



Digital literacy program to solve problematic internet use during Covid-19 pandemic for PKK families in Paremono, Mungkid, Magelang

Aftina Nurul Husna✉, Wulan Dewi Fatikhatus Syaidah, Urmilla Fakhrun Nisaa, Jasmine Nabila Maharani, Afifah Tiara Briliani, Dwiki Nardian Putra
Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

✉ anhusna@ummgl.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.6671>

Abstract

The increase use of internet during the Covid-19 pandemic has caused various problems such as internet addiction. Children and adolescents are less able to use the internet positively and are exposed to hoax news and other negative contents. Based on the results of the FGD with the PKK (Family Welfare and Empowerment) members in Magelang Regency, it is known that the problem above occurred also in Paremono Mungkid Village, Magelang Regency. For this reason, a digital literacy program was carried out. This community service program aims to overcome problematic internet use aimed at parents and children. This socialization program consists of a series of digital literacy counseling and training activities, namely: positive internet counseling and poster making training for children, positive parenting counseling in the digital era and the dark side of cyberspace for parents, counseling on how to prevent hoaxes and internet addiction, and counseling session about age-appropriate use of smartphones and internet. As a result, based on a survey of community satisfaction with program recipients, parents and children were able to understand the material provided. Children are satisfied with the activities of using the internet and smartphones for creative and productive activities. This program produced a number of outcomes, namely counseling material modules and children's creative works.

Keywords: *PKK Milenial; Digital literacy program; Positive internet counseling*

Program literasi digital untuk mengatasi masalah penggunaan internet selama pandemi Covid-19 bagi keluarga PKK di Paremono, Mungkid, Magelang

Abstrak

Meningkatnya penggunaan internet selama pandemi Covid-19 telah menimbulkan berbagai masalah seperti kecanduan internet. Anak-anak dan remaja kurang bisa memanfaatkan internet secara positif dan terpapar berita hoaks dan konten negatif lainnya. Berdasarkan hasil FGD dengan anggota PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) di Kabupaten Magelang diketahui bahwa permasalahan tersebut terjadi di Desa Paremono Mungkid Kabupaten Magelang. Untuk itu, program literasi digital dilakukan dengan tujuan mengatasi penggunaan internet bermasalah yang ditujukan kepada orang tua dan anak. Program ini terdiri dari rangkaian kegiatan penyuluhan dan pelatihan literasi digital, yaitu: penyuluhan internet positif dan pelatihan pembuatan poster untuk anak, penyuluhan pengasuhan positif di era digital dan sisi gelap dunia maya bagi orang tua, penyuluhan pencegahan hoax dan kecanduan internet, dan konseling penggunaan smartphone dan internet yang sesuai usia. Hasilnya, berdasarkan survei kepuasan masyarakat terhadap penerima program, orang tua dan anak mampu memahami materi

yang diberikan. Anak-anak puas dengan aktivitas menggunakan internet dan smartphone untuk kegiatan kreatif dan produktif. Kegiatan ini menghasilkan beberapa output, seperti modul materi penyuluhan dan karya kreatif anak.

Kata Kunci: PKK Milenial; Program literasi digital; Penyuluhan internet positif

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah berlangsung di Indonesia selama lebih dari dua tahun lamanya sejak pertama kali terdeteksi pada Maret 2020. Kebijakan pembatasan sosial sebagai salah satu langkah pencegahan dan pengendalian infeksi virus Corona baru berdampak luas ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari kegiatan ekonomi, pendidikan, hingga interaksi sosial di dalam keluarga. Berbagai aktivitas yang semula dilakukan secara tatap muka bermigrasi ke platform digital, mengakibatkan peningkatan penggunaan internet yang sangat signifikan. Selama pandemi ditemukan bahwa penggunaan internet yang semula terpusat di lingkungan perkantoran, sekolah/ kampus, dan ruang publik bergeser ke pemukiman dan tempat tinggal ([Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020](#)). Berdasarkan data BPS, sebanyak 78,18% rumah tangga di Indonesia telah menggunakan internet pada 2020. Jumlah itu meningkat 4,43 poin dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebesar 73,75% ([Penetrasi Internet Indonesia Meningkat saat Pandemi Covid-19, 2021](#)).

Peningkatan penggunaan internet menimbulkan problematika tersendiri. Sebagai contoh, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring selama pandemi memunculkan kekhawatiran peningkatan angka adiksi internet, adiksi gawai, adiksi game online, maupun nomofobia (ketakutan jika jauh dari gawai atau jika tidak bisa mengakses internet) di kalangan anak dan remaja ([Armela & Guspa, 2021](#); [Maria & Novianti, 2020](#); [Rangkuti et al., 2021](#); [Ratulangi et al., 2021](#)). Anak dan remaja (generasi milenial) didapati menggunakan internet sebagai sarana mendapatkan hiburan seperti bermain game online atau bermedia sosial untuk mengatasi stres akademik maupun stres lantaran kondisi pembatasan sosial ([Ratulangi et al., 2021](#)). Kecanduan pada gawai misalnya dapat merugikan pada masa depan anak, yakni meningkatkan prevalensi gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas ([Maria & Novianti, 2020](#)). Penggunaan internet yang terus-menerus juga dapat menyebabkan penurunan kesehatan fisik, gangguan makan dan tidur, gangguan pada mata, nyeri punggung, dan sebagainya ([Hakam et al., 2020](#)). Anak juga rentan kekurangan interaksi sosial, terhambat perkembangan sosio-emosionalnya, dan mengalami masalah kesehatan mental akibat kejenuhan ([Sani, 2016](#)).

Permasalahan lainnya berkenaan dengan kegagapan orang tua dalam berteknologi. Banyak orang tua melaporkan kesulitan mendampingi anak melakukan pembelajaran online dan menggunakan perangkat teknologi. Sebelum pandemi, pembelajaran di sekolah minim melibatkan peran orang tua dalam belajar anak. Ketika pandemi terjadi, banyak orang tua tidak tahu apa yang harus dilakukan untuk membimbing anak belajar dari rumah dan mengarahkan/ mengendalikan penggunaan internet dan gawai. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi orang tua di antaranya adalah tidak memiliki cukup waktu bersama anak, kesibukan bekerja, ketidaksabaran dalam mendampingi anak, dan gagap teknologi ([Hayati et al., 2021](#)).

Permasalahan yang dihadapi anak dan orang tua selama pandemi Covid-19 dalam penggunaan internet terjadi di Desa Paremono, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) pada 19 November 2021 bersama pegiat PKK Milenial di Kabupaten Magelang menunjukkan bahwa selama belajar dari rumah, anak berlebihan hingga lupa waktu dalam menggunakan handphone untuk mengakses internet. Anak terbiasa menghibur diri dengan internet (game online) dan yang paling dikhawatirkan adalah paparan pornografi dan konten-konten yang tidak sehat pada anak. Dikarenakan pengasuhan anak di rumah sangat membutuhkan peran orang tua, maka diperlukan program literasi digital yang berorientasi pada penanaman kebiasaan untuk mengakses internet dan menggunakan smartphone secara sehat. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah penggunaan internet yang problematik yang menyasar pada orang tua dan juga pada anak.

Isu penggunaan internet maupun gawai yang problematik telah menjadi perhatian banyak pihak di seluruh dunia sejak lama. Penggunaan internet dapat dilakukan secara sehat, tetapi juga dapat menjadi patologis ketika mengarah pada adiksi. Kecenderungan penggunaan internet pada seseorang tergantung pada kebutuhan apa yang berusaha ia penuhi lewat internet, apakah kebutuhan fisiologi, intrapersonal, interpersonal, atau spiritual. Semakin banyak kebutuhan yang terpenuhi lewat internet, maka semakin kuat pengaruh internet pada dirinya. Selain itu, kondisi patologis dalam menggunakan internet dapat terjadi akibat kebutuhan yang kurang terpenuhi. Seseorang yang mengalami frustrasi, penolakan, atau pengabaian akan berusaha menemukan pemenuhannya dari mana saja, termasuk dari internet (Suler, 1999). Teori ini menjelaskan mengapa terjadi peningkatan penggunaan internet selama masa pandemi Covid-19, di mana seseorang diharuskan membatasi mobilitas dan melakukan *social distancing*. Misalnya, Ketika seorang anak mendapatkan pemenuhan kebutuhan sosial melalui internet lewat bermain game online bersama teman, maka ia akan cenderung berada di internet agar berelasi dengan teman-temannya. Atau, ketika ia mendapatkan pemenuhan kebutuhan berprestasi lewat memainkan game, maka ia akan menyukai game online dan tidak berhenti memainkannya.

Pola penggunaan internet yang sehat ditandai oleh adanya integrasi dan sinergi yang seimbang antara kehidupan online dan offline (paradigma holistik). Artinya, perlu ada keterkaitan yang saling mendukung dan memberikan manfaat antara aktivitas yang dilakukan secara online dan offline. Contohnya adalah dengan menggunakan internet sebagai sarana meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Seseorang dikatakan mulai menggunakan internet secara tidak sehat ketika kehidupan onlinenya terisolasi dari kehidupannya di dunia nyata. Hal ini sering ditandai dengan pengabaian tugas-tugas kehidupan atau fungsi sosial diri dalam keseharian akibat terlalu terserap dalam keasyikan dengan produk-produk digital (Lin et al., 2018).

Program pengabdian masyarakat ini menerapkan konsep di atas dengan merancang kegiatan yang mampu mengembalikan keseimbangan antara penggunaan internet dan kehidupan sehari-hari. Strategi yang ditawarkan adalah dengan serangkaian penyuluhan kepada keluarga untuk menjelaskan karakteristik dunia maya yang diakses dengan internet. Hal ini mengikuti empat prinsip penggunaan media digital yang sehat untuk keluarga: *healthy management, meaningful screen use, positive modelling, dan balanced, informed monitoring of screen time and behaviours* (Canadian Paediatric Society, 2019).

Selain itu, diadakan pula pelatihan pemanfaatan internet untuk pengembangan kreativitas dan produktivitas pada anak. Pelatihan ini merupakan upaya untuk

meningkatkan literasi digital anak-anak dengan cara mengarahkan penggunaan teknologi digital untuk hal-hal yang produktif. Literasi digital merupakan jenis literasi baru yang dibutuhkan generasi muda untuk bertahan di Era Digital. Jenis literasi ini akan melengkapi literasi dasar yang sudah diajarkan kepada anak di sekolah, yaitu: literasi baca dan tulis. Literasi digital berkenaan dengan kemampuan menggunakan teknologi digital, seperti *smartphone* dan internet, untuk menemukan, menilai, membuat, dan mengkomunikasikan informasi. Salah satu aktivitas dalam literasi digital adalah menciptakan konten digital. Aktivitas semacam ini sangat disukai oleh anak-anak berdasarkan hasil evaluasi terhadap program literasi digital terdahulu yang pernah dilakukan (Husna et al., 2021).

Program ini menyoal keluarga di Dusun Bentinean Paremono Mungkid Magelang dan bekerja sama dengan organisasi masyarakat PKK dan PKK Milenial Desa Paremono. PKK Milenial merupakan cabang kepemudaan dari organisasi PKK yang umumnya beranggotakan wanita yang telah berkeluarga dan ibu rumah tangga di Desa Paremono. PKK Milenial Desa Paremono diketuai oleh Dewi Puspasari dan sekretarisnya bernama Widhi Akhmad Andhito. PKK Milenial Desa Paremono ini organisasi yang tergolong baru dan baru disahkan pada 8 April tahun 2021. PKK Milenial Desa Paremono ini masih baru berdiri sehingga kegiatan yang sudah dilaksanakan pun hanya sedikit, seperti program Paremono Sehat yang terdiri atas tiga kegiatan: senam sehat, donor darah yang juga bekerja sama dengan PMI dan pemeriksaan kesehatan. Belum ada kegiatan yang menyoal pada peningkatan kualitas SDM melalui program literasi digital.

Desa Paremono terbagi menjadi 14 dusun yaitu: Paremono, Trojayan, Namengan, Mertan, Gamol I, Gamol II, Tirto, Simping, Bentinean, Citran, Japun I, Japun II, Krapyak dan Dowo. Jumlah penduduknya 7.815 orang yang terbagi dalam 2.550 keluarga. Sebagian besar penduduk Desa Paremono bekerja sebagai petani. Mayoritas penduduknya beragama Islam (99,7%) dan berusia produktif 16-60 tahun (62%), tetapi banyak yang hanya lulusan SMP-SMA (41,7%). Rendahnya tingkat pendidikan menimbulkan berbagai macam persoalan di kalangan generasi muda, seperti gaya hidup tidak sehat dan tidak produktif (bermain game online berlebihan) dan kenakalan remaja. Dengan program ini, masyarakat dapat lebih menyadari bahayanya internet yang digunakan tanpa terkontrol. Setelah mengikuti program ini, orang tua dapat lebih bijak dalam penggunaan internet dan mampu membimbing serta mengawasi anak mereka untuk penggunaan internet secara positif.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan di atas, tim PPMT memutuskan untuk memberikan program literasi digital untuk mengedukasi penggunaan internet yang sehat dan positif. Tim pengabdian masyarakat ini berdiskusi dengan perwakilan kelurahan, PKK Milenial dan masyarakat Dusun Bentinean dan disusunlah kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

2.1. Persiapan

Persiapan dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang akan diatasi. Kegiatan persiapan meliputi pencarian lokasi berkegiatan secara rutin, melakukan koordinasi dan sosialisasi kegiatan dengan masyarakat sasaran dan mitra kerja sama, yakni PKK dan PKK Milenial Desa Paremono, dan mendapatkan izin berkegiatan selama satu bulan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari kegiatan koordinasi dan sosialisasi, yang

paling membutuhkan edukasi adalah anak-anak dan orang tuanya, maka merekalah yang menjadi sasaran program.

2.2. Pelaksanaan

Tema yang diangkat oleh pengabdian masyarakat ini adalah internet positif. Sasaran kegiatan PPMT ini yaitu anak-anak dan orang tua. Kegiatan ini memiliki 7 program di mana dua program untuk anak-anak dan lima program untuk orang tua. Program-program yang dilaksanakan meliputi: 1) Edukasi internet positif untuk anak, 2) Pelatihan membuat poster dengan aplikasi “Canva” untuk anak, 3) Penyuluhan *Positif Parenting* di era digital, 4) Penyuluhan tentang sisi gelap dunia maya, 5) Penyuluhan tentang bahaya hoaks, 6) Penyuluhan tentang kecanduan internet dan cara mengatasinya, dan 7) Penyuluhan tentang cara menggunakan *smartphone*/ internet sesuai usia anak. Keseluruhan program dilaksanakan setiap akhir pekan di Januari 2022, bertempat di Gedung TPA Dusun Bentingan Desa Paremono.

2.3. Evaluasi

Tim melakukan evaluasi dengan menyebarkan survei yang dibuat dengan menggunakan Google Form. Dalam kegiatan penutupan atau kegiatan terakhir program, terdapat masukan dan saran yang diberikan oleh ibu kepala dusun mengenai kegiatan pengabdian masyarakat ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Edukasi internet positif dan pelatihan membuat poster untuk anak

Kegiatan edukasi internet positif dihadiri oleh anak-anak usia 5-12 tahun. Kegiatan dilaksanakan selama 120 menit atau selama 2 jam dengan pemaparan materi yang dilakukan oleh tim selama 60 menit. Materi yang diberikan yaitu mengenai pengertian internet dan dampaknya bagi tubuh dan psikis anak-anak tersebut ([Gambar 1](#)). Edukasi dilanjutkan dengan pelatihan membuat poster menggunakan aplikasi Canva ([Gambar 2](#)). Pelatihan membuat poster ini mengangkat tema hari ibu dan tahun baru. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui App Store dan Play Store. Dalam kegiatan pelatihan ini satu orang anggota tim mengampu kurang lebih lima anak. Pemateri menjelaskan cara pembuatan poster mulai dari awal pemilihan *template* atau memilih warna latar poster, mengetik kalimat yang ingin diketik dalam poster, menentukan jenis huruf, menambahkan dekorasi sebagai hiasan poster, mengubah warna poster dan item untuk menghias poster, mengubah ukuran item untuk menghias poster, kemudian mengunduh poster yang telah dibuat ([Gambar 3](#)).



Gambar 1. Penyuluhan internet positif kepada anak-anak



Gambar 2. Pelatihan membuat poster menggunakan aplikasi Canva



Gambar 3. Contoh hasil karya anak dari kegiatan pelatihan

3.2. Penyuluhan *positive parenting* di era digital

Kegiatan ini dihadiri oleh 15 orang wanita orang tua anak. Saat kegiatan, sejumlah orang tua membawa serta anak-anak mereka. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih 45 menit. Kegiatan ini dilakukan dengan pemberian materi dan sesi diskusi yang dibawakan oleh tim. Materi yang diberikan berkenaan dengan bagaimana peran orang tua dalam melakukan pengasuhan dan pengawasan kepada anak ketika mereka menggunakan smartphone atau internet. Selama pemaparan materi berlangsung, para orang tua mendengarkan secara saksama bahkan mereka merespons dengan mengangguk-angguk kepala mereka tanda bahwa mereka cukup mengerti materi yang disampaikan. Setelah pemaparan materi selesai, dibukalah sesi diskusi dimana orang tua diperbolehkan bertanya kepada pemateri. Gambaran kegiatan ini dapat dilihat di [Gambar 4](#) dan [Gambar 5](#).



Gambar 4. Peserta yang hadir di kegiatan sosialisasi hari ke-2



Gambar 5. Kegiatan memberikan materi tentang *positive parenting*

3.3. Penyuluhan sisi gelap dunia maya

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 peserta yaitu orang tua, dimana ada beberapa yang membawa anak-anaknya. Kegiatan ini berjalan selama 45 menit. Dalam kegiatan ini tim memberikan materi dan sesi diskusi. Materi yang diberikan berkenaan dengan perilaku-perilaku tidak baik yang sering ditemui dalam internet dan dijelaskan pula dampaknya bagi diri sendiri dan orang lain. Gambaran kegiatan ini dapat dilihat di [Gambar 6](#) dan [Gambar 7](#).



Gambar 6. Peserta yang hadir di kegiatan ke-3



Gambar 7. Kegiatan menyampaikan materi tentang sisi gelap dunia maya

3.4. Penyuluhan tentang bahaya hoax dan mengenali kecanduan internet

Kegiatan ini dihadiri oleh 10 partisipan yaitu orang tua. Kegiatan ini hanya berjalan selama 20 menit. Materi yang diberikan mengenai hoaks dan hukum yang mengatur hoaks. Dengan penyuluhan ini diharapkan peserta lebih waspada terhadap berita-berita hoaks. Materi dilanjutkan dengan sesi diskusi, namun karena tidak ada yang bertanya dan masih ada sisa waktu maka tim melanjutkan dengan memberikan materi tambahan tentang kecanduan internet. Materi yang diberikan mengenai apa itu kecanduan menggunakan internet, hal yang membuat seseorang kecanduan, dan usaha untuk menghindari dan meringankan kecanduan internet. Selama pemaparan, tim memperkenalkan aplikasi "family Link" yang dikeluarkan oleh Google dan cara menggunakannya bagi orang tua. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengawasi aplikasi apa saja yang digunakan anak dan mengatur jam online anak. Dokumentasi kegiatan ini dapat dilihat di [Gambar 8](#) dan [Gambar 9](#).



Gambar 8. Penyuluhan bahaya hoaks



Gambar 9. Penyuluhan kecanduan internet

3.5. Penyuluhan penggunaan smartphone atau internet sesuai usia

Kegiatan terakhir ini dihadiri oleh 25 orang tua dan ada beberapa yang ikut membawa anak-anaknya sehingga acara lebih ramai. Kegiatan ini berlangsung selama 45 menit. Isi materi mengenai dampak dari penggunaan smartphone sebelum waktunya dan tips-tips untuk mengatur penggunaan smartphone mulai ketika anak masih bayi dan balita, sampai anak di usia sekolah dasar dan menengah. Selama sesi diskusi terdapat beberapa orang tua yang berbagi pengalaman dan kesulitan dalam mengasuh anaknya yang sudah terlanjur menggunakan internet. Selain itu, mereka juga membagikan cerita dimana anak-anak dan remaja sering kali berkumpul-kumpul di tempat yang memiliki wifi umum dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game di situ. Antusiasme peserta dalam kegiatan ini dapat dilihat di [Gambar 10](#).



Gambar 10. Penyuluhan tentang penggunaan smartphone dan internet sesuai usia

Di akhir kegiatan tim PPMT menyebarkan kuesioner kepada partisipan. Hasilnya adalah mayoritas peserta (71,4%) menyatakan setuju bahwa kegiatan edukasi dan pelatihan yang dilakukan oleh tim bermanfaat dan sesuai dengan tujuan mewujudkan

literasi digital. Untuk program pengabdian masyarakat ke depan, ibu kepala Dusun Bentinegan berharap agar kegiatan serupa yang kembali dilakukan, terutama yang dapat memajukan TPA (Taman Pendidikan Al Quran) di Dusun Bentinegan. Hal ini dikarenakan setelah anak-anak kecanduan bermain game dengan smartphone, mereka jadi tidak tertarik mengikuti kegiatan TPA. Sebelumnya terdapat lebih dari 30-an anak yang belajar di TPA, sekarang hanya tersisa 10-20 anak dan itu pun hanya anak perempuan saja.

Program literasi digital ini berorientasi pada penanaman kebiasaan menggunakan internet dan smartphone secara sehat. Strategi penanaman kebiasaan ini dimulai dengan memberikan penyuluhan untuk menumbuhkan kesadaran pada orangtua tentang perlunya pengasuhan yang tepat untuk anak di era digital, tentang dampak-dampak penggunaan internet berlebihan dan kecanduan internet, dan strategi untuk mengatur penggunaan internet pada anak di dalam keluarga. Strategi ini dilengkapi dengan kegiatan yang ditujukan kepada anak, untuk memperkenalkan bahwa internet sebetulnya adalah sarana penunjang kreativitas dan produktivitas. Oleh karena itu, manfaat internet perlu dimaksimalkan sementara dampak negatifnya perlu diantisipasi dan dicegah agar tidak terjadi.

Menurut [Susena \(2016\)](#), internet memberikan dampak positif sekaligus negatif. Dampak positif internet seperti kemudahan dalam memperoleh informasi, mendukung transaksi dan operasi bisnis atau yang dikenal dengan sebutan e-business, internet bermanfaat sebagai media belajar, hiburan, dan komunikasi. Sedangkan dampak negatifnya internet menyebabkan berkurangnya sosialisasi pada anak, pola interaksi berkurang, dan anak mengetahui tindakan-tindakan kejahatan ([Alhady et al., 2018](#)). Meskipun pengabdian masyarakat kali ini belum mampu mendiskusikan keseluruhan aspek penggunaan internet kepada keluarga, program literasi digital ini merupakan langkah awal yang baik untuk membuat keluarga sadar dan bijak dalam menggunakan internet.

Program pengabdian masyarakat ini berkontribusi dalam ikhtiar yang dilakukan oleh banyak pihak untuk meningkatkan literasi digital masyarakat. Pada umumnya, program literasi digital banyak ditujukan untuk siswa dan guru di sekolah, generasi muda pada umumnya agar mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung pekerjaan, atau pelaku e-commerce untuk meningkatkan pemasaran dan keuntungan bisnis. Jika dibandingkan, relatif jarang dilakukan program yang ditujukan pada kelompok non-produktif seperti keluarga, tepatnya ibu rumah tangga dan anak-anaknya. Padahal, terdapat persoalan yang genting menyangkut cara mengasuh generasi Alpha (anak-anak yang lagi di tahun 2000-an ke atas) yang kurang diketahui oleh orang tua mereka yang lahir di generasi sebelum penggunaan internet menjamur seperti saat ini.

Konsep literasi digital sebetulnya sangat luas, tidak hanya menyangkut literasi media dan literasi komputer dan teknologi untuk menciptakan konten multimedia, tetapi juga literasi tentang informasi digital yang tersebar lewat internet. Informasi digital ini perlu didekati dengan pemikiran kritis dan evaluasi, dan agen terpenting yang dapat mengajarkan kebiasaan berpikir kritis bagi anak adalah orangtua mereka dalam rangka tercapainya *civic engagement* (hidup bermasyarakat) yang bertanggung jawab dan beretika di Era Digital ([Feerrar, 2019](#)). Atas dasar hal ini, maka direkomendasikan agar program-program literasi yang menysasar keluarga, yakni orang tua dan anak, dapat digalakkan di masa depan. Pada praktiknya, program semacam ini dapat terlaksana

dengan jalinan kemitraan yang kuat dengan organisasi yang telah ada di masyarakat, seperti PKK dan Karang Taruna.

4. Kesimpulan

Program literasi digital ini telah dilaksanakan kepada masyarakat Desa Paremono Kecamatan Mungkin Kabupaten Magelang, bekerja sama dengan Tim Penggerak PKK dan PKK Milenial Desa Paremono. Program ini diterima dengan baik oleh mitra. Masyarakat menunjukkan kebutuhan yang besar atas program-program literasi dan berharap program peningkatan literasi dapat berlanjut untuk membantu mengatasi permasalahan sosial di desa. Penyuluhan yang dilakukan kepada para orang tua mampu menambah pengetahuan bagi ibu rumah tangga mengenai pengasuhan di era digital, antisipasi tentang bahaya konten negatif di internet, dan strategi mengatur penggunaan internet di rumah. Sementara itu bagi anak, program ini mampu memperkenalkan pemanfaatan internet dan smartphone untuk tujuan yang kreatif dan produktif. Program ini membatasi tujuan pada peningkatan kesadaran masyarakat tentang penggunaan internet yang sehat. Di masa depan, program sejenis dapat meningkatkan level capaian pada pembentukan kebiasaan lewat praktik berinternet secara sehat yang terbimbing di dalam keluarga.

Daftar Pustaka

- Alhady, N. C., Salsabila, A. F., & Azizah, N. N. (2018). Rekonstruksi Kognitif, Sosial-Emosional Siswa Melalui Internet Positif. *Social Science Education Journal*, 5(1), 24-36.
- Armela, Z. D., & Guspa, A. (2021). Hubungan Big Five Personality Terhadap Nomophobia pada Mahasiswa Universitas X Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7038-7041.
- Canadian Paediatric Society (2019). Digital media: Promoting healthy screen use in school-aged children and adolescents. *Paediatrics & Child Health*, 24(6), 402-408. <https://doi.org/10.1093/pch/pxz095>
- Feerrar, J. (2019). Development of a framework for digital literacy, Reference Services Review, <https://doi.org/10.1108/RSR-01-2019-0002>
- Hakam, M. T., Levani, Y., & Utama, M. R. (2020). Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi Covid 19. *Hang Tuah Medical Journal*, 17(2). <https://doi.org/10.30649/htmj.v17i2.437>
- Hayati, S. A., Haryadi, R., Aminah, & Prasetya, M. E. (2021). Parenting Coaching Mengatasi Problematic Internet Use. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 7(1), 33-47.
- Husna, A. N., Yuliani, D., Rachmawati, T., Anggraini, D. E., Anwar, R., & Utomo, R. (2021). Program Literasi Digital untuk Pengembangan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang. *Community Empowerment*, 6(2), 156-166. <https://doi.org/10.31603/ce.4259>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). *Terjadi Pergeseran Penggunaan Internet selama Masa Pandemi*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker
- Lin, X., Su, W., & Potenza, M. N. (2018). Development of an online and offline integration

- hypothesis for healthy internet use: Theory and preliminary evidence. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00492>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>
- Penetrasi Internet Indonesia Meningkat saat Pandemi Covid-19. (2021). *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/penetrasi-internet-indonesia-meningkat-saat-pandemi-covid-19>
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2021). Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama Masa Pandemi COVID-19. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional XII Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Ratulangi, A. G., Kairupan, B. H. R., & Dundu, A. E. (2021). Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Biomedik*, 13(3), 251–258. <https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31957>
- Sani, M. (2016). Dampak Internet terhadap Perilaku Generasi Muda Islam. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 15(29), 1–13.
- Suler, J. H. (1999). To get what you need: Healthy and pathological internet use. *Cyber Psychology & Behavior*, 2(5), 385–393.
- Susena, E., & Lestari, D. A. (2014). Dampak penggunaan internet terhadap kecerdasan pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di daerah pedesaan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan di daerah pedesaan. *Jurnal Sainstech*, 1(2), 67–76.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License