

ANALISIS PENGETAHUAN TENTANG INFORMASI NEGATIF DI MEDIA DIGITAL PADA PESERTA DIDIK SD PATRAN GAMPIG-SLEMAN DIY

Iis Lathifah Nuryanto

Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Diterima : 18 Maret 2024

Disetujui : 27 Mei 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis tentang gambaran secara umum pengetahuan informasi negatif di media digital pada peserta didik SD Patran Gamping-Sleman DIY. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif. Angket yang dipakai yaitu angket tentang pengetahuan informasi negatif di media digital. Sasaran penelitian yakni peserta didik SD Patran Kelas 4-6, Gamping-Sleman DIY. Analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan hasil olah data statistika. Hasil penelitian yang diperoleh tentang gambaran pengetahuan informasi negatif di media digital peserta didik SD Patran Gamping cenderung pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disimpulkan peserta didik SD Patran Kelas 4-6 telah memiliki pengetahuan informasi negatif di media digital yang baik dengan indikator yaitu memiliki tata cara yang baik dalam berselancar di dunia digital, memiliki pengetahuan tentang informasi *hoax* dan memahami dengan baik tata cara berkomunikasi di dunia digital.

Kata kunci: pengetahuan informasi negative, media digital, peserta didik, sekolah dasar

Abstract

The aim of this research is to analyze the general picture of knowledge of negative information in digital media among students at SD Patran Gamping-Sleman DIY. The research method used is a quantitative descriptive method. The questionnaire used was a questionnaire about knowledge of negative information in digital media. The research targets were students at Patran Elementary School Classes 4-6, Gamping-Sleman DIY. Data analysis used descriptive analysis with statistical data processing results. The research results obtained regarding the description of knowledge of negative information in digital media of Patran Gamping Elementary School students tend to be in the very high category. Based on the results of this research, it is concluded that students at Patran Elementary School Class 4-6 have good knowledge of negative information in digital media with indicators, namely having good procedures for surfing in the digital world, having knowledge of hoax information and understanding well the procedures. communicate in the digital world.

Keywords: knowledge of negative information, digital media, students, elementary school

PENDAHULUAN

Adanya kemajuan teknologi yang menyeluruh, mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan terkecuali di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dalam kehidupan, selalu berdampingan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pada bidang pendidikan kecanggihan teknologi memiliki peran

penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta yang terjadi di alam dan dengan adanya teknologi individu menggunakan dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya (Rahadian, 2017).

Teknologi membantu individu menciptakan sesuatu yang baru dalam

melakukan aktivitas sehari-hari serta mempermudah pekerjaan sehingga dapat mengurangi tenaga yang perlu dikeluarkan. Dalam dunia pendidikan, kemunculan internet sebagai pendukung dan sebuah alternatif solusi dalam media pembelajaran (Fadilah, 2021). Dunia pendidikan perlu meningkatkan kemajuan pendidikan dengan mengadakan inovasi yang positif. Perangkat yang telah disediakan membantu pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Perdani, 2019).

Saat ini masyarakat Indonesia sedang digemparkan dengan kemajuan teknologi berupa kecanggihan yang sudah tidak mengenal batas. Jumlah pengguna internet di Indonesia terus berkembang dari tahun ke tahun (Amanda, 2021). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada semester pertama tahun 2020, mencatat kenaikan 8,9% jumlah pengguna internet di Indonesia dibandingkan di tahun sebelumnya. Data menunjukkan sebesar 73,3% penduduk Indonesia adalah pengguna internet aktif. Jumlah yang sangat luar biasa ini diikuti dengan pemerataan pengguna di seluruh Wilayah Indonesia. Semestinya penggunaan teknologi yang merajalela tersebut sudah sesuai kebutuhan dari warganet itu sendiri. Segala aktivitas sehari-hari sebagian besar dilakukan menggunakan teknologi informasi. Sehingga kebergantungan terhadap teknologi tersebut tidak dapat ditolak.

Adanya teknologi yang semakin canggih, tidak dapat dipungkiri mendatangkan pengaruh positif maupun negatif. Adapun pengaruh positif penggunaan teknologi di dunia pendidikan Indonesia yaitu sebagai sumber utama pencarian ilmu pengetahuan. Selain itu media elektronik seperti jaringan internet, laboratorium komputer di sekolah sangat membantu Guru/dosen serta peserta didik dalam melakukan pembelajaran (kompasiana.com, baraknews.com.2020). Seiring dengan berjalannya berbagai aspek kehidupan menggunakan kecanggihan teknologi, maka semakin enggan individu melakukan aktivitas yang dibarengi dengan

usaha atau lebih sederhana enggan melakukan hal-hal yang lebih sulit karena sudah ada kemudahan. Pemikiran semacam ini membuat pola kehidupan jadi ingin serba instant, dan terkadang karena hasil yang cepat sehingga melupakan proses yang harus ditempuh. Seperti contohnya tidak banyak orang yang mau membaca peraturan sebelum melakukan sesuatu, atau menjawab soal tanpa membaca perintahnya terlebih dahulu.

Fenomena seperti di atas, menjawab keresahan “Mengapa banyak orang tidak memahami sesuatu yang ia lakukan?”. Pengetahuan terhadap hal yang hendak dilakukan adalah mutlak harus dikerjakan, karena dengan hal tersebut individu akan memiliki pengetahuan yang baik terhadap hal yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Sejalan dengan sering dilatihnya literasi khususnya di dunia digital, akan membiasakan individu memahami perbedaan berita yang positif maupun negatif. Tidak jarang di dunia digital kita akan berdampingan dengan banyak informasi atau data yang disajikan oleh banyak pihak termasuk oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Sebagai pengguna media digital yang cerdas, sejatinya kita sendiri yang harus membatasi diri kita dari bahaya berita-berita negatif yang dapat menjerumus kepada penipuan atau kejahatan.

Aktivitas yang dilakukan internet yaitu mengakses berita, layanan perbankan (*mobile banking*), hiburan, jualan online, belanja online, layanan informasi barang/jasa, layanan publik, layanan informasi pekerjaan, pesan transportasi online, *games*, *e-commerce*, layanan informasi pendidikan, dan layanan informasi kesehatan (Bukalapak, 2020). Kemudahan itu membuat masyarakat mempunyai alat yang serba digital agar dapat mengakses segala informasi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali peserta didik usia SD. Berbagai penggunaannya dimudahkandalam mengakses segala informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi

digital dengan bebas dan terkendali.

Era digital menyiapkan semua orang menjadi cakap secara digital, sehingga dapat memahami dan menguasai segala hal yang ditawarkan dalam dunia digital. Peralpnya, pengguna digital mencakup berbagai tahap perkembangan tidak terkecuali usia Sekolah Dasar (SD). Hal ini risakan dialami oleh peserta didik usia SD yang masih minim pengetahuan tentang dunia digital (nika tidak dengan pengawasn orang dewasa). Bentuk kelalaian usia SD yang terjadi dalam dunia digital yaitu perundungan, permainan (*game*) yang menjadi candu, korban medsos, dan korban kelalaian dalam pengelolaan waktu (Yulisnawati Tuna, 2021)

Masa pandemi beberapa tahun lalu membuat peserta didik memgerjakan segala sesuatu menggunakan digitalisasi. Tidak terkecuali pada pembelajaran yang menjadi berubah metode yaitu non tatap muka atau daring (dalam jaringan). Mengingat hal tersebut menjadi bagian dari keseharian peserta didik, maka diperlukan pengetahuan yang baik terhadap semua yang ditampilkan pada media digital. Pemahaman yang baik terhadap informasi yang disajikan dalam dunia digital sangat berpengaruh pada sikap dan perilaku yang akan ditunjukkan pada media digital tersebut. Salah satunya adalah etika menggunakan media digital yaitu kemampuan individu dalam menyadari, mengimitasi, menyesuaikan diri dan lingkungan sosial dan mengembangkan manajemen dalam etika digital (*netiquet*) pada kehidupan sehari-hari (Siberkreasi & Deloitte. 2020). Artinya dalam menggunakan media digital sebaiknya diarahkan pada niat, sikap, dan perilaku yang etis demi kebaikan bersama. Semakin baik pemahaman individu terhadap penggunaan media digital, maka akan semakin baik pula etika digital yang ditampilkan. Pemahaman yang baik terhadap dunia digital ditunjukkan dengan sadar saat melakukan sesuatu atau memiliki tujuan. Media digital sangat berpotensi menjadi sesuatu yang sifatnya manipulatif, mudah, dan menyediakan konten yang

sangat besar menggoda penggunany. Hal-hal kurang baik seringkali disajikan oleh media digital, dengan menganut kebebasan berpendapat, maka banyak sekali informasi yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peserta didik usia SD patut memiliki pengetahuan tentang informasi yang disajikan oleh media digital. Peserta didik SD perlu diberikan perhatian, mengingat masa anak-anak usia SD akan mempersiapkan padamas remaja pada jenjang sekolah berikutnya yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendidik terutama konselor pada jenjang SD untuk membantu sebuah layanan bimbingan dan konseling secara klasikal khususnya tentang memahami atau menyaring informasi yang disajikan dalam dunia digital berbentuk literasi digital.

METODE PENELITIAN

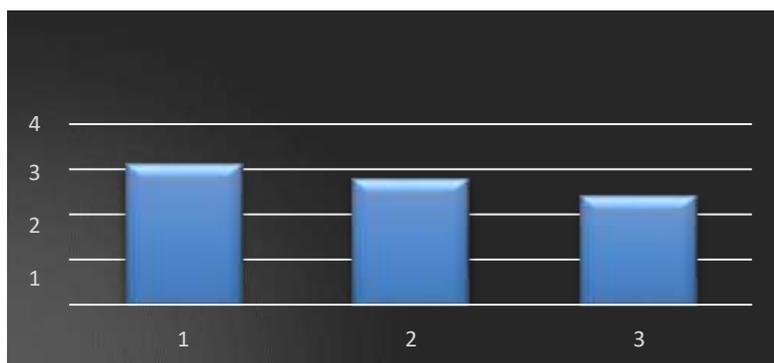
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang mendeskripsikan tentang gambaran tentang pengetahuan peserta didik SD pada informasi negatif dalam dunia digital di SD Patran Gamping-Sleman. Penelitian deskriptif kuantitatif bermaksud untuk mendeskripsikan suatu kondisi dengantepat dan akurat. Metode ini adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, atau peristiwa saat ini. Metode deskriptif digunakan untuk membuat gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fenomena yang ada. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Lehmann menjelaskan penelitian deskriptif kuantitatif digunakan karena penelitian ini mencoba untuk menggambarkan fakta dan fenomena tertentu secara sistematis, detail, dan faktual (Nurdin dan Hartati, 2019). Sasaran pada penelitian ini adalah peserta didik di SD Patran, Gamping-Sleman DIY. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tertutup

dengan skala Likert dan diberi nama angket etika digital peserta didik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang memungkinkan analisis data dengan statistik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik di SD Patran Gampjng-Sleman DIY, maka

diperoleh hasil bahwa terdapat peserta didik yang memiliki pengetahuan informasi negatif di media digital sangat tinggi dengan perolehan presentase sebesar 37,40%, pada kategori cukup sebesar 33,82% dan pada katgoi sangat rendah sebesar 28,76%. Berikut adalah Grafik perolehan Gambaran Pengetahuan Informasi Negatif di Media Digital.



Gambar 1. Grafik Pengetahuan tentang Informasi Negatif di Media Digital Peserta didik SD Negei Patran

Gambaran peserta didik di atas yang ditunjukkan pada Grafik 1 menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih belum mengetahui tentang adanya informasi negatif di media digital. Hal ini berkaitan dengan adanya kemajuan teknologi selama 2-3 tahun terakhir yang memaksa warga Indonesia saat pandemi melanda untuk dapat mengembangkan kompetensi teknologi dalam keseharian baik berkomunikasi hingga pembelajaran dari jenjang TK/SD hingga PT.

Hasil penelitian yang ditunjukkan pada Grafik di atas merupakan dampak dari penggunaan media digital pada peserta didik saat ini yang sangat tinggi, hal ini dikatakan dalam penelitian Dewi (2023) yaitu Hal ini terlihat dari adanya siswa yang menggunakan media sosial secara berlebihan yaitu menggunakan media sosial ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengurangi fokus siswa pada pembelajaran dan berpengaruh pada penguasaan materi siswa. Selain itu, etika siswa ketika menggunakan media komunikasi digital seperti whatsapp atau telegram ketika menghubungi gurunya juga masih kurang.

Masih terdapat siswa yang menghubungi guru tidak pada jam seharusnya dan masih kurang sopan dalam penggunaan kata-kata.

Adanya aktivitas peserta didik menggunakan media digital memberikan pengalaman dan panduan baru terhadap kebiasaan sehari-hari peserta didik, salah satunya adalah tentang pengetahuan informasi negatif di media digital yang harus dipenuhi juga dilatih. Pentingnya literasi digital pada peserta didik maka perlu diadakan pelatihan untuk menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab, termasuk memahami resiko dan bahaya dalam dunia online seperti *cyberbullying* dan penipuan online. Hal ini menjadi tantangan dalam kesenjangan pemahaman tentang informasi digital bagi pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah maraknya informasi yang tidak valid dan menyesatkan. Peserta didik perlu dibekali dengan kemampuan literasi digital untuk menyaring informasi yang diterima, (Novitasari, 2023).

Adanya kemajuan teknologi yang tidak diiringi dengan pemahaman dalam penggunaannya berdampak pada terjadinya

ketidakpemahaman peserta didik khususnya usia SD dalam memilih informasi baik positif ataupun negatif di media digital. Hal ini didukung dengan data tentang banyaknya penggunaan internet oleh peserta didik seperti yang diungkapkan dalam penelitian diketahui sebanyak 89,10% untuk *browsing*, 86,80% untuk *chatting*, 86,60% media sosial. Di samping itu hanya 27,30% untuk menulis arikel/blog, dan 21,50% untuk *transportasi online*, serta 58,60% untuk *online shop* (Alinurdina. 2019). Seringnya penggunaan internet tidak berbanding lurus dengan pemahaman tentang informasi negatif di media digital yang dimiliki oleh peserta didik.

Bagi peserta didik usia SD perlu didampingi oleh orang tua, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yuli Candrasari, et al. (2020) yaitu penerapan kegiatan pemberdayaan masyarakat dalam bentuk kegiatan diskusi serta simulasi dengan upaya agar masyarakat mampu mengaplikasikan literasi digital secara sehat, khususnya orang tua yang mendampingi anak di rumah. Hal lain yang perlu diperhatikan tentang pemahaman informasi di media digital adalah semakin rendah pemahaman informasi di media digital maka semakin rendah juga motivasi peserta didik dalam melakukan literasi digital. Kaitannya pengetahuan tentang informasi di media digital yaitu berbanding lurus dengan etika digital para peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuki Heriyanto, dkk (2022) yang menjelaskan tentang istilah-istilah yang sering digunakan oleh warganet khususnya di Indonesia yaitu seperti *insecure*, *jamet*, *gelay*, *ghosting*, *ikoy-ikoyan*, dan *cepu*. Hal semacam ini memberikan dampak penurunan moral peserta didik yang berkaitan dengan menurunnya citra kebangsaan sebagai warga negara Indonesia.

Penemuan lain terkait dengan perlunya pendampingan orang tua, penggunaan digital pada anak-anak SD, merupakan tantangan bagi orang tua dan guru dimana pengetahuan yang relevan menjadi bagian dari penciptaan kepercayaan

dalam mengkomunikasikan suatu manfaat (Fischhoff, 2019) dari teknologi digital sehingga literasi digital untuk orang tua dan guru menjadi bagian yang sangat penting untuk memahami teknologi digital pada anak. Hal ini berkaitan dengan dampak positif dan negatif dari perangkat digital serta perilaku penggunaan digital yang sesuai, sehingga teknologi digital dapat memberikan dampak positif bagi anak.

Pemahaman serta pendampingan orang tua merupakan hal yang penting untuk dapat mengarahkan anak dalam menggunakan teknologi digital (Alia & Irwansyah, 2018). Peserta didik di SD telah menggunakan teknologi digital pada usia yang sangat dini, sementara durasi penggunaan akan menyesuaikan keterlibatan dan kesadaran orang tua terkait konten yang dikonsumsi oleh anak-anaknya di rumah, dalam banyak kasus, konten yang dikonsumsi tidak sesuai dengan usia mereka. Pada beberapa kasus, di mana sekolah dan orang tua ditemukan bekerja bersama, perilaku penggunaan digital di antara anak-anak dapat dimoderasi dan lebih selaras dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa penemuan tersebut, maka disini terlihat peserta didik usia SD dengan penggunaan media digital yang sangat tinggi mempengaruhi banyak hal diantaranya tingkat pemahaman akan informasi yang disajikan media digital tentang konten yang bersifat negatif juga masih perlu pendampingan orang dewasa di sekitarnya. Hal lain yang terkena dampak ialah etika peserta didik yang sedikitnya luntur akan unggah-unggah. Beberapa fakta tersebut menunjukkan bahwa pendampingan orang tua menjadi salah satu faktor utama selain kesadaran dan pemahaman dari peserta didik itu sendiri.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah pengetahuan peserta didik tentang informasi negatif di media digital peserta didik di SD Patran Gamping cenderung dalam kategori tinggi dan beberapa peserta didik berada pada kategori sedang dan rendah. Hal ini membuktikan adanya pembelajaran daring

mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik terhadap segala informasi yang disajikan di media digital, serta cara berkomunikasi di dunia maya. Perubahan sikap dan perilaku tersebut dilatar belakangi oleh kurangnya usaha atau niat peserta didik melakukan literasi di dunia digital, faktor lain yang mempengaruhi adalah lingkungan baik di rumah maupun sekolah yang kurang memberikan perhatian dalam memberikan pendampingan dalam melakukan aktivitas di media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14.
- Alinurdina. 2019. Etika Penggunaan Internet (Etiquette) di kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Almagor, C, R. 2012. Responsibility of and Trust in ISPs. *Knowledge, technology and policy*. Vol.23 issue 3 (2010)
- Amanda, G. R., Malihah, F., Indriyastuti, S., Khumairah, N., Tulasmi, T., & Mukti, T. 2021. Pendayagunaan Zakat Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah EkonomiIslam*,
- Candrasari, Y. C., Claretta, D, & Sumardjiajti. 2020. Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4)
- Dewi, Putri Anugerah Cahaya. (2023). LITERASI DAMPAK DAN TANTANGAN DIGITALISASI BAGI ANAK USIA SEKOLAH. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 7. Nomor 2.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA/SMK*. Jakarta. Dirjen Dikdas Kemendikbud
- Erna. 2020. Kemajuan Teknologi dalam Pembelajaran. *kompasiana.com, baraknews.com* Hasbiansyah, O. 2008. "Pendekatan fenomenologi: Pengantar Praktik penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Journal Of Mediator*, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2008), 165 Heriyanto, Y., dkk. 2022. Pengaruh Etika dan Moral Remaja terhadap Lunturnya Literai di Era Digital.
- Fadilah, Nala Nafilata and Punaji Setyosari. (2021). MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TEKNOLOGI 4, no. 1: 90–97, <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>.
- Fischhoff, B. (2019). Evaluating science communication. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(16), 7670–7675. <https://doi.org/10.1073/pnas.1805863115>
- Isman, A., & Gungoren, O, C. 2014. Digital Citizenship. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 13. 1
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). Ada 37 Juta Pengguna Baru, Penting Pahami Literasi Digital. [https://aptika.kominfo.go.id/2021/05/ada-37-juta-pengguna-internet-baru-penting-pahami-literasi-digital/Diakses pada 1 Januari 2022, 06:49 WIB](https://aptika.kominfo.go.id/2021/05/ada-37-juta-pengguna-internet-baru-penting-pahami-literasi-digital/Diakses%20pada%201%20Januari%202022,%2006:49%20WIB).
- Millner, H. 2002. Civic literacy.How inform citizens make democracy work.London:Tuft University
- Mossberger, K., & Tolbert, C, J. 2008. Digital Citizenship: The Internet, Society, and Partisipation. Cambridge. MIT Press
- Novitasari, Linda. (2023). Pendidikan dan Pembelajaran di Dunia Digital. [Opini-Perpustakaan Universitas Jambi].
- Nurdin, I., & Hartati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Perdani, Hariza Noor and Raekha Azka.

- (2019). Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial, *Prosiding Sendika* 5, no. 1: 508–14,
https://www.researchgate.net/publication/334986462_Teknologi_dan_Pembelajaran_Matematika_Generasi_Milenial
- Rahadian, Dian. (2017). “Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no.1: 234–54.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(1),
- Turnip, E, Y. (2021). *Etika Berkomunikasi dalam Era Media Digital*. *Intelektiva* Volume 3 Nomor 4.