maupun oleh orang tua murid. Hal ini menegaskan bahwa sekolah merupakan tempat yang paling strategis dalam memberikan edukasi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih terbuka terhadap guru di sekolah dibandingkan dengan orang tuanya dirumah, maka guru di sekolah dapat menjadi pemandu jalan yang baik dan dapat memberikan arahan serta batasan dalam memanfaatkan media sosial.

Kata Kunci: *Peran Sekolah; Warga Digital; Media Sosial*

Introduction to Digital Citizenship in Elementary School Environment

Abstract : *Schools have a very strategic role in directing their students in using social media, apart from parents and family environment, interaction patterns by utilizing social media. This research aims to get a complete picture of the efforts of schools and teachers in educating their students about children's ethics in using social media. This type of research is qualitative research which is analyzed descriptively. The data collection technique was carried out through direct interviews with children and parents of sixth grade students involving 21 students and 21 parents who often use smartphones. The results of the research show that the efforts of Aisyiah Elementary School, Sukabumi City to provide regular education about healthy internet and digital citizenship to children have received a very positive response, both by the children and their parents. This confirms that schools are the most strategic place in providing education. The research results also show that children are more open to teachers at school compared to their parents at home,*

so teachers at school can be good guides and can provide direction and limits in using social media.

Keywords: *The Role of Schools; Digital Citizens; Social Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah seluruh tatanan kehidupan kita dalam bersosialisasi, dari orang dewasa hingga anak-anak seakan tidak bisa terlepas dari teknologi digital dimana smartphone telah menjadi kebutuhan pokok lintas generasi. Pemerintah sebagai pemangku kekuasaan sangat optimis bahwa memberikan akses teknologi terhadap anak-anak dapat meningkatkan pencapaian akademiknya. Pemerintah mewajibkan belajar dari rumah sebagai upaya untuk mengurangi persebaran Covid 19, istilah belajar dari rumah itulah yang kemudian diartikan sebagai pembelajaran secara online (Munastiwi & Puryono, 2021). Karena itu memiliki keterampilan digital dan mampu menggunakan teknologi secara efektif juga diperlukan untuk dapat memahami manfaat terukur dari penggunaan internet (Pavlov, 2020). Disinilah faktor kesiapan guru dan sekolah menjadi penentu prestasi siswa, inilah tantangan berat yang harus dihadapi bagaimana guru harus mampu mendesain ulang model pembelajaran (Berry et al., 2005).

Akses teknologi yang semakin terbuka menimbulkan adanya pergeseran sumber informasi yang dibutuhkan Masyarakat, jika dahulu Masyarakat hanya mengenal radio, televisi maupun surat kabar (koran) maka kini telah bergeser. Media social menjadi sumber informasi dan sekaligus komunikasi yang efektif yang digunakan bahkan jangkauannya lintas generasi. Hal yang memprihatikan adalah minimnya literasi digital sehingga pelanggaran etika, penyebaran berita bohong, pemicu kejahatan online, penipuan bisnis dan sejenisnya banyak menimpa Masyarakat. Pandemi Covid 19. mengubah perdebatan tentang adopsi teknologi dari pertanyaan apakah menjadi pertanyaan tentang bagaimana penggunaan memengaruhi kinerja (Alfoudari et al., 2023).

Dampak teknologi terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi diprediksi oleh keterbukaan guru terhadap perubahan, penggunaan teknologi yang konstruktivis, dan dipengaruhi secara negatif oleh persentase penggunaan teknologi di mana siswa bekerja sendiri (Baylor & Ritchie, 2002). Teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat. Selain itu, teknologi berubah lebih cepat dari sebelumnya. Inovasi teknologi juga berdampak pada anak-anak kita (Demir, 2021). Penelitian yang dilakukan Chiodo dan Martin (2005) menyebutkan bahwa siswa tidak menanggapi sisi politik kewarganegaraan. Karena itu kami menyarankan agar konsep kewarganegaraan disesuaikan dengan usia (Chiodo & Martin, 2005).

Smartphone yang awalnya hanya sebagai alat komunikasi dengan orang-orang yang dikenalnya telah berkembang menjadi media komunikasi yang lebih luas dikalangan Masyarakat bukan hanya orang dewasa dan terpelajar akan tetapi telah merambah sampai pada anak-anak usia sekolah dasar. Generasi milenial sebagai generasi yang paling banyak memiliki ketergantungan terhadap penggunaan smartphone, selain kecanduan internet generasi milenial memang lebih percaya diri, terbuka terhadap berbagai wawasan baru dan lebih adaptif terhadap perubahan (Haq, 2020). Penggunaan media pembelajaran guna memajukan kemampuan peserta didik khususnya

dalam kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media video selain peserta didik dapat memahami dan menangkap informasi materi pelajaran juga dapat mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik serta cara berpikir peserta didik terhadap materi pelajarannya (May Hidiyah et al., 2023).

Bagi Masyarakat di Indonesia media sosial mulai menjadi candu terutama di kalangan remaja dan anak-anak mulai dari aplikasi watshapp, facebook, twitter, youtube, Instagram, line, tiktok, path dan lain sebagainya. Para remaja bahkan dibawah umur telah banyak yang memiliki akun pribadi yang artinya dia mulai bersosialisasi dan berteman dengan banyak orang bahkan yang sebelumnya tidak dia kenal, inilah yang seringkali menimbulkan dampak negatif yang berimbas pada kejahatan kekerasan seksual, perampasan hak dan lain sebagainya. Memang munculnya beragam aplikasi social media memberikan pengaruh yang positif akan tetapi juga banyak yang negative (Solehudin, 2021). Media sosial tidak lagi sekadar bentuk hiburan bagi generasi muda. Mereka mempengaruhi semua orang, konsumen juga organisasi, pelaku . Eksekutif bisnis, konsultan, dan pembuat keputusan sama semua berjuang dengan memahami dan mendekripsi cara terbaik memanfaatkan berbagai aplikasi media sosial yang tersedia di marketplace (Kaplan, 2015).

Anak-anak dipandang sebagai orang yang dipengaruhi oleh masyarakat dan juga sebagai agen yang berdampak pada masyarakat, sehingga sistem sekolah bergulat dengan tantangan bagaimana mendukung anak-anak untuk menjadi warga negara yang positif dalam masyarakat partisipatif yang semakin digital (Matiuta, 2016). Apapun kerangka interpretatif yang kita pilih untuk diterapkan, pesannya adalah bahwa pembelajar yang tidak secara aktif berinvestasi dalam pemrosesan informasi cenderung hanya terlibat dalam pembelajaran di permukaan dan hanya mencapai kinerja pembelajaran yang sederhana (Erhel & Jamet, 2013).

Komunitas global kini berusaha untuk mengembangkan siswa menjadi warga dunia, yang mampu menemukan solusi untuk tantangan terbesar dunia dan termotivasi untuk menanamkan perdamaian dan keadilan ke dalam komunitas mereka. Pendidik harus memahami konsep-konsep penting ini, seperti kewarganegaraan global, pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan, hak asasi manusia, dan pemajuan budaya perdamaian, yang membentuk kehidupan anak-anak jika mereka ingin secara efektif mendukung anak-anak dalam perkembangannya dan mempersiapkan mereka untuk abad ke-21 (Bennett et al., 2016).

Konsep pendidikan kewarganegaraan mengandung sejumlah ambiguitas dan ketegangan, terkait dengan interpretasi yang berbeda dari gagasan 'kewarganegaraan (McLaughlin, 1992). Akan tetapi pendidikan kewarganegaraan digital dapat menjadi solusi ditengah persoalan minimnya literasi digital anak-anak. Kecenderungan akses digital yang tanpa batas harus mendapatkan filter dari sekolah, maka konsep seperti smart class juga dapat diarahkan dalam rangka mewujudkan digital citizenship.

Ruang kelas cerdas adalah lingkungan belajar yang secara teknis mengintegrasikan teknologi cerdas dan secara analitis memfasilitasi ruang kolaboratif untuk pedagogi pembelajaran yang ditingkatkan secara sosial dan pemikiran tingkat tinggi untuk mengoptimalkan presentasi konten, akses mudah ke sumber belajar, interaktivitas pengajaran dan pembelajaran, serta tata letak dan manajemen kelas (Alfoudari et al., 2021).

Upaya mendesain prakteknya Smart Class dapat dilakukan dengan merancang lingkungan belajar, mengintegrasikan sistem dan perangkat teknologi serta memanfaatkan beberapa fitur aplikasi pendidikan yang telah tersedia baik melalui smartphone maupun perangkat digital lainnya. Kelas cerdas adalah kelas yang telah

dilengkapi perangkat teknologi jaringan seperti 4G atau 5G sehingga transmisi audio dan video tanpa mengalami gangguan, dapat dilakukan pembelajaran secara interaktif dan kegiatan pembelajaran kemudian diunggah melalui situs web (Alelaiwi et al., 2015).

Keterampilan sosial yang kuat memungkinkan anak menangani masalah antar pribadi dengan lebih konstruktif, berempati dengan perasaan orang lain, dan berkolaborasi secara efektif (Ummah & Sofarina, 2023). Namun, pendekatan konvensional untuk mengajarkan konsepsi kewarganegaraan digital umumnya adalah strategi berbasis kuliah; yaitu, guru langsung menyampaikan konten kepada siswa dan meminta mereka untuk mendiskusikan situasi tentang perilaku menggunakan komputer dan teknologi komunikasi. Selama diskusi, guru memainkan peran utama dengan memberikan umpan balik kepada siswa (Tapingkae et al., 2020).

Dalam memanfaatkan sosial media hal yang perlu diperhatikan adalah kemampuan untuk memilih apa yang layak dan tidak untuk dibaca apalagi untuk di teruskan (Share) ada konsep yang sangat populer yang dapat menjadi acuan yaitu yang sering disebutkan sebagai konsep THINK (True, Helpful, Inspiring, Necessary, Kind). True artinya bahwa kita harus dapat memastikan sesuatu itu benar, helpful yang artinya bermanfaat, inspiring yang artinya menginspirasi, necessary yang artinya penting dan terakhir adalah kind yang artinya baik bagi semua. Prinsipnya *Digital Citizen* harus selalu memegang etika dalam bersosial media dengan baik dan benar. Konsep *Digital Citizen* dengan selalu memperhatikan konsep THINK dalam bersosial media maka kita telah memanfaatkan teknologi digital secara benar (Priyanto, 2023).

Kewarganegaraan digital berbeda dengan literasi digital karena fokusnya pada kewarganegaraan dan orang-orang sebagai warga negara dalam partisipasi mereka dengan dan melalui teknologi digital. Dengan fokus pada kewargaan sebagai cara untuk memahami orang lain dan dunia di sekitar kita (Duran, 2022). Pengajaran kewargaan digital menjadi semakin sesuai dengan perkembangan bahkan untuk anak sekolah dasar ataupun taman kanak-kanak sekalipun (Lauricella et al., 2020).

Literasi media adalah disiplin penting bagi semua siswa di abad ke-21, di mana teknologi digital berkuasa. Sementara konsep literasi telah bergeser dan berubah selama hampir satu abad, dan menjadi literasi terbaru yaitu literasi digital dengan berfokus pada kapasitas untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, membuat, dan berpikir kritis tentang pesan di media dan kekuatan di baliknya konstruksinya. Hal ini membutuhkan keterampilan untuk memeriksa dan menilai motivasi dan niat pengguna individu itu sendiri, dan memahami bagaimana perilaku online dapat berdampak positif dan negatif pada orang lain dan dunia pada umumnya (Hunt, 2023).

Selama beberapa dekade terakhir pemanfaatan teknologi digital digunakan dalam meningkatkan sistem pendidikan, pendekatan sering dikritik karena kurang memiliki landasan teoretis dan teknologi yang tepat (Singh & Miah, 2020). Menggunakan smartphone dalam pembelajaran di kelas diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan membaca dan sebagai sumber belajar bagi calon guru. Seiring perkembangan smartphone belakangan ini telah memberi penggunanya sejumlah fitur dan aplikasi yang memungkinkan mereka melakukannya melakukan beberapa aktivitas dengan smartphone secara bersamaan, maka perilaku multitasking dengan memanfaatkan smartphone di kalangan guru maupun calon guru tidak bisa dihindari lagi (Hikmat & Mulyono, 2018)

Fenomena mobile learning yang juga biasa disebut dengan m-learning, muncul beberapa tahun belakangan ini melalui peningkatan integrasi dan adopsi perangkat seluler dalam pembelajaran. Namun, ada ketidaksepakatan tentang definisi mobile learning karena para sarjana mendefinisikan mobile learning dalam konteks yang berbeda. Hal ini

dapat dikaitkan dengan fakta bahwa mobile learning memiliki dua komponen yang berbeda, yaitu mobile dan sedang belajar. Kurangnya pemahaman bersama berkembang karena perbedaan perspektif dari yang satu melihatnya karena pembelajaran seluler menggabungkan fenomena yang beragam (Toperesu & Belle, 2018).

Sebenarnya media sosial juga memiliki dampak positif. Ketika dapat memanfaatkannya dengan benar karena dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kehidupannya, hal ini mengingatkan bahwa lingkungan social merupakan salah satu factor yang dapat membentuk kepribadianya dan siapa dirinya. Media sosial membawa berbagai dampak dalam kehidupan remaja. Bahkan akhir-akhir ini banyak kreatifitas dan inovasi berkembang melalui media social meskipun tidak sedikit juga kasus kejahatan yang berawal dari media sosial. Disinilah peran sekolah, guru, orang tua dalam memberikan edukasi yang baik dan benar dalam memanfaatkan media social mengingatkan generasi saat ini suka ataupun tidak suka tetap dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi informasi. Sementara Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media social sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas edologi dan teknologi yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten (Kaplan, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Arintya Rahmadani (2022) menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi tiktok dapat merusak moral anak dan mengubah sikapnya dari yang baik menjadi kurang baik seperti kurang disiplin, suka marah jika diingatkan dan kurang menghargai orang lain, meskipun ada juga dampak positifnya seperti senang melakukan sesuatu dan mudah dalam berbaur dan bersosialisasi dengan sesama teman dan orang yang baru dikenalnya (Rahmadani, 2022). Sejalan dengan hal tersebut Lauricella et al (2020) menyebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan digital di Taman Kanak-Kanak hingga kelas 5 SD dalam sampel guru dari Amerika Serikat menunjukkan bahwa guru anak-anak di sekolah dasar mulai mendidik mereka tentang kewarganegaraan digital tetapi ada perbedaan dalam konsep-konsep yang diajarkan sebagai fungsi kelas siswa, demografi ras sekolah, dan pengaturan sekolah (Lauricella et al., 2020).

Program pendidikan kewarganegaraan yang berkualitas tinggi juga harus melibatkan siswa dalam proyek dan simulasi kehidupan nyata, menciptakan koneksi dukungan komunitas, dan memperkenalkan siswa pada model peran yang menarik sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kapasitas kewarganegaraan yang diperlukan untuk kewarganegaraan aktif. Ini berarti bahwa anak-anak perlu dihadapkan pada masalah kewarganegaraan dan keterlibatan sipil pada usia muda memberikan waktu dan sumber daya kepada pendidik untuk secara efektif meningkatkan kecenderungan siswa untuk menjadi anggota masyarakat dewasa yang kompeten dan berkontribusi (Blevins et al., 2014). Tujuan pendidikan kewarganegaraan digital termasuk membina konsepsi dan perilaku siswa yang benar dalam menggunakan komputer dan teknologi komunikasi serta mencegah mereka menunjukkan perilaku online yang tidak pantas, seperti cyberbullying, kontak berbahaya, dan pelecehan (Tapingkae et al., 2020).

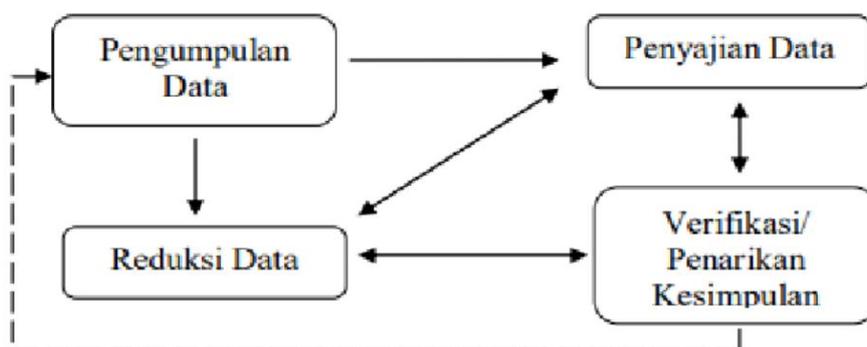
Dengan menyelidiki apakah faktor tertentu mendorong pertumbuhan kewarganegaraan digital dengan berusaha memahami apa dan bagaimana guru dan sekolah dapat memberikan edukasi terhadap anak agar dapat menjadi warga digital yang bertanggung jawab, terinformasi, dan terlibat. Karena itu sekolah dituntut untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan sebagai warga digital, dan menyusun pengalaman pengembangan profesional untuk guru kelas guna

mempromosikan perilaku yang menggambarkan tingkat kewargaan digital yang lebih baik (Choi et al., 2018).

Penelitian ini didasari oleh tingginya angka penggunaan media sosial anak di lingkungan Kota Sukabumi Jawa Barat dan dimaksudkan untuk dapat memperoleh gambaran yang utuh dan komprehensif terhadap upaya yang dilakukan guru di sekolah terutama di lingkungan SD Aisyiah Kota Sukabumi dalam mengedukasi anak-anak terhadap penggunaan media sosial sehingga mampu secara bijaksana memanfaatkan media digital dan media sosial secara baik dan benar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang dianalisa secara deskriptif, dimana hasil penelitian dideskripsikan secara komprehensif (Sugiono, 2014). Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VI A dan Kelas VI B SD Aisyiah Kota Sukabumi, Jawa Barat karena anak-anak kelas VI adalah yang paling banyak menggunakan smartphone dan rata-rata telah memiliki akun media sosial pribadi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung terhadap anak-anak serta orang tua murid kelas 6 dengan melibatkan 21 orang peserta didik dan 21 orang wali murid yang banyak menggunakan smartphone. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang disampaikan oleh Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan serta verifikasi (Miles, M.B. et al., 2014).



Gambar 1. Alur Model Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman (2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

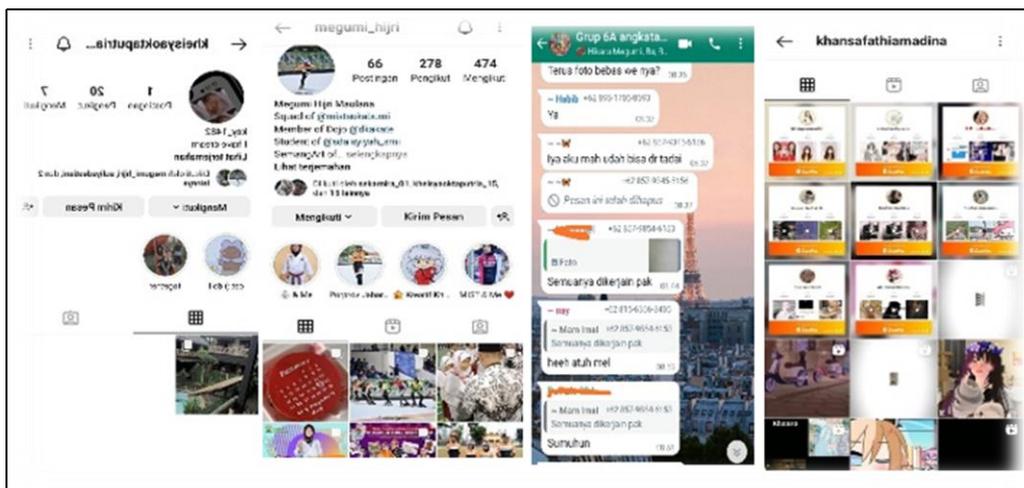
Hasil

Hasil Wawancara yang dilakukan terhadap 21 siswa kelas 6 menunjukkan bahwa 10 anak dari 21 anak yang di wawancarai ternyata membawa smartphone ke sekolah, 5 anak tidak membawa tetapi memiliki smartphone dirumah sedangkan 6 orang anak tidak memiliki smartphone tetapi sering menggunakan smartphone milik kakaknya atau orang tuanya dirumah. Hasil wawancara menemukan bahwa 17 anak dari 21 anak yang diwawancarai telah menggunakan smartphone dan memiliki akun media sosial pribadi dan mereka telah terbiasa bermedia sosial setelah pulang dari sekolah dan sebelum tidur. Berikut adalah data peserta didik kelas VIA beserta jenis media sosial yang mereka gunakan.

Tabel 1. Media Sosial Yang Digunakan Siswa Kelas VI A

No	Media Sosial yang dimiliki anak Anak		
	Nama Anak	Jenis Kelamin	Media Sosial yang digunakan
1	Asy	Perempuan	WhatsApp, Youtube
2	Ayn	Perempuan	WhatsApp, Instagram, Telegram, Youtube
3	Dnsh	Laki-laki	WhatsApp, Youtube, Discord
4	Dla	Perempuan	WhatsApp, Tik Tok, Telegram
5	Imld	Perempuan	WhatsApp, Tik Tok, Instagram, Youtube
6	Khns	Perempuan	WhatsApp, Tik Tok
7	Arn	Laki-laki	WhatsApp, Tik Tok
8	Mgmi	Perempuan	WhatsApp, Youtube
9	Fiq	Laki-laki	Youtube, WhatsApp
10	Zlfn	Laki-laki	Youtube
11	Nad	Perempuan	WhatsApp, Youtube
12	Nsy	Perempuan	WhatsApp, Instagram, Tik Tok, Youtube
13	Rhmn	Laki-laki	WhatsApp, Youtube
14	Rga	Laki-laki	WhatsApp, Tik Tok, Pinterest
15	Sls	Perempuan	WhatsApp, telegram, Instagram, Youtube
16	Srh	Perempuan	Tik Tok, Youtube
17	Tlth	Perempuan	WhatsApp, Youtube
18	Ksy	Perempuan	WhatsApp, Instagram, Youtube
19	W. A. F	Laki-laki	Youtube
20	M. Zfr	Laki-laki	WhatsApp, Tik Tok, Youtube
21	M. Fdz	Laki-laki	Watshapp, Youtube

Tabel 2 diatas menggambarkan bahwa penggunaan media sosial yang paling banyak adalah WhatsApp, Instagram, Tik Tok dan Youtube. Namun tidak ditemukan anak-anak yang menggunakan media social seperti facebook maupun tweeter. Mereka secara umum hanya menggunakan Watshapp, Tiktok, Instagram dan youtube. Wawancara langsung terhadap anak-anak yang kebetulan membawa smartphone ke sekolah.



Gambar 2. Data penggunaan Media Sosial anak SD Aisyiah Sukabumi

Dari hasil wawancara terhadap beberapa orang tua murid rata-rata mereka bahkan tidak mengetahui media social yang digunakan oleh anak-anaknya dan secara umum hanya mengenal youtube sebagai aplikasi yang paling sering dilihat anak-anaknya. Hal inilah yang kemudian melahirkan keprihatinan guru di SD Aisyiah Sukabumi sehingga pengenalan digital citizenship menjadi keharusan yang dilakukan. Pengenalan Digital Citizenship yang dilakukan di SD Aisyiah Sukabumi dilakukan oleh semua guru di sekolah baik setelah selesai pembelajaran maupun saat istirahat sekolah. Selain itu pengenalan internet sehat juga dilakukan terhadap orang tua murid SD Aisyiah Kota Sukabumi yang dilakukan dalam ajang silaturahmi antara guru dan walimurid yang dilakukan setiap tiga bulan sekali dengan mendatangkan pembicara dari luar sekolah, hal ini dilakukan untuk membangun kesamaan pandangan dan cara dalam mengedukasi anak-anak utamanya dalam memanfaatkan media digital. Kegiatan pengenalan digital citizenship di SD Aisyiah Kota Sukabumi Jawa Barat dapat terlihat dari table berikut :

Tabel 2. Kegiatan pengenalan Digital Citizenship di SD Aisyiah Kota Sukabumi

Materi	Pelaksanaan		
	Durasi	Waktu Pelaksanaan	Peserta
Pengenalan Media Digital	30 menit	Setelah KBM	Kelas 6
Sosial Media Anak	30 menit	Setelah KBM	Kelas 6
Aplikasi dan Cara Mengakses	30 Menit	Jam Istirahat	Kelas 6
Mengenal Internet sehat	15 Menit	Setelah KBM	Kelas 4-5
Penguatan Literasi Digital	120 Menit	3 Bulan Sekali	Guru
Pengenalan Literasi Digital	120 Menit	3 Bulan Sekali	Wali Murid

Pembahasan

Pendidikan di era digital juga seringkali menjadikan anak selalu bersentuhan dengan *gadget*. Kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga bisa menikmati hasil perkembangan teknologi saat

ini (Solehudin et.al, 2023). Hal yang wajib diwaspadai adalah kecanduan aplikasi yang bisa juga mengganggu anak-anak terutama waktu istirahatnya yang seharusnya dimanfaatkan agar dapat beristirahat dengan baik untuk mempersiapkan sekolah di esok harinya. Akan tetapi juga harus diwaspadai dampak yang dapat ditimbulkan terhadap anak-anak misalnya tidur anak terganggu atau sulit tidur dan lain sebagainya (Nathanson, 2021).

Teknologi ibarat sebuah mata pisau yang bisa memiliki nilai manfaat yang tinggi Ketika berada ditangan yang tepat akan tetapi sebaliknya juga dapat membahayakan atau berdampak negative Ketika berada ditangan yang tidak seharusnya, begitu juga aplikasi media sosial yang merupakan turunan dari teknologi informasi memiliki konsekwensi yang sama. Masyarakat di seluruh dunia sebagian besar terlibat dan terikat dengan teknologi web 2.0 dan platform media sosial (Alalwan et al., 2017). Media sosial mengacu pada beberapa aplikasi berbasis internet berdasarkan berbasis teknologi yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten buatan pengguna (Kaplan, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Ali, A. M., Shamsudin, M. F., Ali, A. M., Ishak, M. F., & Esa, S. A (2021) menyebutkan bahwa efek positif yang signifikan antara penggunaan aplikasi media sosial dan pengambilan keputusan siswa (Ali et al., 2021). Karena itu globalisasi teknologi juga menjadi tantangan berat bagi orang tua, pola asuh terhadap anak menjadi hal utama dalam mendidik anak (Fatmawati & Sholikin, 2019).

Media sosial tersebut merupakan media sosial yang banyak digemari oleh para remaja di Indonesia sebagai media berkomunikasi, mencari informasi, dan bahkan berekspresi melalui konten-konten yang mereka buat. Akan tetapi pemanfaatan media social saat ini dilakukan melewati batasan umur, dari anak-anak hingga orang tua dengan tujuan yang berbeda-beda, ada yang bertujuan berbagi ilmu akan tetapi juga banyak yang hanya memanfaatkan untuk kesenangan semata. Karena itu orang tua harus memberikan edukasi yang baik dan dapat diterima anak. Peran orang tua sangat penting dalam memberika edukasi sejak anak usai dini dalam memanfaatkan smartphone, maka kampanye public dalam meningkatkan kesadaran tentang penggunaan smartphone sangat penting (Kamaruddin & Nawawi, 2020).

Pentingnya Pendidikan kewarganegaraan digital adalah dalam rangka menjembatani anak-anak didik agar tuntutan beradaptasi dengan teknologi digital harus di imbangi dengan pengajaran kompetensi kewarganegaraan digital. Pengenalan kewarganegaraan digital yang dilakukan pada anak-anak kelas VI SD Aisyiah Kota Sukabumi dilakukan oleh guru kelas secara rutin baik menjelang kegiatan pembelajaran maupun setelah kegiatan pembelajaran, bahkan ketika waktu istirahat guru juga bergabung dengan anak-anak untuk berdiskusi dan mendengarkan cerita anak-anak tentang media sosial. Dalam penelitian ini kami memperoleh gambaran terperinci tentang bagaimana guru bukan hanya berinteraksi dan mengedukasi tetapi bersama-sama anak-anak mempraktekkan cara bermedia sosial yang baik dan benar.

Usia anak-anak SD kerap menjadi korban penggunaan media sosial yang tidak baik. Sehingga peran orang tua sangat diperlukan untuk mendampingi dan mengedukasi anak mengenai media sosial. Seperti yang dialami SIs yang nyaris menjadi korban dari pertemanan yang tidak sehat di media sosial. Sehingga semua pihak terutama orang tua mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pemahaman dan pendidikan mengenai media sosial kepada anak- anak SD. Media sosial yang paling banyak digunakan adalah WhatsApp dan Youtube. Melalui whatsapp mereka bisa berkomunikasi dengan

teman, orangtua, dan saudara yang tinggal jauh dari rumah saya. Kalau Youtube bisa buat hiburan juga dan bisa juga bantu saya belajar terutama matematika. Orang tua saya tidak melarang bermain hp tapi waktu mainnya dibatasi terutama kalau hari sekolah.

Kota Sukabumi merupakan kota dengan jumlah pengguna media sosial aktif yang sangat tinggi. Fenomena anak sekolah dasar (SD) yang sudah memegang smartphone dan menggunakan internet menjadi hal yang perlu diperhatikan dan juga mendapat perhatian khusus dari pemerintah Kota Sukabumi (Heru, 2022). Dampak yang paling dirasakan oleh orang tua adalah pola belajar anak yang menjadi sangat berkurang, interaksi sosial anak dengan teman di lingkungan sosialnya juga menjadi sangat terbatas. Hal ini juga merupakan salah satu akibat dari buruknya bermain media sosial tanpa pengawasan orang tua. Hal-hal yang terjadi secara maya di media sosial dapat berdampak di kehidupan nyata. Pasang surut dalam hubungan pertemanan anak baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun lingkungan media social seringkali menjadikan media digital sebagai alat komunikasi yang dilakukan.

Banyak orang tua yang mengeluhkan tentang bagaimana anak-anak mereka tidak bisa lepas dari handphone, kegiatan sehari-hari mereka seperti mandi, beribadah, dan belajar, dan bahkan bermain dengan teman-temannya mejadi terabaikan. Mereka lebih senang bermain dengan teman di dunia maya, mereka juga lebih senang menghabiskan waktunya dengan bermain handphone. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa banyak orang tua yang tidak dapat mengontrol penggunaan social media anak bahkan 15 dari 21 orang tua menyebutkan tidak mengetahui jenis aplikasi yang digunakan anak-anaknya, secara umum mereka hanya mengetahui anak-anaknya sering mengakses youtube tetapi tidak tahu jenis konten yang diakses dan dilihat anak-anaknya.

Pengenalan Digital Citizenship adalah bagian dari edukasi yang wajib dilaksanakan terhadap anak-anak dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin tidak dapat terbendung. Upaya untuk mengadaptasikan Pendidikan kedalam wilayah digital harus sejalan dengan pemahaman tentang batasan dan aturan yang ada dalam dalam masyarakat digital sebagaimana warga masyarakat yang harus mengikuti aturan dalam kehidupan bermasyarakat. Tingginya angka penggunaan media social dilingkungan anak-anak di Kota Sukabumi, harus menjadi perhatian sekolah karena sekolah merupakan tempat yang paling strategis dalam membentuk warga digital yang baik. Guru di sekolah dapat menjadi pemandu jalan yang baik dan dapat memberikan arahan serta batasan dalam memanfaatkan media social.

KESIMPULAN

Upaya edukasi terhadap penggunaan internet melalui program edukasi digital citizenship yang dilakukan oleh SD Aisyiah Kota Sukabumi adalah sebagai bentuk antisipasi terhadap tingginya angka penggunaan internet dan media sosial di kalangan anak-anak, karena itu kegiatan ini sangat mendapatkan respon positif dan dukungan penuh dari wali murid. Hal ini juga semakin menegaskan bahwa sekolah adalah tempat yang paling strategis dalam memberikan edukasi terhadap anak-anak. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa anak-anak cenderung lebih terbuka dalam penggunaan smartphone terutama didalam bersosial media terhadap guru-guru di sekolah dibandingkan dengan orang tuanya dirumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Sekolah Dasar Aisyiah Kota Sukabumi terutama kepada segenap tenaga pendidik yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, kepada orang tua murid yang juga ikut memberikan data, Dinas Pendidikan Kota Sukabumi yang telah membantu melengkapi hasil penelitian ini. Selain itu terima kasih kepada reviewer jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan masukan dan membantu terbitnya jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alalwan, A. A., Rana, N. P., Dwivedi, Y. K., & Algharabat, R. (2017). Social media in marketing: A review and analysis of the existing literature. *Telematics and Informatics*, *34*(7), 1177–1190. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.05.008>
- Alelaiwi, A., Alghamdi, A., Shorfuzzaman, M., Rawashdeh, M., Hossain, M. S., & Muhammad, G. (2015). Enhanced engineering education using smart class environment. *Computers in Human Behavior*, *51*, 852–856. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.061>
- Alfoudari, A. M., Durugbo, C. M., & Aldhmour, F. M. (2021). Understanding socio-technological challenges of smart classrooms using a systematic review. *Computers & Education*, *173*, 104282. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104282>
- Alfoudari, A. M., Durugbo, C. M., & Aldhmour, F. M. (2023). Exploring quality attributes of smart classrooms from the perspectives of academics. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11452-3>
- Ali, A. M., Shamsudin, M. F., Ali, A. M., Ishak, M. F., & Esa, S. A. (2021). The Use of Social Media Application as a Factor Influencing the Students' Decisions-Making to Enrol at Private Higher Education Institutions using Smart PLS. *Journal of Information Technology Management*, *13*(3), 187–195. <https://doi.org/10.22059/JITM.2021.83237>
- Baylor, A. L., & Ritchie, D. (2002). What factors facilitate teacher skill, teacher morale, and perceived student learning in technology-using classrooms? *Computers & Education*, *39*(4), 395–414. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00075-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00075-1)
- Bennett, L. B., Aguayo, R. C., & Field, S. L. (2016). At Home in the World: Supporting Children in Human Rights, Global Citizenship, and Digital Citizenship. *Childhood Education*, *92*(3), 189–199. <https://doi.org/10.1080/00094056.2016.1180892>
- Berry, B., Johnson, D., & Montgomery, D. (2005). The power of teacher leadership. *Educational Leadership*, *62*(5), 56–60. <https://doi.org/10.4324/9781315815206>
- Blevins, B., LeCompte, K., & Wells, S. (2014). Citizenship education goes digital. *The Journal of Social Studies Research*, *38*(1), 33–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jssr.2013.12.003>
- Chiodo, J., & Martin, L. (2005). What Do Students Have to Say about Citizenship? An Analysis of the Concept of Citizenship among Secondary Education Students. *Journal of Social Studies Research*, *29*.
- Choi, M., Cristol, D., & Gimbert, B. (2018). Teachers as digital citizens: The influence

- of individual backgrounds, internet use and psychological characteristics on teachers' levels of digital citizenship. *Computers & Education*, 121, 143–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.005>
- Demir, K. A. (2021). Smart education framework. *Smart Learning Environments*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00170-x>
- Duran, M. (2022). *Digital Citizenship BT - Learning Technologies: Research, Trends, and Issues in the U.S. Education System* (M. Duran (ed.); pp. 145–159). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-18111-5_8
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*, 67, 156–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019>
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *MADANI: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138.
- Haq, T. Z. (2020). Pola Asuh Orang Tua Dalam Perilaku Sosial Generasi Millennial Ditinjau Dari Neurosains. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(1), 88–108. <https://doi.org/10.31538/almada.v3i1.609>
- Heru, M. (2022). Siswa SD Banyak Gunakan HP, Pemkot Sukabumi Gencarkan Digital Parenting. *Reoublika.Com*.
- Hikmat, A., & Mulyono, H. (2018). Smartphone use and multitasking behaviour in a teacher education program (TEP). *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(2), 4–14. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i2.7345>
- Hunt, E. A. (2023). *Media literacy and digital citizenship* (B. B. T.-E. of C. and A. H. (First E. Halpern-Felsher (ed.); pp. 372–384). Academic Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818872-9.00144-8>
- Kamaruddin, P. S. N. M., & Nawati, A. M. (2020). Smartphone Usage and Pattern on Self-reported Symptoms Among Medical Students in Universiti Kebangsaan Malaysia During the COVID-19 Lockdown. *Research Square*, 1–22. <https://www.researchsquare.com/article/rs-67820/latest.pdf>
- Kaplan, A. (2015). Social Media, the Digital Revolution, and the Business of Media. *International Journal on Media Management*, 17, 197–199. <https://doi.org/10.1080/14241277.2015.1120014>
- Lauricella, A. R., Herdzina, J., & Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education*, 158, 103989. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103989>
- Matiuta, C. (2016). Henry Jenkins, Mizuko Ito, Danah Boyd, Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce and Politics, Cambridge: Polity Press, 2016, 214page. *Journal of Identity and Migration Studies*, 10(2), 117–119.
- May Hadiyah, T., Bachri, S., Lausi Mkumbachi, R., Marg, J., Campus, S., & Moti Bagh, S. (2023). *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Geospasial dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Submateri Mitigasi Bencana Tsunami*. 115–126. <https://doi.org/10.18860/jpips.v9i2.20993>
- McLaughlin, T. H. (1992). Citizenship, Diversity and Education: a philosophical perspective. *Journal of Moral Education*, 21(3), 235–250. <https://doi.org/10.1080/0305724920210307>
- Miles, M.B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis - Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, Johnny Saldana - Google Buku*. Sage

Publication.

- Munastiwi, E., & Puryono, S. (2021). Unprepared management decreases education performance in kindergartens during Covid-19 pandemic. *Heliyon*, 7(5), e07138. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07138>
- Nathanson, A. I. (2021). Sleep and Technology in Early Childhood. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 30(1), 15–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chc.2020.08.008>
- Pavlov, I. (2020). The One-Sided Participation
 Book Review: Jenkins H., Ito M., danah boyd. (2015) Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics, Cambridge, UK: Polity. 220 p. *Economic Sociology*, 21(1), 100–112.
- Priyanto, W. T. (2023). *Warga Digital dan Kewarganegaraan Digital*. Binus University. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/warga-digital-dan-kewarganegaraan-digital/#:~:text=Kewarganegaraan digital merupakan konsep yang,seperti halnya di kehidupan nyata.>
- Rahmadani, A. (2022). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Tiktok. *Jurnal El-Audi*, 3(1), 01–05. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i1.42>
- Singh, H., & Miah, S. J. (2020). Smart education literature: A theoretical analysis. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3299–3328. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10116-4>
- Solehudin et.al. (2023). *Building An Entrepreneurship Mindset Through Social Science Entering The Society 5 . 0 Era (Critical Review E ntreprenurship Urgency At Sps Uhamka Jakarta) Social Science Entering The Society 5 . 0 Era (Critical Review E ntreprenurship Urgency At Sps*. 6–7.
- Solehudin, R. H. (2021). Ketahanan Sosial Ekonomi Dan Pendidikan Di Era New Normal : Studi Kasus Penguatan Budaya Gotong Royong. *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan (JPPP)*, 3(2).
- Soniyatul Ummah, E., & Sofarina, D. (2023). Menggali Kekuatan Hide-and-Seek: Pendekatan Menjanjikan untuk Menumbuhkan Pengembangan Keterampilan Sosial pada Anak di TK Al-Fadlilah Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 25–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2023.81-03>
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta. <https://doi.org/979-8433-64-0>
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., Hwang, G.-J., & Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*, 159, 103998. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>
- Toperesu, B.-A., & Belle, J.-P. Van. (2018). Mobile Learning Considerations in Higher Education: Potential Benefits and Challenges for Students and Institutions. *International Association for Development of the Information Society*, 31–38.