

Tema Unggulan* : Rekayasa sosial, pengembangan pedesaan dan pemberdayaan masyarakat

Topik** : Rekayasa Sosial dan Pemberdayaan Anak

LAPORAN AKHIR
RISET PENINGKATAN KOMPETENSI



**Pengembangan Model Pendidikan *Internet Literacy* pada Anak
Melalui Pembentukan Kelompok Teman Sebaya (*Peer Group*)**

Oleh:

Dr. Mite Setiansah, SIP, M.Si (0027017703)
Dr. Wiwik Novianti, S. Ikom. M.Ikom (0027118101)

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
PURWOKERTO
November 2020

HALAMAN PENGESAHAN
RISET PENINGKATAN KOMPETENSI UNSOED

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pendidikan *Internet Literacy* pada Anak Melalui Pembentukan Kelompok Teman Sebaya (*Peer Group*)

Ketua Peneliti
Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Mite Setiansah, SIP, M.Si

Jenis Kelamin : Perempuan
NIP : 197701272000032001
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Anggota Peneliti
Jumlah Anggota : 1 (satu) orang
Nama Anggota Peneliti : Dr. Wiwik Novianti

Lokasi Penelitian : Kabupaten Banyumas
Lama Penelitian : 8 bulan
Biaya yang Diajukan : Rp. 33.000.000,00 (tiga puluh tiga juta rupiah)

Mengetahui,
Dekan

Dr. Jarol Santoso, MS
195710291986011001

Purwokerto, 25 November 2020
Ketua Peneliti

Dr. Mite Setiansah, SIP, M.Si
197701272000032001

Mengetahui,
Ketua LPPM UNSOED

Prof. Dr. Rifda Naufalin, S.P., M.Si
NIP. 197011211995122001

RINGKASAN

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2018 menyebutkan bahwa anak dan remaja usia 15-19 tahun adalah pengguna internet mayoritas di Indonesia. Usia pertama kali anak mengakses internet juga semakin dini dari tahun ke tahun. Oleh karena itu upaya perlindungan anak dari resiko dan bahaya internet dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat menjadi hal yang mendesak saat ini. Pendidikan *internet literacy* tidak cukup hanya diberikan di sekolah melainkan juga di lingkungan rumah. Permasalahannya, tingkat literasi internet para orangtua justru seringkali kalah dibanding anak-anak. Kondisi tersebut pada akhirnya mendorong anak untuk mencari sumber informasi lain ketika menemukan kesulitan dalam mengakses internet. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa saudara (kakak) dan teman seringkali menjadi rujukan bagi anak terkait dengan penggunaan media digital. Bertolak dari kondisi tersebut, maka penelitian yang dapat mengeksplorasi peluang pemanfaatan teman sebaya di dalam pendidikan *internet literacy* bagi anak-anak menjadi penting dilakukan. Hasil penelitian selanjutnya dapat menjadi masukan bagi optimalisasi usaha perlindungan anak terhadap resiko dan bahaya online. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam kurun waktu 8 bulan. Penelitian dilakukan dengan tujuan khusus untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang jejaring pertemanan anak-anak *digital native* serta potensi pembentukan kelompok teman sebaya di dalam *sharing knowledge* tentang internet literacy. Penelitian dilakukan dengan mengambil responden siswa SMP Negeri 2 dan SMP Al Irsyad Purwokerto masing-masing sekitar 30-50 anak. Pengumpulan data melalui survey, FGD, dan wawancara mendalam. Uji validitas data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data interaktif.

Kata Kunci: Internet Literacy, Anak, Kelompok Teman Sebaya

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil alamin. Berkat rahmat Allah Swt, penelitian berjudul “Pengembangan Model Pendidikan *Internet Literacy* pada Anak Melalui Pembentukan Kelompok Teman Sebaya (*Peer Group*)” yang didanai melalui skema Hibah Peningkatan Kompetensi tahun anggaran 2020 telah selesai dilaksanakan.

Selesainya penelitian ini tentu saja tidak lepas dari peran serta tim penelitian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa serta dukungan dan kerjasama dari Kepala Sekolah beserta siswa siswi SMP Negeri 2 Purwokerto dan SMP IT Al Irsyad Purwokerto. Untuk itu kami sebagai ketua tim mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak terkait, dan tentu saja kepada LPPM Unsoed yang telah memberikan pendanaan bagi terlaksananya penelitian ini.

Penelitian ini merupakan bagian dari road map peneliti yang berupaya untuk membangun peta jalan pengembangan keilmuan komunikasi, khususnya dalam upaya membangun masyarakat yang memiliki tingkat literasi media yang memadai sehingga dapat memperoleh manfaat maksimal dari penggunaan media bagi terciptanya masyarakat yang mandiri.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Jika ada kekurangan, akan menjadi bahan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.

Purwokerto, 25 November 2020

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

No		Hal
1.	Halaman Sampul	
2.	Halaman Pengesahan	
3.	Ringkasan	1
4.	Prakata	2
5.	Daftar Isi	3
6.	Daftar Tabel	4
7.	Daftar Gambar	5
8.	Daftar Lampiran	6
9.	Bab I Pendahuluan	7
10.	Bab II Tinjauan Pustaka	13
11.	Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian	19
12.	Bab IV Metode Penelitian	20
13.	Bab V Hasil dan Luaran yang dicapai	23
14.	Bab VI Rencana Tahapan Berikutnya	35
15.	Bab VII Kesimpulan dan Saran	36
16.	Daftar Pustaka	39
17.	Lampiran:	40
	- Artikel luaran penelitian	

DAFTAR TABEL

No		Hal
Tabel 1.	Rencana Target Capaian RPK	7
Tabel 2.	Resiko <i>online</i> pada anak	18

DAFTAR GAMBAR

No Gambar		Hal
		7
1.	Komposisi pengguna internet berdasarkan umur	
2.	Kepemilikan gadget pada siswa SMPN 2 Purwokerto	24
3.	Kepemilikan gadget pada siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto	24
4.	Durasi penggunaan internet pada siswa SMP N 2 Purwokerto	26
5.	Durasi penggunaan internet pada siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto	26
6.	Penggunaan internet oleh siswa SMPN 2 Purwokerto	27
7.	Tempat bertanya ketika ada kesulitan	29
8.	Pendampingan oleh orang tua	30
9.	Konfirmasi kebenaran informasi	31
10.	Produksi konten oleh Siswa SMP IT AL Irsyad	31
11.	Produksi konten oleh Siswa SMPN 2 Purwokerto	32
12.	Tempat bertanya pelajaran daring	33
13.	Teman dekat	33
14.	Model pengembangan pendidikan internet literacy	34
15.	Road map penelitian	35

DAFTAR LAMPIRAN

No		Hal
1.	Artikel luaran penelitian	40

BAB I

PENDAHULUAN

Data yang dikeluarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 jiwa yang berarti 64,8% dari total penduduk. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sejumlah 27,91 juta dari tahun 2017. Dari jumlah tersebut, komposisi pengguna internet terbanyak didominasi oleh pengguna usia 15-19 tahun.



Gambar 1. Komposisi pengguna internet berdasarkan umur (Sumber:

<https://techno.okezone.com/read/2019/05/21/207/2058544/2018-pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-di-usia-15-19-tahun>)

Gambar tersebut di atas juga menunjukkan bahwa di samping pengguna internet di dominasi oleh kelompok usia milenial, usia anak pengguna internet juga semakin muda. Tahun 2018, terdapat 25,2% anak usia 5-9 tahun yang telah menjadi

pengguna internet. Kondisi serupa juga ditemukan di Swedia. Rekomendasi *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) Council* tahun 2012 menyebutkan bahwa pada tahun 2000 anak-anak Swedia mengakses internet pertama kali usia 13 tahun, menurun drastis menjadi usia 4 tahun di tahun 2009. Tahun 2009, 74% anak-anak usia 5-7 tahun di Inggris juga sudah mengakses internet. Fakta tersebut menunjukkan bahwa, usia saat anak mengenal media *online* kini semakin dini bahkan ketika mereka belum mampu mengenal resiko dan bahkan bahaya yang tersembunyi di balik piranti tersebut. Setiap saat anak dapat terpapar serbuan konten yang memuat ragam informasi dari yang mendidik hingga konten yang tidak layak konsumsi, dari informasi cara hidup hingga gaya hidup. Tidak heran jika anak di bawah umur pun kini akrab dengan media tersebut bukan sekedar untuk main *game* namun juga untuk aktivitas belanja *online* hingga *video blogging*. Di sisi lain perubahan karakteristik *media user* di era *online* dimana user tidak hanya sekedar *consumer* namun juga produser/ *creator* perlu mendapat perhatian. Anak perlu dibekali bukan hanya kompetensi untuk memilah dan memahami konten media *online*, namun juga memahami sejauh mana dia bisa memproduksi konten media, khususnya jika sudah menampilkan identitas diri dan tubuhnya. Anak bahkan juga perlu dibekali pemahaman yang bisa memberinya kemampuan untuk berrelasi secara aman dengan orang-orang yang baru ditemuinya di media *online*.

Diskusi tentang dampak internet terhadap anak sudah banyak diperbincangkan. Ragam upaya untuk mengantisipasinya juga telah dilakukan oleh banyak pihak mulai dari negara hingga lembaga swadaya masyarakat. Namun

kasus-kasus yang melibatkan anak dan media *online* masih banyak terjadi. Kasus pengaduan anak berdasarkan klaster perlindungan anak bidang pornografi dan *cyber crime* KPAI, pada 2011-2018 mengalami kenaikan (Maradewa, 2019). Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat, total pengaduan kasus pornografi dan *cyber crime* atau kejahatan online yang menjerat anak-anak pada 2014 sebanyak 322 kasus, 2015 sekira 463 kasus, 2016 meningkat menjadi 587 kasus, 2017 menjadi 608 kasus dan pada 2018 naik mencapai 679 kasus.

Di samping menjadi pemicu terjadinya tindak kekerasan pada anak, teknologi internet juga menimbulkan dampak lain yang tidak kalah memprihatinkan yaitu terkait dengan dampak game online. Merdeka.com pada 11 Oktober 2018 melansir berita adanya sepuluh anak di Banyumas yang didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain game online sepanjang tahun 2018. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Di sinilah peran keluarga sebagai basis pertama perlindungan anak terhadap resiko *online* seharusnya bisa berperan lebih maksimal. Permasalahannya, banyak ditemui orang tua, yang juga tidak menyadari besarnya resiko yang tersembunyi dalam relasi anak dengan media *online*. Bahkan kerap terjadi, meski orangtua menyadari adanya resiko dari pengenalan *media online* terhadap anak di usia dini mereka mengalami kesulitan untuk menghindarkan anak dari media tersebut. Anak bahkan seringkali menjadi lebih menguasai media online dibanding orangtuanya. Berdasarkan hasil Setiansah, dkk.,(2013) dan Setiansah, dkk., (2019) gambaran

relasi seperti demikian, dimana anak lebih terampil menggunakan internet dibanding orangtua masih mendominasi keluarga di Kabupaten Banyumas.

Penelitian berjudul Pengembangan Model Perlindungan Anak Terhadap Resiko Online Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga (Setiansah, dkk, 2019) mengungkapkan fakta bahwa mayoritas orang tua, baik karena kesibukan maupun karena kurangnya kemampuan dalam menggunakan teknologi internet, tidak mengajarkan pada anak cara melindungi diri mereka dari resiko online. Sebaliknya, orang tua justru lebih banyak bertanya atau dibantu oleh anak di dalam menggunakan media online. Penelitian yang sama juga mengungkapkan bahwa anak lebih banyak menghabiskan waktunya mengakses internet bersama teman dan ketika mengalami kesulitan juga lebih memilih teman atau saudara (kakak) sebagai tempat bertanya dibanding orangtua.

Bertolak dari kondisi di atas, maka secara khusus, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang peluang pengembangan pendidikan internet literacy pada anak melalui pembentukan kelompok teman sebaya. Pemilihan teman sebagai sebagai agen *knowledge sharing* tentang internet literacy diambil dengan pertimbangan bahwa pada kenyataannya anak lebih sering mengakses internet dengan teman atau kakak. Dengan memilih teman sebaya anak, upaya pendidikan literasi internet juga akan lebih mudah karena anak usia milenial merupakan anak digital native yang lebih mudah di dalam menyerap ilmu maupun keterampilan penguasaan teknologi berbasis internet. Secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jejaring pertemanan anak, jenis pengetahuan dan keterampilan yang dibagi anak

bersama sebayanya, serta kemampuan anak untuk melakukan *knowledge sharing* dengan sebayanya.

Berdasarkan deskripsi mendalam tentang hal tersebut diharapkan akan dapat dirumuskan sebuah model pendidikan literasi internet yang dapat melindungi anak secara maksimal melalui pembentukan kelompok teman sebaya.

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Kabupaten Banyumas. Berdasarkan data Biro Pusat Statistik Kabupaten Banyumas tahun 2015, terdapat 301 desa dan 30 kelurahan di Banyumas. Dengan demikian, mengambil Kabupaten Banyumas sebagai lokasi penelitian sejalan dengan rencana strategis penelitian LPPM Unsoed khususnya bidang riset unggulan rekayasa sosial dan pengembangan pedesaan. Berdasarkan peta jalan (*roadmap*) penelitian LPPM Unsoed, tahun 2016-2018 *timeframe* penelitian diharapkan sudah memasuki tahap *product development* melalui aplikasi model rekayasa sosial dan pemberdayaan masyarakat pada pengembangan desa mandiri. Penelitian ini sendiri ditargetkan menghasilkan luaran berupa draft model pendidikan internet literacy melalui pembentukan kelompok teman sebaya (*product development*). Dengan demikian, di samping berkontribusi bagi peningkatan kompetensi bidang keilmuan komunikasi, khususnya untuk mata kuliah Komunikasi Cyber, Literasi media, Kajian Media, Komunikasi Keluarga dan lain-lain, penelitian ini juga sejalan dan mendukung *roadmap* penelitian Universitas Jenderal Soedirman secara umum.

Untuk bisa menjadikan gerakan perlindungan bahaya online sebagai sebuah agenda publik, maka hasil penelitian akan dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi dan forum seminar internasional.

Tabel 1. Rencana Target Capaian RPK

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Subkategori	Wajib	Tambahan	2020
1	Publikasi Ilmiah	Internasional bereputasi			Tidak ada
		Nasional terakreditasi	V		<i>submitted</i>
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional		V	Telah dilaksanakan
		Nasional			Tidak ada
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah	Internasional			Tidak ada
		nasional			Tidak ada
4	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten			Tidak ada
		Paten sederhana			Tidak ada
		Hak cipta			Tidak ada
		Merek dagang			Tidak ada
		Rahasia dagang			Tidak ada
		Desain produk industri			Tidak ada
		Indikasi geografis			Tidak ada
		Perlindungan varietas tanaman			Tidak ada
Perlindungan topografi sirkuit terpadu			Tidak ada		
7	Teknologi Tepat Guna				Tidak ada
8	Model/ purwarupa/ desain/ karya seni/ rekayasa sosial			V	draft
9	Bahan ajar			V	draft
10	Tingkat kesiapan teknologi			V	1

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang efek tayangan pornografi di internet terhadap anak-anak antara lain dilakukan oleh Ybarra & Mitchell (2005), *Exposure to Internet Pornography Among Children and Adolescents. A National Survey*. Disebutkan bahwa 90% lebih remaja usia 12-18 tahun kini telah memiliki akses ke internet dan membuat akses yang semakin luas terhadap pornografi. Survey terhadap 1501 anak dan remaja usia 10-17 tahun mengungkapkan bahwa sebagian besar mereka sudah terpapar pornografi baik melalui media *online* maupun *offline*. 5% di antaranya adalah remaja perempuan. Survey tersebut juga menyebutkan bahwa anak dan remaja yang mencari konten pornografi di media online adalah mereka yang berumur 14 tahun ke atas sementara anak-anak di bawah 14 tahun terpapar pornografi melalui majalah dan film. Penelitian lain dilakukan oleh Owens, dkk. (2012), *The Impact of Internet Pornography on Adolescents: A Review of The Research*. Hasil review terhadap sejumlah penelitian yang dilakukan oleh Owens ini menyimpulkan bahwa anak muda yang mengkonsumsi pornografi cenderung memiliki nilai dan prinsip seksual yang tidak realistis. Mereka juga akan memiliki permisivitas yang lebih tinggi terhadap sikap, perilaku, dan pengalaman seksual yang lebih dini.

Sementara itu, pentingnya pencegahan dampak internet pada anak juga direkomendasikan dalam penelitian berjudul *Internet Literacy: Young People's*

Negotiation of New Online Opportunities (Livingstone, 2008). Dalam penelitian tersebut, Livingstone menyimpulkan pentingnya melakukan penajaman atas konsep *internet literacy* jika dikomparasikan dengan *print literacy*. Pada *internet literacy* selain harus bisa baca tulis *user* juga harus memiliki pemikiran kritis karena memudarnya batasan antara yang *virtual* dan *real*, antara *work* dan *leisure*, antara *public* dan *privat*. Batasan tentang *literacy* ini menjadi penting bagi penelitian ini, karena banyak orangtua yang melek huruf (*literate*) namun tidak melek media (*literary*).

Dalam penelitiannya bersama Staksrud yang berjudul *Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?* (Staksrud & Livingstone, 2009). Livingstone (2009) mempertanyakan ulang hasil-hasil penelitian terdahulu yang umumnya memberikan rekomendasi pentingnya pencegahan resiko online. Orang tua kemudian cenderung menjadi *overprotective* terhadap anak dan membatasi kesempatan anak memperoleh manfaat dari teknologi internet. Melalui penelitiannya Staksrud dan Livingstone menunjukkan bahwa anak dan remaja mampu mengadopsi hal positif dari internet, mampu bersikap netral dan bisa mengatasi dampak negative meskipun ada sejumlah kecil anak dan remaja yang memperparah dampak internet. Temuan penelitian tersebut juga penting bagi penelitian yang akan dilakukan sebagai rujukan mengingat luar akhir dari penelitian ini adalah sebuah model perlindungan anak terhadap resiko online. Dengan berkaca dari penelitian Staksrud dan Livingstone ini diharapkan model yang dirumuskan merupakan model yang dapat melindungi anak dari resiko *online* sekaligus tidak

membatasi kesempatan anak untuk memperoleh manfaat dari teknologi atau media *online*.

Online Risks, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy (Livingstone, 2013) merupakan penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Sonia Livingstone (2013). Penelitian ini adalah sebuah refleksi atas kebijakan pencegahan resiko online pada anak yang dijalankan oleh *EU Kids Online Project* di 25 negara. Penelitian ini mengungkapkan pentingnya perbedaan antara resiko (*risk*) dengan bahaya (*harm*) *online*. Luaran akhir penelitian ini yang berupa model dan diharapkan dalam jangka panjang bisa menjadi rujukan bagi kebijakan nasional perlindungan anak terhadap resiko *online* juga dapat menjadikan penelitian Livingstone (2013) sebagai *warning* akan kemungkinan terjadinya perdebatan dan saling keterkaitan antara berbagai aspek di dalam penerapan kebijakan.

Meski penelitian tentang relasi internet dengan anak sudah banyak dilakukan, namun dalam konteks Indonesia, sebagian besar penelitian yang dilakukan masih lebih banyak difokuskan pada eksplanasi tentang pengaruh dan bahaya internet terhadap anak. Penelitian yang secara komprehensif mengeksplorasi perilaku penggunaan media *online* pada anak dan peran teman sebaya dalam pendidikan literasi internet, sejauh pengetahuan peneliti masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu berjudul *Pengembangan Model Ketahanan Keluarga Terhadap Dampak Media Melalui Pemberdayaan PKK sebagai Agen Media Literacy* yang dilakukan pada tahun 2013 dan 2014 terungkap

bahwa internet telah menjadi salah satu rujukan informasi dalam keluarga. Namun penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa sebagian besar kader PKK yang menjadi informan mengakui mengalami ketertinggalan kemampuan (*skill*) di dalam mengakses dan mengoperasikan media berbasis *online* dibanding anak-anak mereka (Setiansah, dkk.2014). Dalam penelitian lain, yang berjudul *Pemaknaan Smartphone oleh Perempuan Urban: Interseksi Gender, Kelas dan Agama* (Setiansah, 2015), terungkap bahwa sebagian besar perempuan informan yang juga sekaligus adalah ibu, mengaku menjadikan *smartphone* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam keseharian mereka. Penelitian berjudul Pengembangan Model Perlindungan Anak di Bawah Umur terhadap Resiko Online Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga (Setiansah, dkk. 2019) juga mengungkapkan hasil bahwa anak lebih menguasai teknologi internet daripada orangtua. Akibatnya orang tua jarang menjalankan peran untuk mendampingi dan mengajarkan pendidikan literasi pada anak. Untuk memenuhi kebutuhannya anak kemudian lebih banyak bertanya pada teman atau kakak.

Konsep literasi sendiri memiliki banyak definisi. Mulai dari sekedar penguasaan teknis hingga kemampuan kritis di dalam menggunakan media.

Literacy implies the mastery of contemporary tools of communication as a means of expression and understanding – previously known in English as the 3Rs (reading, (w)riting and (a)rithmetic). But when we use digital tools and platforms to express ourselves, their very power, speed and instantaneity of dissemination turn literacy into a multilayered concept that many of us continue to grapple with. Photos, videos, limited character messages, emoticons and podcasts have become languages in their own right through tools like Instagram, Snapchat, Vine and Periscope, and interaction and real communication are only too often a faceless, electronically mediated process. This is especially the case for young people, who text, tweet, play electronic games and exchange images night

and day in the online world which is woven and blurred into what adults still refer to as the “real world” (Internet Literacy Handbook)

Literasi media (*media literacy*) lebih banyak dipahami sebagai *skill* atau keterampilan untuk mengakses *content* media. Silverblatt (dalam Baran, 2010: 24) menyebutkan ada tujuh elemen mendasar dari *media literacy*. Baran menambahkan satu karakteristik lagi sehingga menjadi delapan. Berikut delapan elemen dasar dari *media literacy*:

1. *A critical thinking skill enabling audience members to develop independent judgements about media content*
2. *An understanding of the process of mass communication*
3. *An awareness of the impact of the media o the individual and society*
4. *Strategies for analyzing and discussing media message*
5. *An understanding of media content as a text that provide insight into our culture and our lives.*
6. *The ability to enjoy, understand, and appreciate media content*
7. *Development of effective and responsible production skills*
8. *An understanding of the ethical and moral obligations of media practitioners.*

Kedelapan karakteristik *media literacy* di atas tampak cukup komprehensif dan masih relevan untuk diterapkan di era digital saat ini. Dimana *media literacy* tidak lagi hanya fokus pada keterampilan mengakses media namun juga memahami proses, produksi dan juga etika dan moral pelaku media sehingga mampu bersikap waspada terhadap resiko yang tersembunyi di balik media *online*.

Resiko (*risk*) dapat didefinisikan sebagai “*a systematic way of dealing with the hazards and insecurities induced and introduced by modernization itself*” (Livingstone, 2013: 17) Definisi lain dari Klinke dan Renn (2002: 1071) mengatakan “*risk as the possibility that human actions or events lead to consequences that harm aspects of things that human can beings value.*” Dengan

demikian, resiko tidak selalu dapat disamakan dengan bahaya. Namun resiko bisa berpeluang menimbulkan bahaya. Di sinilah perlunya anak-anak di bawah umur memiliki ketahanan di dalam menghadapi resiko online. Konsep ini disebut *resilience to risk* yang mengatakan bahwa, *children must learn for themselves how to navigate the wider world, including learning from their mistakes and recovering from accidents, for resilience can only develop through exposure to risk or to stress.*” (Coleman & Hagel, 2007: 15). Konsep ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mencari model yang dapat melindungi anak dari resiko *online*, namun tidak menghalangi anak untuk mengakses media *online* itu sendiri.

EU Kids *online* mengklasifikasi resiko *online* bagi anak-anak sebagai berikut:

Tabel 2. Resiko *online* pada anak

	<i>commercial</i>	<i>aggressive</i>	<i>sexual</i>	<i>values</i>
<i>Content: -child as recipient</i>	<i>Advertising, spam, sponsorship</i>	<i>Violent, hateful content</i>	<i>Pornographic or unwelcome sexual content</i>	<i>Racism, biased or misleading info/ advise (e.g drug)</i>
<i>Contact: -child as participant</i>	<i>Tracking/ harvesting personal info</i>	<i>Being bullied, stalked or harassed</i>	<i>Meeting strangers, being groomed</i>	<i>Self-harm, unwelcome persuasion</i>
<i>Conduct: -child as actor</i>	<i>Gambling, hacking, illegal downloads</i>	<i>Bullying or harassing another</i>	<i>Creating and uploading porn material</i>	<i>Providing advice e.g. suicide/ pro- anorexic chat</i>

Sumber: EU Kids Online (Hasebrink, Livingstone, Haddon, 2008)

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk memperoleh deskripsi komprehensif tentang:

1. Perilaku bermedia *online* pada siswa sekolah menengah pertama
2. Tingkat literasi media internet pada siswa sekolah menengah pertama
3. Pola *sharing knowledge* di antara siswa untuk mengetahui potensi pengembangan model pendidikan *internet literacy* melalui pembentukan kelompok teman sebaya (*peer group*)

B. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

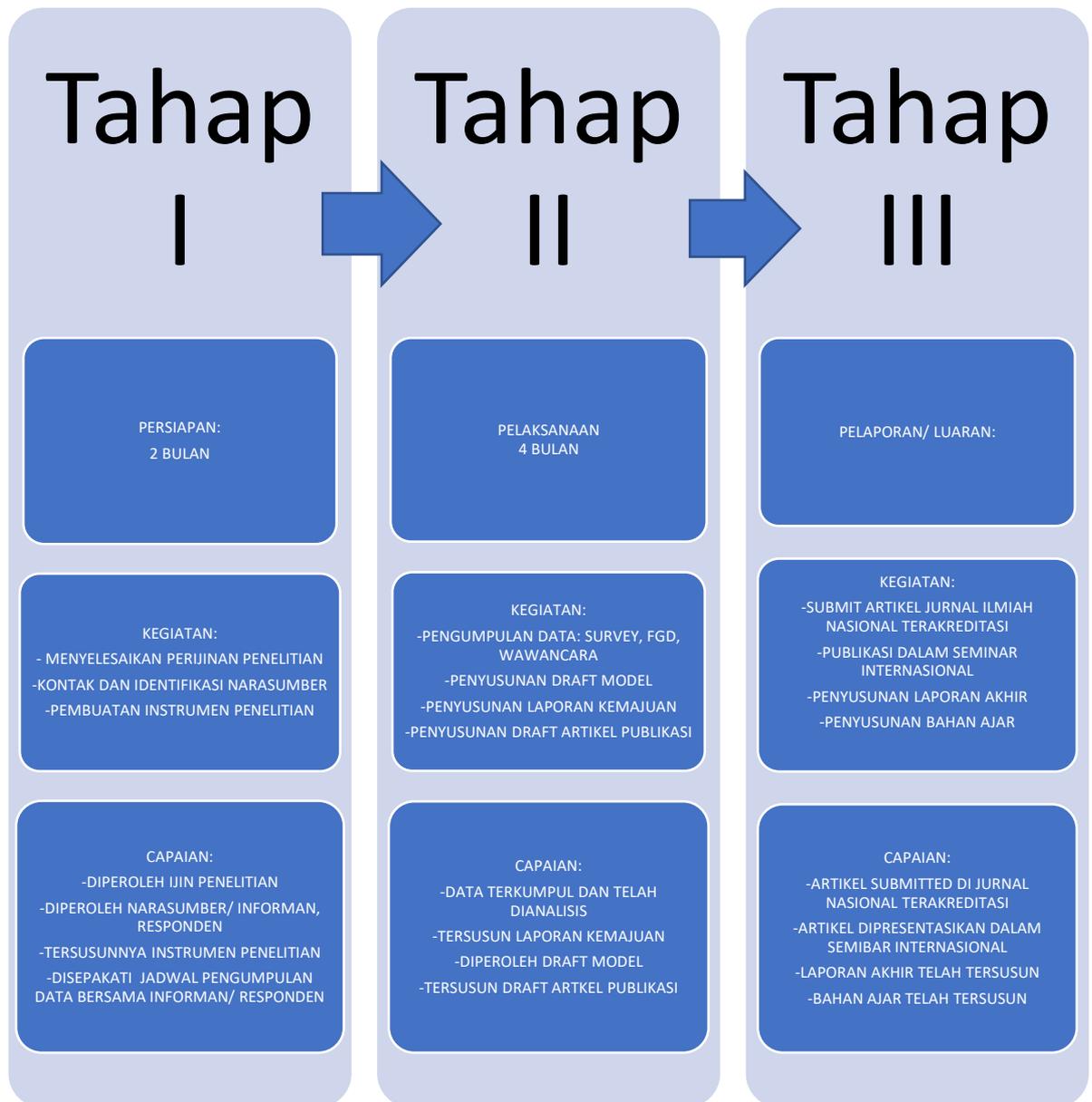
Hasil penelitian ini tentu saja sangat bermanfaat bagi pengayaan wawasan Ilmu Komunikasi dan Kajian Media dan Budaya khususnya terkait dengan pendidikan literasi media yang masih memerlukan peran serta aktif dari seluruh lapisan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan bagi para pegiat literasi media, orangtua maupun guru di sekolah di dalam merancang program pendidikan *internet literacy* bagi anak-anak. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi anak-anak khususnya siswa sekolah untuk bisa lebih melindungi diri mereka dari berbagai resiko online.

BAB IV METODE PENELITIAN

Secara khusus penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti BAGAN ALIR penelitian sebagai berikut:



Penelitian ini dilakukan di 2 sekolah menengah pertama di Purwokerto, yaitu SMP Negeri 2 Purwokerto dan SMPIT Al Irsyad Purwokerto. Kedua sekolah

dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa sekolah menengah masuk ke dalam kategori kelompok milenial yang saat ini menjadi pengguna internet mayoritas di Indonesia. Pemilihan SMP di wilayah *suburban* juga diharapkan dapat memberikan peluang eksplorasi yang lebih komprehensif tentang potensi yang dimiliki anak untuk menjadi *peer group* di dalam pendidikan *internet literacy*. Berdasarkan penelitian terdahulu, anak-anak di wilayah tersebut memiliki keterikatan yang cukup tinggi terhadap *smartphone*. Dari setiap sekolah peneliti merencanakan untuk mengambil informan/ responden 40 orang, namun dalam pelaksanaannya diperoleh respon lebih dari itu. Respon terhadap form survey dari SMP IT AL Irsyad sejumlah 44 respon dan dari SMPN 2 Purwokerto 127 respon. Sementara untuk peserta FGD masing-masing 40 peserta. Untuk mendapatkan responden yang dibutuhkan, peneliti bekerjasama dengan pihak sekolah dalam hal ini guru bidang kesiswaan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan survey melalui Google-Form, *online focus group discussion* (FGD) yang dilaksanakan melalui Zoom, dimana peserta dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing 4 kelompok siswa SMPN 2 Purwokerto dan 4 kelompok siswa SMPIT Al Irsyad. Pengelompokan dilakukan untuk meningkatkan efektivitas FGD, mempertimbangkan selama pandemi Covid-19 terjadi maka FGD dilakukan secara *online*. Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif. Arikunto (1993: 209) menyebutkan bahwa analisis data deskriptif bisa dilakukan dengan mengelompokkan data menjadi dua, yaitu data kualitatif berupa kata-kata atau kalimat dan data kuantitatif yang berupa angka. Di samping informan, peneliti juga akan menggunakan dokumen

yang relevan sebagai sumber data. Untuk meningkatkan tingkat keterpercayaan data maka dilakukan uji validitas/ *otenticity* dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, metode, dan teori.

BAB V

HASIL DAN CAPAIAN LUARAN PENELITIAN

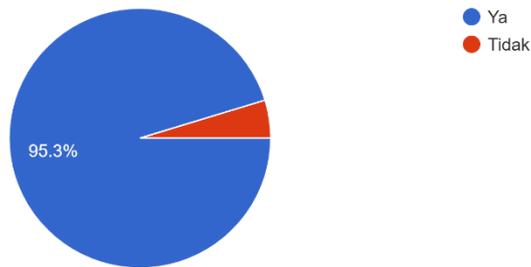
A. Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mendapatkan deskripsi mendalam tentang perilaku bermedia *online* pada siswa sekolah menengah pertama, tingkat literasi media internet pada siswa sekolah menengah pertama serta pola *sharing knowledge* di antara siswa untuk mengetahui potensi pengembangan model pendidikan *internet literacy* melalui pembentukan kelompok teman sebaya (*peer group*), maka uraian pada bab ini juga akan disajikan sesuai dengan kategorisasi tersebut.

Perilaku Penggunaan Media Internet pada Siswa

Berdasarkan hasil survey dan wawancara melalui FGD (*focus group discussion*) diketahui bahwa penggunaan media internet pada siswa cukup tinggi. Apalagi di tengah pandemic seperti saat ini, dimana pembelajaran sekolah dilaksanakan secara daring dan interaksi siswa dengan temannya pun lebih banyak dilakukan melalui media berbasis internet. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika mayoritas siswa SMP saat ini telah memiliki perangkat onlinenya sendiri, baik berupa smartphone maupun laptop.

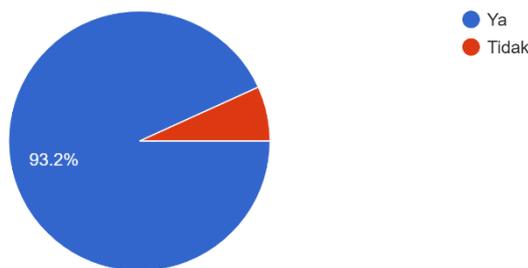
Apakah adik-adik memiliki HP/Laptop sendiri?
127 responses



Gambar 2. Kepemilikan Perangkat online pada Siswa SMPN 2 Purwokerto

Berdasarkan data tersebut di atas tampak bahwa, hampir seluruh siswa SMPN 2 Purwokerto yang menjadi responden (95,3%), menyatakan memiliki HP/ laptop sendiri. Meskipun sedikit lebih rendah dari SMPN 2 Purwokerto, kondisi yang tidak jauh berbeda juga ditemukan pada responden dari SMPIT Al Irsyad, dimana lebih dari 90% siswa sudah memiliki HP/ laptop sendiri untuk akses online.

Apakah adik-adik memiliki HP/Laptop sendiri?
44 responses



Gambar 3. Kepemilikan perangkat online pada siswa SMP IT Al Irsyad

Kepemilikan perangkat online pada siswa SMP juga terjadi karena kebutuhan pembelajaran daring pada masa pandemic. Karena sebelum pandemi

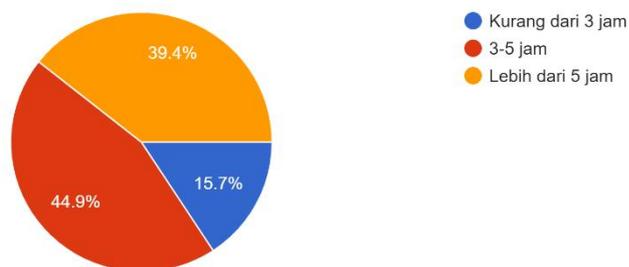
melanda, masih banyak orang tua yang belum memberikan HP sendiri kepada anak-anaknya.

Selain memberikan fasilitas perangkat media online, orang tua juga memberikan alokasi dana untuk pembelian kuota bagi putra-putrinya. 83,5% siswa SMP N 2 Purwokerto mengaku mendapat alokasi dana pembelian kuota dari orang tua dengan kisaran Rp. 25.000,00 – Rp. 85.000,00 per bulan. Sementara di SMPIT Al Irsyad, terdapat 54,5% responden yang mengatakan diberi jatah dana untuk kuota internet dari orang tua dengan kisaran dana Rp. 20.000,00 – Rp. 200.000,00 per bulan. Secara presentase respon dari SMP IT Al Irsyad tampak rendah. Dari pernyataan saat FGD, diketahui bahwa hal tersebut terjadi karena sebagian siswa mengaku menggunakan wifi di rumah, di sekolah maupun di ruang publik untuk mengakses internet sehingga tidak memerlukan kuota lagi secara khusus. Apalagi selama pandemi para siswa relatif lebih sering berada di rumah.

Dengan fasilitasi perangkat dan kuota internet yang relatif tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh para siswa sekolah menengah yang umumnya masih berusia di kisaran 12-13 tahun tersebut, tidak mengherankan jika perilaku penggunaan media internet mereka cukup tinggi. Mayoritas responden dari kedua sekolah mengaku mengakses internet lebih dari 5 jam per hari.

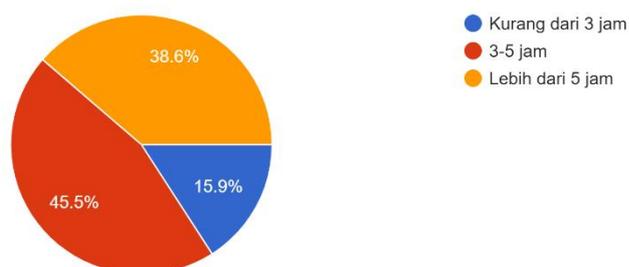
Berdasarkan data yang diperoleh melalui survey dari 127 siswa SMPN 2 Purwokerto dan 44 siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto, diperoleh data yang hampir sama, dimana hanya 15%-16% siswa yang mengakses internet kurang dari 3 jam per hari, dan 38-40% siswa mengakses internet 3-5 jam sehari dan sisanya sekitar 45-46% siswa mengakses internet lebih dari 5 jam per hari.

Berapa lama durasi yang biasanya adik-adik gunakan untuk bermain gadget dalam sehari?
127 responses



Gambar 4. Durasi akses internet pada siswa SMP N 2 Purwokerto

Berapa lama durasi yang biasanya adik-adik gunakan untuk bermain gadget dalam sehari?
44 responses



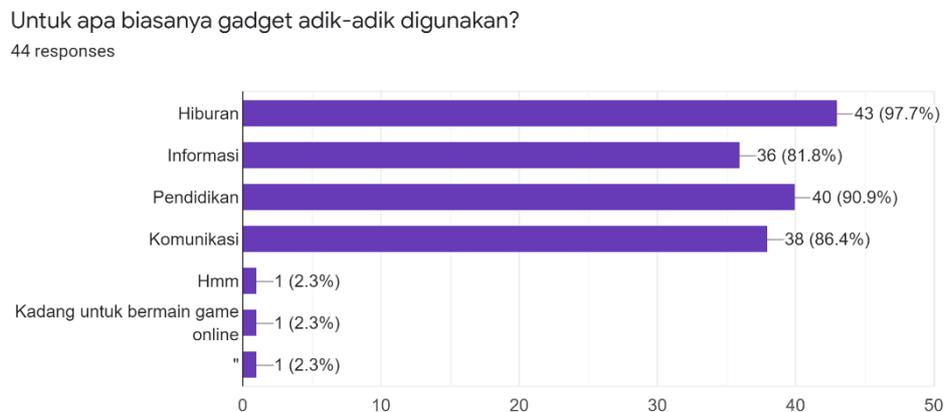
Gambar 5. Durasi akses internet dalam sehari pada siswa SMP IT Al Irsyad

Penggunaan media internet yang tinggi di masa pandemi memang sangat mudah dipahami. Kondisi tersebut sesungguhnya tidak hanya terjadi pada anak-anak dan remaja namun juga kelompok umur lainnya. Aktivitas yang terbatas, membuat media internet menjadi pilihan prioritas untuk mendapatkan informasi, hiburan dan juga mengerjakan pekerjaan dan tugas termasuk kegiatan pembelajaran. Setidaknya berdasarkan pengakuan para responden, diketahui bahwa media internet mereka gunakan terutama adalah untuk kegiatan pembelajaran (90,6%) dan

untuk mendapat hiburan (91,3%) SMP Negeri 2 Purwokerto, dan kegiatan pembelajaran (90,9%) serta hiburan (97,7%) oleh siswa SMPIT Al Irsyad Purwokerto yang tampak pada diagram berikut:



Gambar 5. Penggunaan Media Internet oleh Siswa SMPN 2 Purwokerto



Gambar 6. Penggunaan Media Internet oleh Siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto

Berdasarkan data-data tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa perilaku penggunaan media internet pada anak-anak usia sekolah menengah dapat

dikatakan tinggi. Hal tersebut antara lain terjadi karena fasilitasi yang diberikan orangtua berupa media atau perangkat untuk mengakses internet maupun kuota/ akses wifi internet yang relative tidak sulit untuk diakses oleh anak-anak.

Tingkat Literasi Internet pada Siswa Sekolah Menengah

Terkait dengan permasalahan literasi internet, meskipun tingkat akses dan penggunaan internet cukup tinggi, namun sebagian besar dari menyatakan belum memahami apa yang dimaksud dengan literasi media maupun literasi internet. Hal tersebut terungkap dari jawaban-jawaban yang diberikan oleh hampir semua peserta FGD dari dua sekolah menengah yang menjadi responden.

Beberapa siswa yang mampu memberikan jawaban atas pertanyaan terkait pemahaman literasi media mengatakan bahwa literasi itu adalah kemampuan membaca. Jawaban tersebut diberikan terkait dengan program literasi yang dilaksanakan di sekolah. Misal di SMPN 2 Purwokerto yang mewajibkan siswa untuk membaca buku apa saja termasuk kitab suci selama 10 menit sebelum pelajaran dimulai sebagai program literasi sekolah.

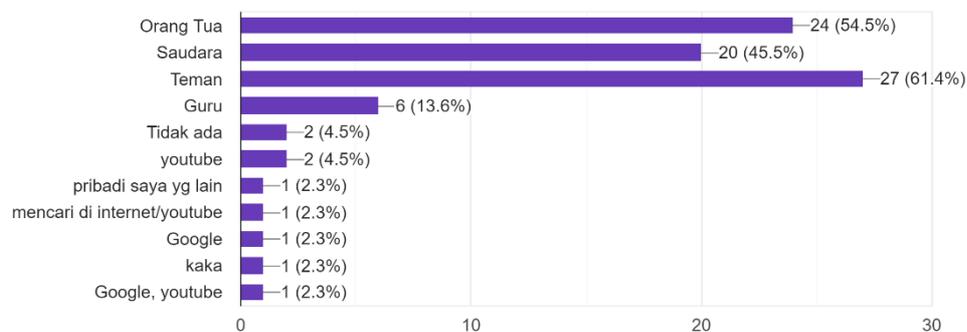
Terkait dengan tingkat literasi ini, penelitian ini fokus untuk memperoleh deskripsi tentang kemampuan literasi berkaitan dengan *technical skill* dan *social skill competencies*, dimana *technical skill* terkait dengan kemampuan mengakses dan menggunakan media, sementara *social skill/ critical skill* kemampuan untuk mengkritisi atau mengevaluasi konten media.

Berdasarkan wawancara saat FGD, diketahui bahwa para responden relative tidak banyak mengalami kendala di dalam mengakses media internet. Sebagian

besar dari mereka justru mengatakan bahwa mereka sering menjadi tempat bertanya bagi adik atau orang tuanya. Sebaliknya tidak banyak dari responden yang menjadikan orangtua sebagai rujukan atau tempat bertanya ketika menghadapi kendala teknis. Mereka baru bertanya kepada orang tua ketika harus mengkonfirmasi kebenaran sebuah berita. Di luar hal tersebut, para siswa lebih memilih teman sebagai tempat bertanya ketika mengalami kesulitan sebagaimana yang ditunjukkan melalui diagram berikut:

Jika adik-adik mengalami kesulitan dalam menggunakan media, siapa yang akan adik-adik tanya untuk membantu?

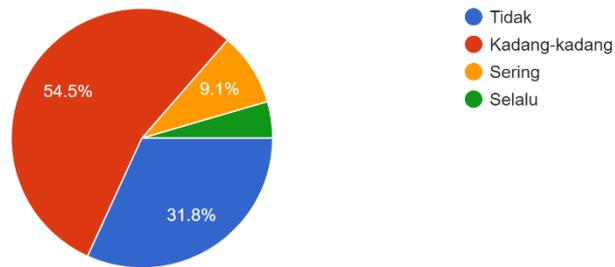
44 responses



Gambar 7. Tempat bertanya ketika mengalami kesulitan

Sejumlah responden memberikan alasan bahwa mereka tidak memilih orang tua karena terkait teknis mereka justru lebih menguasai teknologinya dibanding orangtua. Sementara jika bertanya terkait materi, orang tua dipandang seringkali tidak paham sehingga pembicaraan menjadi tidak *nyambung*. Orangtua juga tidak banyak menemani anak-anak di dalam mengakses media internet. Kesibukan membuat orang tua hanya kadang-kadang saja mendampingi anak menggunakan internet.

Apakah orang tua mendampingi adik-adik saat sedang online?
44 responses



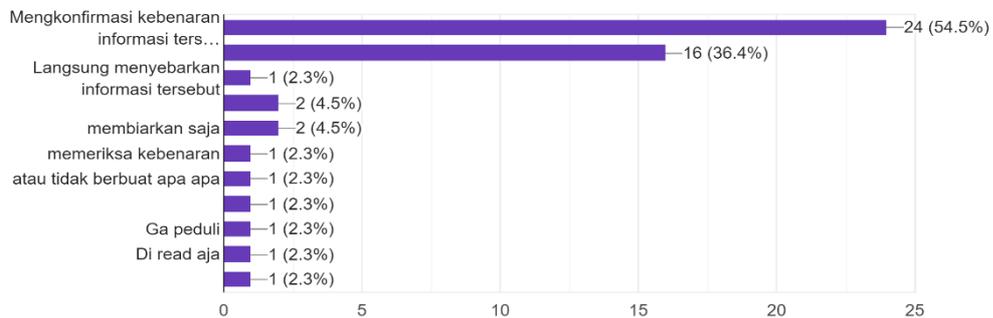
Gambar 8. Pendampingan orang tua dalam mengakses internet

Penguasaan teknologi orang tua dan waktu terbatas yang dimiliki orang tua untuk mendampingi anak-anak, membuat anak-anak kemudian berusaha sendiri untuk mencari informasi terkait penggunaan media internet.

Terkait dengan kompetensi *social skill*, yaitu kemampuan mengkritisi dan mengevaluasi konten media. Para responden mengaku sudah memahami bagaimana cara melindungi diri dari resiko online. Mereka berpendapat bahwa resiko *online* dapat diminimalisir dengan penggunaan media secara bijak. Mereka sudah mengetahui dan bisa menggunakan menu blokir di media sosial maupun *smartphone* yang mereka miliki. Mereka juga biasa mengkonfirmasi kebenaran berita dengan bertanya kepada orang tua atau mencari informasi dari sumber lain di internet.

Jika adik-adik mendapatkan berita dari orang lain melalui broadcast atau chat group, apa yang biasanya adik-adik lakukan?

44 responses

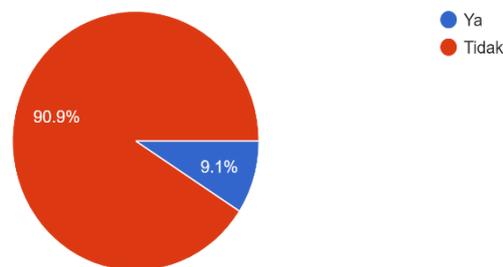


Gambar 9. Konfirmasi kebenaran ketika ada berita hoax

Selain mengkonfirmasi kebenaran dari sebuah berita yang diragukan, fakta yang cukup mengherankan adalah mayoritas anak-anak remaja itu mengaku jarang atau bahkan hampir tidak pernah memposting sesuatu di media sosial. Ketika dikonfirmasi ternyata memang kecenderungan di kalangan remaja adalah tidak banyak postingan di media sosial tetapi mereka memberikan respon yang tinggi pada postingan yang dikirim teman. Fenomena tersebut nampak pada akun-akun Instagram remaja usia sekolah menengah yang umumnya hanya berisi postingan tidak mencapai 10 postingan tetapi dengan jumlah like yang tinggi.

Apakah adik-adik sering memposting konten di media sosial?

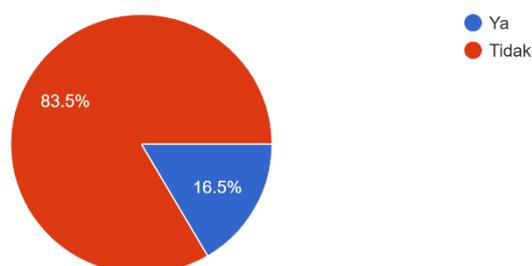
44 responses



Gambar 10. Perilaku produksi konten pada siswa SMP IT Al Irsyad

Apakah adik-adik sering memposting konten di media sosial?

127 responses



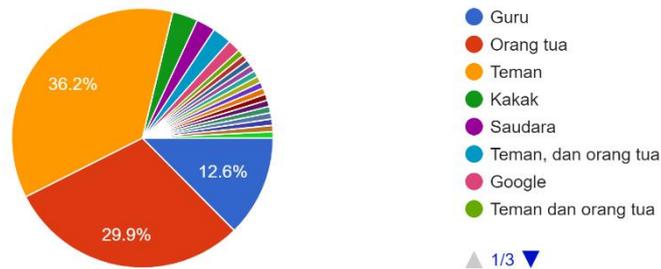
Gambar 11. Perilaku produksi konten pada siswa SMPN 2 Purwokerto

Perilaku *Knowledge Sharing* di Kalangan Teman Sebaya

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mencari model pengembangan pendidikan literasi internet melalui pembentukan kelompok teman sebaya. Upaya pengembangan model ini menjadi penting karena berdasarkan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa teman sebaya merupakan tempat bertanya dan berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) terkait dengan penggunaan internet pada anak remaja.

Temuan penelitian terdahulu, memperoleh penguatan melalui temuan dalam penelitian ini. Dimana teman menjadi pilihan ketika mereka mengalami kesulitan khususnya di tengah pandemi yang membuat mereka harus menjalani pembelajaran secara daring.

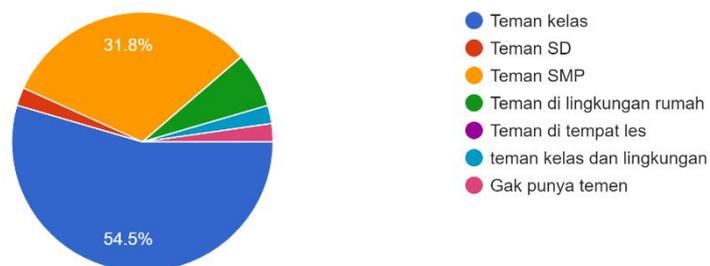
Kepada siapa adik-adik bertanya ketika mengalami kesulitan pembelajaran daring?
127 responses



Gambar 12. Tempat bertanya ketika mengalami kesulitan belajar daring

Adapun teman yang dimaksud dan sering menjadi tempat bertanya umumnya merupakan teman sekolah yang artinya berusia sebaya. Sebagaimana disampaikan oleh para responden dari SMP Al Irsyad berikut:

Siapakah teman dekat adik-adik?
44 responses



Gambar 13. Komposisi teman dekat

Melalui data yang diperoleh saat FGD, para responden memilih belajar bersama teman karena dirasakan lebih nyaman. Mereka bisa berbagi pengetahuan ataupun sekedar *ngobrol* tentang berbagai macam berita, informasi maupun pelajaran dengan teman. Sehingga pemanfaatan teman sebaya sebagai agen

pendidikan literasi media tampaknya memiliki peluang yang bagus untuk dikembangkan.

B. Capaian Luaran Penelitian

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah menengah pertama telah memiliki kompetensi teknis yang cukup tinggi sehingga mereka tidak banyak menghadapi kendala dalam menggunakan media internet. Mereka juga sudah memiliki pemahaman dasar tentang bagaimana melindungi diri dari resiko internet meskipun masih sebatas pada penggunaan fitur blokir, safe search dan sejenisnya. Anak-anak usia sekolah menengah juga sudah mulai merasa lebih nyaman ketika berdiskusi dan melakukan knowledge sharing dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, model pengembangan literasi media melalui pembentukan kelompok teman sebaya di sekolah memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan. Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 14. Model Pengembangan Pendidikan Literasi Internet

BAB VI

RENCANA KEGIATAN LANJUTAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilaksanakan mengikuti *road map* peneliti yang fokus pada pengembangan literasi media untuk mendukung terwujudnya masyarakat yang mandiri dan sejahtera melalui pemanfaatan media.

Upaya membangun kemandirian masyarakat melalui pengembangan literasi media tentu bukan hal yang sederhana. Setiap kelompok masyarakat akan menuntut dan membutuhkan perlakuan yang berbeda. Peneliti memilih kelompok anak dan perempuan dengan harapan dapat membuat upaya pengembangan literasi media ini menjadi lebih spesifik. Anak dan perempuan memainkan peranan yang strategis di dalam membangun literasi media masyarakat. Oleh karena itu sejalan dengan tujuan penelitian yang dimiliki maka rencana kegiatan lanjutan adalah:

1. Membuat publikasi sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh masyarakat yang lebih luas.
2. Mengintegrasikan hasil penelitian ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai tambahan/ pengayaan bahan ajar
3. Mengintegrasikan hasil penelitian ke dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan kegiatan penyuluhan ataupun pelatihan literasi media yang relevan dengan kelompok sasaran
4. Melanjutkan penelitian sesuai dengan roadmap dengan judul “Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Keberhasilan Pendidikan Literasi Media pada Anak”



Gambar 15. Roadmap Penelitian

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Para responden yang merupakan siswa sekolah menengah pertama, memiliki akses yang cukup mudah terhadap kepemilikan perangkat media online baik gadget maupun kuota. Sehingga tidak mengherankan jika mereka juga telah menggunakan internet dengan intensitas yang tinggi yaitu rata-rata di atas 5 jam per hari.
2. Para responden merupakan kelompok pengguna internet yang telah memiliki tingkat literasi internet yang tinggi, khususnya menyangkut *technical skill*. Meskipun sebagian besar orang tua jarang mendampingi anak-anak di dalam menggunakan media online, para responden tersebut sudah memiliki social skill dasar yang memadai untuk melindungi diri dari resiko online. Orangtua hanya menjadi tempat bertanya ketika mereka ingin mengkonfirmasi kebenaran sebuah berita.
3. Mayoritas responden memilih teman sebagai tempat bertanya ketika mengalami kesulitan baik menyangkut teknis maupun materi pelajaran. Mereka juga mampu melakukan knowledge sharing secara seimbang dengan berbagi peran mengajarkan atau belajar dari teman.
4. Pembentukan teman sebaya merupakan potensi yang bagus untuk dikembangkan sebagai agen pendidikan internet literasi pada anak-anak yang diharapkan juga bisa disebarakan ke keluarga masing-masing

mengingat pada umumnya, mereka justru kerap dijadikan sebagai sumber rujukan di rumah.

B. Saran

Pemerintah melalui sekolah maupun kelompok komunitas yang peduli terhadap literasi media hendaknya menjadikan pendidikan literasi media sebagai bagian dari materi pembelajaran sekolah, sehingga anak-anak kemudian dapat menyebarkan pengetahuan mereka kepada sesama teman maupun keluarganya masing-masing.

REFERENSI

- APJII. 2018. Data Pengguna Internet Indonesia
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baran, SJ. 2010. *Introduction to Mass Communication, Media Literacy and Culture*. New York: McGraw Hill
- Coleman, J. dan Hagell, A. 2007. *Adolescence, Risk and Resilience: Against the Odds*. West Sussex: John Wiley & Sons
- Hasebrink, U. Livingstone, S. dan Haddon, L. 2008. *Comparing Children's Online Opportunities and Risks across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online*. London: EU Kids Online
- Klinke, A dan Renn, O. 2002. "A New Approach to Risk Evaluation and Management: Risk based, precaution-based, and discourse-based strategies" dalam *Risk Analysis* No. 22 Vol 6
- Livingstone, S. 2013. "Online Risk, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy" dalam *ZER* Vol. 18. No. 35. Hal. 13-28. ISSN: 1137-1102
- Maradewa, Rega. 2019. "KPAI Sebut Anak Korban Kejahatan Dunia Maya Capai 679 Kasus" dalam <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-sebut-anak-korban-kejahatan-dunia-maya-capai-679-kasus>
- OECD Council. 2012. The Protection of Child Online. *Recommendation of the OECD Council: Report on Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*.

- Setiansah, M. Prastyanti, S. dan Pangestuti, S. 2013. “Pengembangan Model Ketahanan Sosial Masyarakat Terhadap Dampak Media Massa Melalui Pemberdayaan PKK sebagai Agen Media Literacy di Kabupaten Banyumas” *Jurnal Acta Diurna*. Vol. 9 No 2. 2013
- Setiansah, M., Pangestuti, Dwi., Pangestuti, Sri., 2019. “Pengembangan Model Perlindungan Anak di Bawah Umur Terhadap Resiko dan Bahaya Online Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga”. *Laporan Penelitian*.
- Staksrud, E dan Livingstone, S. 2009. “Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?” dalam *Information, Communication, Society*, No. 12. Vol. 3 ISSN: 1369-118X
- Ybarra, Michele L. MPH, Ph.D dan Mitchell, Kimberly J, Ph.D. 2005. “Exposure to Internet Pornography among Children and Adolescents. A National Survey.” *Cyberpsychology & Behavior*. Vol. 8. No. 5.

PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN *INTERNET LITERACY* PADA ANAK MELALUI PEMBENTUKAN KELOMPOK TEMAN SEBAYA (*PEER GROUP*)

THE DEVELOPMENT OF THE INTERNET LITERACY EDUCATION MODEL IN CHILDREN THROUGH THE FORMATION OF A PEER GROUP

Mite Setiansah, Wiwik Novianti, Anggun Rahmawati, Lydia Agustina

Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto

mite.setiansah@unsoed.ac.id

ABSTRACT

The use of the internet among children and adolescents is now unavoidable. The pandemic situation that hit Indonesia in early 2020 also had an impact on increasing ownership and use of internet-based media among children and adolescents. The problem is the limitations of parents in accompanying children to access the internet make parents unable to provide maximum protection for children in facing online risks and dangers. Children also cannot use their parents as a reference when they experience problems using the internet. Friends and siblings then become the child's main point of reference when looking for internet-related information. Starting from this condition, peer groups have great potential to be used as agents of internet literacy education for children. By using descriptive qualitative research methods supported by surveys and FGDs as data collection techniques, this study was conducted to obtain a model for developing literacy education in children through the formation of peer groups. The results showed that middle school age children had a high intensity of online media use, namely on average above 5 hours a day, they also had sufficient technical skills in accessing online media so that they could share knowledge among friends and other family members. It takes the role of schools and the media literacy community to be able to equip children with adequate media literacy education so that they can spread their knowledge to the people around them.

Keywords: online media use, children, internet literacy, peers

ABSTRAK

Penggunaan internet di kalangan anak dan remaja saat ini sudah tidak terhindarkan lagi. Situasi pandemi yang melanda Indonesia awal tahun 2020 juga berimbas pada peningkatan kepemilikan dan penggunaan media berbasis internet pada anak dan remaja. Permasalahannya, keterbatasan orang tua di dalam mendampingi anak mengakses internet membuat orang tua tidak dapat memberikan perlindungan maksimal terhadap anak dalam menghadapi resiko dan bahaya online. Anak juga tidak dapat menjadikan orang tua sebagai rujukan ketika mereka mengalami kendala saat menggunakan internet. Teman dan kakak kemudian menjadi tempat rujukan utama anak ketika mencari informasi terkait internet. Bertolak dari kondisi tersebut maka kelompok teman sebaya memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai agen pendidikan literasi internet pada anak-anak. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif didukung oleh survey dan FGD sebagai teknik pengumpulan data, penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh model pengembangan pendidikan literasi pada anak melalui pembentukan kelompok teman sebaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia sekolah menengah memiliki intensitas penggunaan media online yang tinggi yaitu rata-rata di atas 5 jam sehari, mereka juga memiliki kemampuan teknis yang cukup di dalam mengakses media online sehingga dapat melakukan knowledge sharing di antara sesama teman dan anggota keluarga lain. Diperlukan peran sekolah

dan komunitas literasi media untuk bisa membekali anak-anak dengan pendidikan literasi media yang memadai sehingga mereka bisa menyebarkan pengetahuannya kepada orang-orang di sekitar mereka.

Kata Kunci: penggunaan media online, anak-anak, literasi internet, teman sebaya

PENDAHULUAN

Penggunaan media internet oleh anak-anak dan remaja saat ini sudah tidak terhindarkan lagi. Data pengguna internet dari kelompok umur ini senantiasa menunjukkan tren meningkat dari tahun ke tahun. Peningkatan kepemilikan dan penggunaan media internet oleh anak dan remaja juga semakin melesat seiring dengan situasi pandemi yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020. Pembelajaran anak yang dilaksanakan secara daring memaksa orang tua untuk mengubah prioritas mereka di dalam pemenuhan kebutuhan fasilitas media online bagi anak-anak.

Di sisi lain, resiko dan bahaya online masih terus mengintai anak-anak. Penelitian tentang efek tayangan pornografi di internet terhadap anak-anak telah banyak dilakukan, antara lain oleh Ybarra & Mitchell (2005), *Exposure to Internet Pornography Among Children and Adolescents. A National Survey*. Disebutkan bahwa 90% lebih remaja usia 12-18 tahun telah memiliki akses ke internet dan memiliki akses yang semakin luas terhadap pornografi. Survey terhadap 1501 anak dan remaja usia 10-17 tahun mengungkapkan bahwa sebagian besar mereka sudah terpapar pornografi baik melalui media *online* maupun *offline*. Survey tersebut juga menyebutkan bahwa anak dan remaja yang mencari konten pornografi di media online adalah mereka yang berumur 14 tahun ke atas sementara anak-anak di bawah 14 tahun terpapar pornografi melalui majalah dan film. Penelitian lain dilakukan oleh Owens, dkk. (2012), *The Impact of Internet Pornography on Adolescents: A Review of The Research*. Hasil review terhadap sejumlah

penelitian yang dilakukan oleh Owens ini menyimpulkan bahwa anak muda yang mengonsumsi pornografi cenderung memiliki nilai dan prinsip seksual yang tidak realistis. Mereka juga akan memiliki permisivitas yang lebih tinggi terhadap sikap, perilaku, dan pengalaman seksual yang lebih dini.

Sementara itu, pentingnya pencegahan dampak internet pada anak telah direkomendasikan melalui penelitian berjudul *Internet Literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities* (Livingstone, 2008). Dalam penelitian tersebut, Livingstone menyimpulkan pentingnya melakukan penajaman atas konsep *internet literacy* jika dikomparasikan dengan *print literacy*. Pada *internet literacy* selain harus bisa baca tulis *user* juga harus memiliki pemikiran kritis karena memudarnya batasan antara yang *virtual* dan *real*, antara *work* dan *leisure*, antara *public* dan *privat*. Batasan tentang *literacy* ini menjadi penting bagi penelitian ini, karena banyak orangtua yang melek huruf (*literate*) namun tidak melek media (*literary*).

Dalam penelitiannya bersama Staksrud yang berjudul *Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?* (Staksrud & Livingstone, 2009). Livingstone (2009) mempertanyakan ulang hasil-hasil penelitian terdahulu yang umumnya memberikan rekomendasi pentingnya pencegahan resiko online. Orang tua kemudian cenderung menjadi *overprotective* terhadap anak dan membatasi kesempatan anak memperoleh manfaat dari teknologi internet. Melalui penelitiannya Staksrud dan Livingstone menunjukkan bahwa anak dan remaja sudah

mampu mengadopsi hal positif dari internet, mampu bersikap netral dan bisa mengatasi dampak negatif meskipun ada sejumlah kecil anak dan remaja yang belum mampu memilah dampak internet.

Online Risks, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy (Livingstone, 2013) merupakan penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Sonia Livingstone (2013). Penelitian ini adalah sebuah refleksi atas kebijakan pencegahan resiko online pada anak yang dijalankan oleh *EU Kids Online Project* di 25 negara. Penelitian ini mengungkapkan pentingnya pembedaan antara resiko (*risk*) dengan bahaya (*harm*) online.

Di samping menjadi pemicu terjadinya tindak kekerasan pada anak, teknologi internet juga menimbulkan dampak lain yang tidak kalah memprihatinkan yaitu terkait dengan dampak game online. Merdeka.com pada 11 Oktober 2018 melansir berita adanya sepuluh anak di Banyumas yang didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain game online sepanjang tahun 2018. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Meski penelitian tentang relasi internet dengan anak sudah banyak dilakukan, namun dalam konteks Indonesia, sebagian besar penelitian yang dilakukan masih lebih banyak difokuskan pada eksplanasi tentang pengaruh dan bahaya internet terhadap anak. Penelitian yang secara komprehensif mengeksplorasi perilaku penggunaan media *online* pada anak dan peran teman sebaya dalam pendidikan literasi internet, sejauh pengetahuan peneliti masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu berjudul *Pengembangan Model Ketahanan Keluarga Terhadap Dampak Media Melalui*

Pemberdayaan PKK sebagai Agen Media Literacy yang dilakukan pada tahun 2013 dan 2014 terungkap bahwa internet telah menjadi salah satu rujukan informasi dalam keluarga. Namun penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa sebagian besar kader PKK yang menjadi informan mengakui mengalami ketertinggalan kemampuan (*skill*) di dalam mengakses dan mengoperasikan media berbasis *online* dibanding anak-anak mereka (Setiansah, dkk., 2013). Dalam penelitian lain, yang berjudul *Pemaknaan Smartphone oleh Perempuan Urban: Interseksi Gender, Kelas dan Agama* (Setiansah, 2015), terungkap bahwa sebagian besar perempuan informan yang juga sekaligus adalah ibu, mengaku menjadikan *smartphone* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam keseharian mereka. Penelitian berjudul *Pengembangan Model Perlindungan Anak di Bawah Umur terhadap Resiko Online Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga* (Setiansah, dkk. 2019) juga mengungkapkan hasil bahwa anak lebih menguasai teknologi internet daripada orangtua. Akibatnya orang tua jarang menjalankan peran untuk mendampingi dan mengajarkan pendidikan literasi pada anak. Untuk memenuhi kebutuhannya anak kemudian lebih banyak bertanya pada teman atau kakak.

Bertolak dari kondisi di atas, maka secara khusus, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang peluang pengembangan pendidikan *internet literacy* pada anak melalui pembentukan kelompok teman sebaya. Pemilihan kelompok teman sebaya sebagai kunci diambil dengan pertimbangan bahwa pada kenyataannya anak lebih sering mengakses internet dengan teman atau kakak dibanding orang tua. Dengan memilih teman sebaya anak, upaya pendidikan literasi internet juga akan lebih mudah karena anak usia milenial merupakan anak *digital native* yang lebih

mudah di dalam menyerap ilmu maupun keterampilan penguasaan teknologi berbasis internet.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama 8 bulan pada tahun 2020. Pengambilan data dilakukan dengan melibatkan siswa dari 2 sekolah menengah pertama di Purwokerto, yaitu SMP Negeri 2 Purwokerto dan SMPIT Al Irsyad Purwokerto. Kedua sekolah dipilih dengan pertimbangan bahwa siswa sekolah menengah masuk ke dalam kategori kelompok milenial yang saat ini menjadi pengguna internet mayoritas di Indonesia. Pemilihan SMP di wilayah *suburban* juga dapat memberikan peluang eksplorasi yang lebih komprehensif tentang potensi yang dimiliki anak untuk menjadi kelompok teman sebaya di dalam pendidikan *internet literacy*. Berdasarkan penelitian terdahulu, anak-anak di wilayah tersebut memiliki keterikatan yang cukup tinggi terhadap *smartphone*. Dari setiap sekolah peneliti merencanakan mengambil informan/responden 40 orang, namun dalam pelaksanaannya diperoleh respon lebih dari itu. Respon terhadap form survey dari SMP IT AL Irsyad sejumlah 44 respon dan dari SMPN 2 Purwokerto 127 respon. Sementara untuk peserta FGD terdapat masing-masing 40 siswa sebagai peserta dari setiap sekolah. Untuk mendapatkan responden yang dibutuhkan, peneliti bekerjasama dengan pihak sekolah dalam hal ini guru bidang kesiswaan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan survey melalui Google-Form, serta *online focus group discussion* (FGD) yang dilaksanakan melalui Zoom. Peserta dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing 4 kelompok siswa SMPN 2 Purwokerto dan 4 kelompok siswa SMPIT Al Irsyad sehingga setiap kelompok FGD maksimal hanya terdiri dari 10 siswa.

Pengelompokan dilakukan untuk meningkatkan efektivitas FGD. Mempertimbangkan selama pandemi Covid-19 terjadi maka FGD dilakukan secara *online*. Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis data deskriptif. Arikunto (1993: 209) menyebutkan bahwa analisis data dekriptif bisa dilakukan dengan mengelompokkan data menjadi dua, yaitu data kualitatif berupa kata-kata atau kalimat dan data kuantitatif yang berupa angka. Di samping informan, peneliti juga akan menggunakan dokumen yang relevan sebagai sumber data. Untuk meningkatkan tingkat keterpercayaan data maka dilakukan uji validitas/ *otenticity* dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, metode, dan teori.

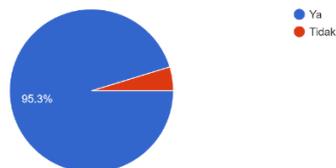
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pendidikan *internet literacy* pada anak melalui pembentukan kelompok teman sebaya membutuhkan sejumlah data terkait dengan perilaku penggunaan media internet, tingkat literasi anak dan pola *knowledge sharing* di antara kelompok teman sebaya.

Perilaku Penggunaan Media Internet pada Siswa

Berdasarkan hasil survey dan wawancara melalui FGD (*focus group discussion*) diketahui bahwa penggunaan media internet pada siswa cukup tinggi. Apalagi di tengah pandemi seperti saat ini, dimana pembelajaran sekolah dilaksanakan secara daring dan interaksi siswa dengan temannya pun lebih banyak dilakukan melalui media berbasis internet. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika mayoritas siswa SMP saat ini telah memiliki perangkat onlinenya sendiri, baik berupa *smartphone* maupun *laptop*.

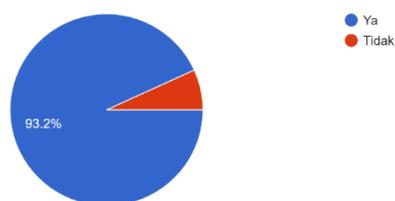
Apakah adik-adik memiliki HP/Laptop sendiri?
127 responses



Gambar 1. Kepemilikan Perangkat online pada Siswa SMPN 2 Purwokerto

Berdasarkan data tersebut di atas tampak bahwa, hampir seluruh siswa SMPN 2 Purwokerto yang menjadi responden (95,3%), menyatakan memiliki HP/ laptop sendiri. Meskipun sedikit lebih rendah dari SMPN 2 Purwokerto, kondisi yang tidak jauh berbeda juga ditemukan pada responden dari SMPIT Al Irsyad, dimana lebih dari 90% siswa sudah memiliki HP/ laptop sendiri untuk akses online.

Apakah adik-adik memiliki HP/Laptop sendiri?
44 responses



Gambar 2. Kepemilikan perangkat online pada siswa SMP IT Al Irsyad

Kepemilikan perangkat online pada siswa SMP meningkat pesat karena kebutuhan pembelajaran daring pada masa pandemi. Sebelum pandemi melanda, masih banyak orang tua yang belum memberikan HP sendiri kepada anak-anaknya. Namun alasan kebutuhan pembelajaran membuat sebagian orang tua kemudian mengubah prioritas dan memberikan fasilitas *gadget* kepada anak-anak.

Kepemilikan *smartphone* dan *gadget* yang semakin meningkat sesungguhnya sudah bukan hal yang baru. Survei Indikator TIK tahun

2017 oleh Balitbang SDM Kominfo menunjukkan bahwa setidaknya 66,4% masyarakat Indonesia telah memiliki dan menggunakan *smartphone*. Jika dirinci berdasarkan wilayah, para pemilik dan pengguna *smartphone* tersebut terdiri atas 40,5% penduduk urban dan 25,9% penduduk rural. Dalam hal ini, terjadi tren peningkatan jumlah pengguna *smartphone* setiap tahunnya (Dhahir, 2019)

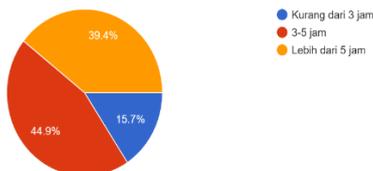
Selain memberikan fasilitas perangkat media online, orang tua juga memberikan alokasi dana untuk pembelian kuota bagi putra-putrinya. 83,5% siswa SMP N 2 Purwokerto mengaku mendapat alokasi dana pembelian kuota dari orang tua dengan kisaran Rp. 25.000,00 – Rp. 85.000,00 per bulan. Sementara di SMPIT Al Irsyad, terdapat 54,5% responden yang mengatakan diberi jatah dana untuk kuota internet dari orang tua dengan kisaran dana Rp. 20.000,00 – Rp. 200.000,00 per bulan. Secara presentase respon dari SMP IT Al Irsyad tampak rendah. Dari pernyataan saat FGD, diketahui bahwa hal tersebut terjadi karena sebagian siswa mengaku menggunakan wifi di rumah, di sekolah maupun di ruang publik untuk mengakses internet sehingga tidak memerlukan kuota lagi secara khusus. Apalagi selama pandemi para siswa relatif lebih sering berada di rumah.

Dengan fasilitasi perangkat dan kuota internet yang relatif tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh para siswa sekolah menengah yang umumnya masih berusia di kisaran 12-13 tahun tersebut, tidak mengherankan jika perilaku penggunaan media internet mereka cukup tinggi. Mayoritas responden dari kedua sekolah mengaku mengakses internet lebih dari 5 jam per hari.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui survey dari 127 siswa SMPN 2 Purwokerto dan 44 siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto,

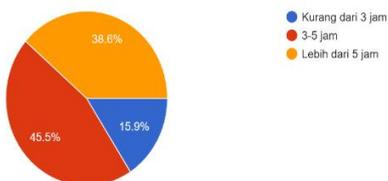
diperoleh data yang hampir sama, dimana hanya 15%-16% siswa yang mengakses internet kurang dari 3 jam per hari, dan 38-40% siswa mengakses internet 3-5 jam sehari dan sisanya sekitar 45-46% siswa mengakses internet lebih dari 5 jam per hari.

Berapa lama durasi yang biasanya adik-adik gunakan untuk bermain gadget dalam sehari?
127 responses



Gambar 3. Durasi akses internet pada siswa SMP N 2 Purwokerto

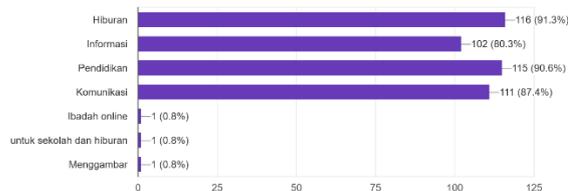
Berapa lama durasi yang biasanya adik-adik gunakan untuk bermain gadget dalam sehari?
44 responses



Gambar 4. Durasi akses internet dalam sehari pada siswa SMP IT Al Irsyad

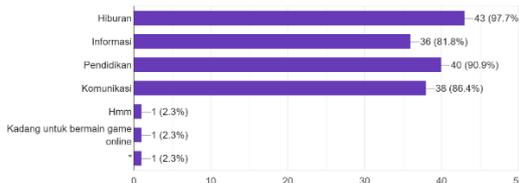
Penggunaan media internet yang tinggi di masa pandemi memang sangat mudah dipahami. Kondisi tersebut sesungguhnya tidak hanya terjadi pada anak-anak dan remaja namun juga kelompok umur lainnya. Aktivitas yang terbatas, membuat media internet menjadi pilihan prioritas untuk mendapatkan informasi, hiburan dan juga mengerjakan pekerjaan dan tugas termasuk kegiatan pembelajaran. Setidaknya berdasarkan pengakuan para responden, diketahui bahwa media internet mereka gunakan terutama adalah untuk kegiatan pembelajaran (90,6%) dan untuk mendapat hiburan (91,3%) SMP Negeri 2 Purwokerto, dan kegiatan pembelajaran (90,9%) serta hiburan (97,7%) oleh siswa SMPIT Al Irsyad Purwokerto yang tampak pada diagram berikut:

Untuk apa biasanya gadget adik-adik digunakan?
127 responses



Gambar 5. Penggunaan Media Internet oleh Siswa SMPN 2 Purwokerto

Untuk apa biasanya gadget adik-adik digunakan?
44 responses



Gambar 6. Penggunaan Media Internet oleh Siswa SMP IT Al Irsyad Purwokerto

Berdasarkan data-data tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa perilaku penggunaan media internet pada anak-anak usia sekolah menengah dapat dikatakan tinggi. Hal tersebut antara lain terjadi karena fasilitasi yang diberikan orangtua berupa media atau perangkat untuk mengakses internet maupun kuota/ akses wifi internet yang relative tidak sulit untuk diakses oleh anak-anak.

Tingkat Literasi Internet pada Siswa Sekolah Menengah

Terkait dengan permasalahan literasi internet, meskipun tingkat akses dan penggunaan internet cukup tinggi, namun sebagian besar dari peserta menyatakan belum memahami apa yang dimaksud dengan literasi media maupun literasi internet. Hal tersebut terungkap dari jawaban-jawaban yang diberikan oleh hampir semua peserta FGD dari dua sekolah menengah yang menjadi responden.

Beberapa siswa yang mampu memberikan jawaban atas pertanyaan terkait pemahaman literasi media mengatakan bahwa literasi itu adalah kemampuan membaca. Jawaban tersebut diberikan terkait dengan program literasi yang dilaksanakan di sekolah. Misal di SMPN 2 Purwokerto yang mewajibkan siswa untuk membaca buku apa saja termasuk kitab suci selama 10 menit sebelum pelajaran dimulai sebagai program literasi sekolah.

Terkait dengan tingkat literasi ini, penelitian ini fokus untuk memperoleh deskripsi tentang kemampuan literasi berkaitan dengan *technical skill* dan *social skill competencies*. *Technical skill* terkait dengan kemampuan mengakses dan menggunakan media, sementara *social skill/critical skill* merupakan kemampuan untuk mengkritisi atau mengevaluasi konten media.

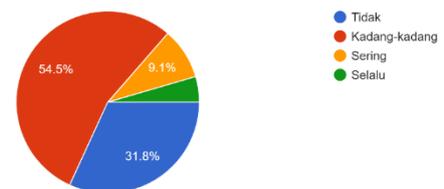
Berdasarkan wawancara saat FGD, diketahui bahwa para responden relatif tidak banyak mengalami kendala di dalam mengakses media internet. Sebagian besar dari mereka justru mengatakan bahwa mereka sering menjadi tempat bertanya bagi adik atau orang tuanya. Sebaliknya tidak banyak dari responden yang menjadikan orangtua sebagai rujukan atau tempat bertanya ketika menghadapi kendala teknis. Mereka baru bertanya kepada orang tua ketika harus mengkonfirmasi kebenaran sebuah berita. Di luar hal tersebut, para siswa lebih memilih teman sebagai tempat bertanya ketika mengalami kesulitan sebagaimana yang ditunjukkan melalui diagram berikut:



Gambar 7. Tempat bertanya ketika mengalami kesulitan

Sejumlah responden memberikan alasan bahwa mereka tidak memilih orang tua karena terkait teknis mereka justru lebih menguasai teknologinya dibanding orangtua. Sementara jika bertanya terkait materi, orang tua dipandang seringkali tidak paham sehingga pembicaraan menjadi tidak *nyambung*. Orangtua juga tidak banyak menemani anak-anak di dalam mengakses media internet. Kesibukan membuat orang tua hanya kadang-kadang saja mendampingi anak menggunakan internet. Apa yang diungkapkan oleh para responden tersebut sejalan dengan fakta yang diungkap oleh Dhahir (2018) yang menyatakan bahwa sebagian keluarga telah menyediakan perangkat TIK yang lengkap dengan jaringan internet di rumah mereka. Akan tetapi, anak-anak tidak diberi pengarahan oleh orang tuanya terkait situs yang boleh dan tidak boleh diakses, sehingga manfaat internet menjadi tidak optimal bagi mereka. Hal ini terjadi lantaran masih rendahnya literasi TIK orang tua.

Apakah orang tua mendampingi adik-adik saat sedang online?
44 responses

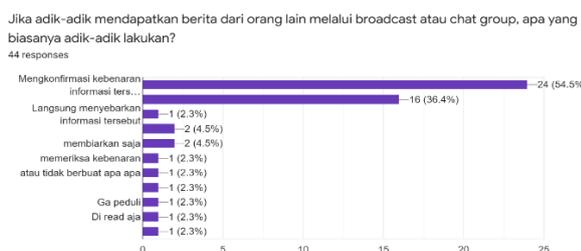


Gambar 8. Pendampingan orang tua dalam mengakses internet

Penguasaan teknologi orang tua dan waktu terbatas yang dimiliki orang tua untuk mendampingi anak-anak, membuat anak-anak kemudian berusaha sendiri untuk mencari informasi terkait penggunaan media internet. Kondisi orang tua yang pada umumnya memiliki penguasaan teknologi yang lebih

rendah dibanding anak-anak dijelaskan oleh Prensky (dalam Setiansah, Pangestuti, dan Pangastuti, 2019) sebagai fenomena *digital immigrant* yang berbeda dengan *digital natives*. Jika *digital native* lahir dan tumbuh ketika teknologi digital sudah berkembang di masyarakat, maka *digital immigrant* adalah mereka yang lahir sebelum teknologi digital massif dan mengenal teknologi tersebut ketika sudah dewasa. *Digital native* lebih akrab dan terampil menggunakan teknologi digital sementara *digital immigrant* baru tahap belajar dan menggunakan teknologi berbasis online tersebut bukan sebagai sumber informasi utama.

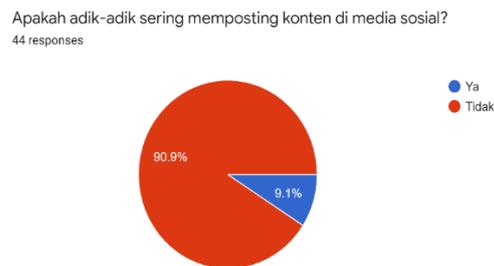
Terkait dengan kompetensi *social skill*, yaitu kemampuan mengkritisi dan mengevaluasi konten media. Para responden mengaku sudah memahami bagaimana cara melindungi diri dari resiko online. Mereka berpendapat bahwa resiko *online* dapat diminimalisir dengan penggunaan media secara bijak. Mereka sudah mengetahui dan bisa menggunakan menu blokir di media sosial maupun *smartphone* yang mereka miliki. Mereka juga biasa mengkonfirmasi kebenaran berita dengan bertanya kepada orang tua atau mencari informasi dari sumber lain di internet.



Gambar 9. Konfirmasi kebenaran ketika ada berita hoax

Selain mengkonfirmasi kebenaran dari sebuah berita yang diragukan, fakta yang cukup mengherankan adalah mayoritas anak-anak remaja itu mengaku jarang atau bahkan hampir tidak pernah memposting sesuatu di media sosial. Ketika dikonfirmasi ternyata memang

kecenderungan di kalangan remaja adalah tidak banyak postingan di media sosial tetapi mereka memberikan respon yang tinggi pada postingan yang dikirim teman. Fenomena tersebut nampak pada akun-akun Instagram remaja usia sekolah menengah yang umumnya hanya berisi postingan tidak mencapai 10 postingan tetapi dengan jumlah *like* yang tinggi.



Gambar 10. Perilaku produksi konten pada siswa SMP IT Al Irsyad



Gambar 11. Perilaku produksi konten pada siswa SMPN 2 Purwokerto

Dengan mempertimbangkan kemampuan para informan di dalam menggunakan media dan melindungi diri mereka dari resiko online namun masih membutuhkan pendampingan untuk dapat menggunakan beragam fitur online secara lebih optimal maka dapat dikatakan bahwa para siswa minimal telah memiliki *basic* kompetensi literasi media. Unit literasi media pada *European Directorate General Information Society and Media* mengatakan bahwa individu yang masih berada level *basic* ditandai dengan kepemilikan keterampilan dasar di dalam menggunakan media. Pengguna media

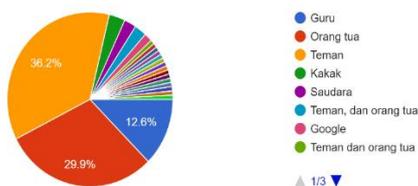
memahami fungsi-fungsi dasar dari media yang digunakannya, namun belum memiliki keterampilan lebih jauh untuk secara maksimal memanfaatkan semua fitur yang tersedia (dalam Setiansah, Novianti dan Istiyanto, 2019: 24).

Perilaku *Knowledge Sharing* di Kalangan Teman Sebaya

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mencari model pengembangan pendidikan literasi internet melalui pembentukan kelompok teman sebaya. Upaya pengembangan model ini menjadi penting karena berdasarkan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa teman sebaya merupakan tempat bertanya dan berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) terkait dengan penggunaan internet pada anak remaja.

Temuan penelitian terdahulu, memperoleh penguatan melalui temuan dalam penelitian ini. Dimana teman menjadi pilihan ketika mereka mengalami kesulitan khususnya di tengah pandemi yang membuat mereka harus menjalani pembelajaran secara daring.

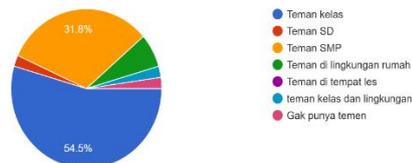
Kepada siapa adik-adik bertanya ketika mengalami kesulitan pembelajaran daring?
127 responses



Gambar 12. Tempat bertanya ketika mengalami kesulitan belajar daring

Adapun teman yang dimaksud dan sering menjadi tempat bertanya umumnya merupakan teman sekolah yang artinya berusia sebaya. Sebagaimana disampaikan oleh para responden dari SMP Al Irsyad berikut:

Siapakah teman dekat adik-adik?
44 responses



Gambar 13. Komposisi teman dekat

Melalui data yang diperoleh saat FGD, para responden memilih belajar bersama teman karena dirasakan lebih nyaman. Mereka bisa berbagi pengetahuan ataupun sekedar *ngobrol* tentang berbagai macam berita, informasi maupun pelajaran dengan teman. Sehingga pemanfaatan teman sebaya sebagai agen pendidikan literasi media tampaknya memiliki peluang yang bagus untuk dikembangkan.

Model Pengembangan Pendidikan *Internet Literacy* Pada Anak Melalui Pembentukan Kelompok Teman Sebaya

Meskipun anak-anak mengaku lebih banyak bertanya dan berbagi informasi dengan sesama teman atau bertanya kepada kakak, sebagian besar informan mengakui bahwa mereka masih sering bertanya kepada guru di sekolah tentang hal-hal yang tidak mereka pahami seputar penggunaan internet, baik secara teknis maupun konten. Mereka beralasan bahwa bertanya guru dapat membuat mereka mengerti lebih mudah materi yang disampaikan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka upaya pengembangan model pendidikan literasi internet ini akan menjadi lebih baik jika dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan di sekolah.

Siswa memperoleh pendidikan literasi internet di sekolah dimana sekolah dapat bekerja sama dengan komunitas pegiat literasi atau lembaga pendidikan tinggi komunikasi yang ada. Ketika siswa sudah mendapatkan bekal

pendidikan literasi dari guru mereka bisa saling berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) di antara teman sebaya mereka dan bahkan mereka bisa juga menjadi agen literasi yang dapat menyebarkan pengetahuan yang mereka miliki kepada keluarganya masing-masing. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dari FGD yang dilakukan dimana anak-anak cenderung menjadi rujukan di keluarganya masing-masing terkait dengan penggunaan internet. Dalam tingkatan tertentu mereka bahkan mengajari orangtuanya di rumah di dalam menggunakan aplikasi atau fitur-fitur tertentu di media online.



Gambar 14. Model Pengembangan Pendidikan *Internet Literacy* melalui pembentukan kelompok teman sebaya

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia sekolah menengah memiliki perilaku penggunaan internet dengan intensitas cukup tinggi, yaitu rata-rata lebih dari 5 jam per hari. Namun demikian pendampingan dan pendidikan literasi internet dari orang tua masih sangat kurang sehingga anak-anak cenderung menjadikan teman atau kakak sebagai rujukan ketika mencari informasi seputar penggunaan media internet.

Mereka juga sudah memiliki kemampuan untuk melakukan *knowledge sharing* di antara sesama teman sebaya maupun

kepada anggota keluarga. Namun demikian, meskipun anak-anak usia sekolah menengah tersebut sudah memiliki technical skill yang memadai namun tingkat literasi internet mereka masih berada di level dasar yang ditandai oleh kemampuan menggunakan media namun belum maksimal di dalam menggunakan fitur-fitur yang ada terutama untuk melindungi diri mereka dari resiko dan bahaya *online*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini maka untuk dapat mengembangkan pendidikan literasi internet melalui pembentukan kelompok teman sebaya, disarankan agar anak-anak dibekali dengan pendidikan literasi internet yang dapat diintegrasikan dengan kurikulum di sekolah. Komunitas pegiat literasi media dan perguruan tinggi juga disarankan untuk turut terlibat di dalam melaksanakan pendidikan literasi internet bagi anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Jenderal Soedirman yang telah memberikan pendanaan bagi penelitian ini melalui skema hibah Riset Peningkatan Kompetensi tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhahir, DF. (2018). "Internet Parenting upon Indonesian Children". *Jurnal Pekommas*, Vol. 3(2). Hal. 169–178. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030206>
- _____. (2019) "Rancangan Strategi Kementerian Kominfo Republik Indonesia Dalam Upaya Mengurangi Kesenjangan Digital". *Jurnal PIKOM*. Vol. 20 (2) 2019. DOI:

<http://dx.doi.org/10.31346/jpikom.v20i2.2235>

- Livingstone, S. (2013). "Online Risk, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy" dalam *ZER* Vol. 18. No. 35. Hal. 13-28. ISSN: 1137-1102
- Setiansah, M. Prastyanti, S. dan Pangestuti, S. (2013). "Pengembangan Model Ketahanan Sosial Masyarakat Terhadap Dampak Media Massa Melalui Pemberdayaan PKK sebagai Agen Media Literacy di Kabupaten Banyumas" *Jurnal Acta Diurna*. Vol. 9 No 2. 2013
- Setiansah, M. (2015). "Pemaknaan Smartphone oleh Perempuan Urban, Interseksi Gender, Kelas dan Agama". *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Setiansah, M. Novianti, W. Istiyanto, SB. (2019). "Literasi Media Digital Berbasis *Individual Competence Framework* Pada Keluarga Buruh Migran Anggota Paguyuban Seruni Kabupaten Banyumas". *Jurnal Acta Diurna*. Vol. 15 (1). Hal. 17-28
- Setiansah, M., Pangestuti, Dwi., Pangestuti, Sri., (2019). "Melindungi Anak Digital Natives Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga". *Jurnal LPPM Unsoed*. Vol. 9 (1). 2019.
- Staksrud, E dan Livingstone, S. (2009). "Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants?" dalam *Information, Communication, Society*, No. 12. Vol. 3 ISSN: 1369-118X
- Ybarra, Michele L. MPH, Ph.D dan Mitchell, Kimberly J, Ph.D. (2005). "Exposure to Internet Pornography among Children and Adolescents. A National Survey." *Cyberpsychology & Behavior*. Vol. 8. No. 5.

Knowledge Sharing in Peer Group: An Alternative of Internet Literacy Education Media for Children

M Setiansah¹, W Novianti², A Rahmawati³, L Agustina⁴

¹ Lecturer, Jenderal Soedirman University

² Lecturer, Jenderal Soedirman University

³ University Student, Jenderal Soedirman University

⁴ University Student, Jenderal Soedirman University

mite.setiansah@unsoed.ac.id

Abstract. The data of the Indonesian Internet Service Provider Association in 2018 mentioned that children and teenagers aged 15-19 years old are the majority internet users in Indonesia. The first time the children access to the internet is also getting earlier from year to year. In that context, parents' role to guide and protect their children from the online risk is getting stronger. The problem is that the parents' internet literacy level is often lower than the children. Such a condition then push the children to search other source of information when having difficulties in accessing to the internet. The previous research mentioned that elder brothers or sisters and friends often become the reference for children related to the digital media usage. Departed from this condition, the research is conducted to explore the opportunity of utilizing peer group in literacy internet education for children. This research has been conducted in eight months involving 40 students of SMPN 2 and 40 students of SMP Al Irsyad Purwokerto as respondents. The data are collected via the survey, FGD, and indepth interview. Data analysis is conducted using descriptive and interactive analysis. The result of research shows that 61.4% of respondents admit that they prefer to choose their friends to ask and to do the knowledge sharing when having difficulties in accessing to the internet. Some reasons appearing are because the parents' technical skill are lower than the children's, uncommunicative talk with parents, high level of parents' busy activities, and children's need to socialize with their friends as amusement especially in the middle of pandemic.

Keywords: Internet Literacy, Children, Peer Group

1. Preface

Based on the report of the Indonesian Internet Service Provider Association (APJII) in 2019, it is noted that in 2018 the number of internet users in Indonesia has reached 171.17 people. If compared with the total number of Indonesian population, it means that 64.8% of the total population are the internet users. Since 2017 the number has increased 27.91 millions and it is predicted to keep increasing year by year.

The increasing trend of internet users in Indonesia does not only seem from the number side, but also from the side that the users' age is getting earlier year by year. From the similar report data, 25.2% of the group of 5-9 years old children have become the internet users.

The similar condition is also found in Sweden. The recommendation of Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) Council in 2012 stated that in 2000 the Sweden children accessed to the internet for the first time in thirteen years old, and it decreased drastically to be four years old in 2009. In 2009, 74% of the 5-7 years old children in England also have accessed to the internet. Such fact shows that the children's age knowing the internet for the first time is getting earlier, and even it occurs when they have not been able to know yet the risk and danger hidden behind the tool.

Discussion on the impact of internet for children have been talked a lot. Many efforts to anticipate it have also been conducted by many parties from countries to non-governmental organizations. However, many cases involving children and online media still occur. Child complaint cases based on child protection cluster in pornography and cybercrime in KPAI in 2011-2018 kept increasing (Maradewa, 2019). The data of the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) has noted that the total complaints of pornography and cybercrime or online crime ensnaring the children are as follows: 322 cases in 2014, 463 cases in 2015, increased to be 587 cases in 2016, to be 608 cases in 2017 and reached 679 cases in 2018.

Besides being the cause of violent action to children, internet technology also brings other impact that is no less concerning, which is related to the impact of online game. Merdeka.com on 11th October 2018 launched the news about ten children in Banyumas diagnosed to have a mental breakdown due to addiction to playing online game during the whole 2018. They got therapy in RSUD Banyumas. Seven of those ten children are the students of Elementary School and Junior High School.

In such a condition, the role of family as the first base of child protection against the online risk should be more optimal. The problem is that some parents do not realize how big the hidden risk is in child's relation to online media. Moreover, it frequently occurs that although parents realize the risk of media online recognition for early age children, they have difficulties in avoiding their children from the media. It even more often occurs that the children master the online media much better than their parents. Based on a research of Setiansah, et.al. (2013), it is noted that 36.9% of respondents who are the cadres of PKK activators in Banyumas Regency state that internet is the main information source. But a research entitled *Development of Child Protection Model against Online Risk through Family Based Media Literacy Education* (Setiansah, et.al, 2019) states that the majority of children (78-100%) have never got media literacy education especially the internet from their parents. On the other hand, parents even ask more questions or help to their children in using the online media. The same research

also states that 53-68% of children get more information about the internet usage from their friends or elder brothers/sisters rather than from their parents.

Departed from the condition above, in particular, this research is conducted in order to get comprehensive description on the opportunity of developing internet literacy education for children through peer group establishment. Peer selection as the agent of knowledge sharing on internet literacy is taken with consideration that in fact children access to the internet more frequently with their friends or elder brothers/sisters. By selecting children's peer, an effort of internet literacy education will also be easier because millennial aged children are the digital native ones who will absorb either knowledge or skill of mastering internet based technology more easily.

2. Methodology

The research is conducted in two Junior High School in Purwokerto, Banyumas Regency, Central Java, in SMPN 2 Purwokerto and SMPIT Al Irsyad Islamic Purwokerto. Both schools are chosen with consideration that high school students belong to millennial group category that nowadays are the majority users of internet in Indonesia. The data collecting is conducted using the survey and Focus Group Discussion (FGD). The survey via google form is aimed at getting the initial data related to identity, literacy level, and media behavior of the children, which is deepened through FGD by involving 40 students from each school. To get indepth discussion result, the FGD is conducted in some sessions. The participants are divided into eight groups, four groups of students from SMPN 2 Purwokerto and four groups of students from SMPIT Al Irsyad. Considering the Covid-19 pandemic situation, FGD is conducted in online way via zoom meeting. Data analysis of the reasearch is conducted using descriptive data analysis, by grouping the data into two those are qualitative data in the form of words or sentences and qualitative data in the form of numbers.

3. Result and Discussion

3.1 Usage Behavior and Internet Literacy Level in Children

After going through some discussions and data analysis, it is noted that the students as respondents of this research have high internet usage behavior. 45-46% of them use the internet more than 3-5 hours a day and 39-40% of them use the internet media more than 5 hours a day. The increase in internet usage by the children especially occur during the period of Covid-10 pandemic where the learning process is fully conducted via online network. Their social relationship becomes limited so that the internet based media also becomes their main means to get information, entertainment, and to communicate with their peers.

The high level of internet usage in children is probably because the facilities provided by their parents are very high. More than 90% of students admit that they have had media tools to access to the internet either by using their own smartphone or laptop. They also have allocation for special fund to buy the internet data package or the internet quota. 83.5% of students in SMPN 2 Purwokerto admit that they get fund for the internet quota about 25,000-85,000 rupiahs a month. While 54.5% students of SMP IT Al Irsyad admit that they get fund to buy the internet quota from their parents about 20,000-200,000 rupiahs a month. The variation of total fund and number of receiving the quota fund are various because they admit that there is the WiFi facility as another alternative. For example, one student of Al Irsyad says that he does not need any fund to buy the quota because there is the WiFi at home that can meet all his needs to surf the internet. When he has to go outside, he can also get the internet connection at the food court or at school.

Although the quota purchase fund provided by the parents are various, in fact such condition is not a hindrance for the children to access to the internet. The internet usage behavior of students in both schools either the state or private school still have more or less the same duration and intensity, which is majority more than three hours a day. From the duration of three until more than five hours a day in using the internet, 90% are used by the students to follow the online school learning process, and 90% use the internet to get entertainment especially via Youtube.

The high internet usage by the students at home especially during the pandemic gives hope that they will get more guidance from their parents. They will also get better media literacy education especially the internet literacy because they often get accompanied by their parents. But the facts on the ground are not like that. Only 15% of students who admit that they are often and always accompanied by their parents when accessing to the internet. While the rest, 85% of them, admit that they are only sometimes and even never accompanied by their parents when accessing to the internet media.

A number of factors appear as the reasons why children rarely access to the internet accompanied by their parents. Besides due to the parents' busy activities, children also tend to feel comfortable to access to the internet independently or with friends. Parents' technical skill also seems to be not capable to meet the children's need in accessing to the internet. Moreover, the junior high school students sometimes have to tell their parents how to use the internet to make the email account, to use the social media, to edit the content, and many others. The children admit that they learn more from their friends, or ask their friends when having difficulties in accessing to or using the internet. The parents' mastering internet technology that is less capable also becomes one reason why children feel less comfortable to have a discussion or a chat with their parents. But they admit that parents become their first choice when they want to confirm the truth of news or information they get from the internet, which they consider as hoax.

The willingness of the students to confirm the truth of news with their parents or by searching information about the similar news from different sources in the internet is one indicator of the internet literacy ability they have. However, when they are asked whether they understand the media literacy especially the internet literacy, most of them do not know it well. Some students from SMPN 2 Purwokerto admit that they know about literacy because there is a literacy program conducted in their school. When being asked about the program, they explain that school literacy activity is a habit to read any book for ten minutes before the learning process is started in the morning. Thus, it can be concluded that school literacy program is still understood as being literate, whereas media literacy especially internet literacy needs a competence much further than just reading ability but it covers technical skill and social skill consisting of critical skill and evaluation skill. In relation to this matter, Livingstone (2008) in his research entitled *Internet Literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities* concludes the significance of sharpening the concept of internet literacy if being compared with print literacy. In internet literacy, besides being able to read and write, the user also should have critical thinking due to the waning of limitation between virtual and real, between work and leisure, and between public and private.

Thus, in the context of internet literacy, the literacy competence that the students should have is not only a competence to access and evaluate the content but also includes the content production skill considering many media platforms have user generated content character or a media in which the user becomes the content supplier, as seen in many social media including Youtube. The adequate internet literacy level is supposed to be able to protect the children from the online risk when they become the users or when they become the media content producers. Do not let them make any content that even put them in risky situation, like when they do not realize that they have published their private data or make them the violence perpetrator when their content contains cyberbullying, hoax, and some kinds of that.

Silverblatt (in Baran, 2010: 24) states that there are seven basic elements of media literacy. Baran adds one more characteristic to make it eight. The eight basic elements of media literacy are as follows:

1. A critical thinking skill enabling audience members to develop independent judgements about media content
2. An understanding of the process of mass communication
3. An awareness of the impact of the media on the individual and society
4. Strategies for analyzing and discussing media message
5. An understanding of media content as a text that provide insight into our culture and our lives.
6. The ability to enjoy, understand, and appreciate media content

7. Development of effective and responsible production skills
8. An understanding of the ethical and moral obligations of media practitioners.

The eight characteristics of media literacy above seem comprehensive enough and still relevant to be applied in this digital era. Media literacy does not only focus on the skill to access to the media anymore but also to understand the process, production, and also the ethics and moral of media actors so that they are able to be alert to any hidden risks behind the online media. Up to this level, it can be concluded that although the internet media usage behavior of the students is high enough and the facilities provided by parents are adequate, the internet literacy level of the Junior High School students is still low. They just still master the basic skill that is the technical skill in using the internet.

3.2 Knowledge Sharing Behavior in Children

As presented in the previous part of this writing, children like choosing their friends better than coming to their parents to ask and discuss. Parents' limited mastery of technology is the reason of most students, in which 32.6% of respondents prefer to choose their friends when having difficulties.

They admit that they can do the knowledge sharing with friends more freely. Not only about how to access to technology, but they can also see the trending newest apps or features, like knowing Tiktok, knowing the inspiring Youtube accounts, knowing many apps of photo and video editing, and many others. Sharing the information that is conducted by the students is in line with the definition of knowledge sharing given by Ahmad and Karim (2019) who state that *knowledge sharing is defined as the exchange of task-related information, advice, and expertise to help others and to collaborate with others to carry out daily tasks, solve problems and develop new ideas.*

Beyond the matters directly related to the internet usage, the respondents also admit that they prefer to choose their friends to discuss the school subjects they haven't understood yet. Aiming at discussing the school subjects, then no wonder if 86.3% of respondents say that the friends they mean and choose as the partner of discussion are their school mates either at the same school or at the same class. As the rest, they make their friends in the course place and in their neighborhood as the partner of discussion. The knowledge they discuss with their friends are usually about the technical problems of using the internet, certain news, and school subjects. Through the information they share with friends, they can study more easily, they become more creative in making contents, and they have more confidence because they can follow the current information circulating in their peer environment. Thus, the knowledge sharing they do certainly has given implication on their personal level including the effect on the level of individual performance, learning and creativity, and psychology, as said by Ahmad and Karim.

The interesting finding from this research is the facts that although these children have adequate technical mastering in producing contents, either photos or videos, evidently most of them from both

schools, 83.5% students of SMPN 2 Purwokerto and 90.9% students of SMP Al Irsyad Purwokerto, prefer to use WhatsApp for communicating. They use Youtube for entertainment and Instagram to know their friends' activities. It is different from the social media culture on more adult group, in which that group is more productive than the children. Even the children comment that the activity to post many contents in social media like Instagram is their parents' habit. They also admit that they do not like to make vlog to be uploaded to Youtube or any other social media. After being traced, evidently the internet users in Junior High School age group share the same culture in using the internet, one of which is limiting to post in media social like Instagram. According to them, to have the cool Instagram account does not require many posts, but having many followers will bring positive response to the post sent. So although a few and rarely posted, each post will get good reaction from the followers. The peer's role in sharing culture is explained by Handel, Cahill & Elkin, 2007 (in Lim, 2019) as follows, *these peer groups play the critical socializing functions which imbue in children a sense of their peers' norms, values and behavioral patterns.*

On the other side, although they rarely even never make posts in social media by themselves, they admit that they often tell their parents how to use the social media. Some even admit that they have the best and the most expensive smartphone in their family because they are considered to have the best mastery in technology. Children who state that also say that they are often used as a reference in the family and they often tell what they master to the other members of family either father, mother, younger brother or sister, and even grandfather and grandmother who live at the same house. Some also say that besides themselves, their elder brother or sister also becomes the reference in the family.

3.3. Peer Group as Literacy Education Media for Children

Peers, either they get from school environment, neighborhood, or from other activity environment like course place and others, become a group that has a very important role in developing and establishing the students' literacy on media especially the internet. They get knowledge sharing mostly from friends, either related to the direct usage of media or related to the news and school subject. From their friends they also get more knowledge about any features to protect themselves from any dangerous media contents, such as knowing how to block the contacts, how to use search feature safely, and others.

Based on the result of FGD, it is noted that the students have about 3 to 5 close friends who meet each other intensively. Most of them say that their close friends are their classmates at school, but some others say that in the pandemic situation right now they also make friends with their neighborhood despite from different school. The needs to socialize and keep having relationship with friends make the internet becomes their choice in communicating as said by Lim (2013) that *these communication processes are of more than instrumental value, and serve to fortify the socio-emotional aspects of relationship-building amongst young people.*

The children's interaction with their friends and their potential to be the agent of media literacy in the family makes peer group strategic in the media literacy education. When the peer group is managed well and is provided with the program of adequate media literacy education, thus the agents of literacy education will appear, which can respread the knowledge they get in group to their own family environment.

The presence of school friends as the main partner for children in joining the internet media also gives big opportunity for the peer development more easily. Media literacy education, especially the internet, may become one part of school curriculum or extracurricular activity at school, so that it can be the integrated source of information for children and also give more freely space for them to do the material deepening with their peers at the same school.

The school selection as the center of media literacy information is also in line with the research finding, in which besides choosing friends as a reference, in the second position they choose teacher as someone to ask and as a reference in their using media. Teacher is considered to be more capable to explain and give knowledge as they need compared to their parents at home. Therefore, the peer group development as a media literacy education becomes an alternative that is relevant to do nowadays.

4. Conclusion

Based on the analysis result of this research finding, it can be concluded that the respondents who are the students of Junior High School have high enough access to the ownership of online media tools either gaged or quota. So no wonder if they have also used the internet with high intensity, on average more than 5 hours a day. The respondents have high internet literacy level, especially related to the technical skill. Most of the respondents choose friends to ask when having difficulties either related to the technical skill of internet usage or the sharing of school subject. They can also do the knowledge sharing in a balanced manner by sharing the role to tell or learn from friends and also to be the reference in the family. Peer establishment gives good opportunity to develop as establishing the agents of literacy internet education for children. Hopefully by making the children as the agents of media literacy education, they can also share the knowledge to their own families, considering that commonly they even become the source of reference at home.

References

- [1] APJII. 2019. Data Pengguna Internet Indonesia
- [2] Ahmad F dan Karim M. 2019. "Impacts of knowledge sharing: a review and directions for future research", *Journal of Workplace Learning*, Vol. 31 Issue: 3, pp.207- 230, <https://doi.org/10.1108/JWL-07-2018-0096>
- [3] Baran, SJ. 2010. Introduction to Mass Communication, Media Literacy and Culture. New York: McGraw Hill

- [4] Lim, S. S. 2013. Media and Peer Culture: Young people sharing norms and collective identities with and through media. In D. Lemish (Ed.) *Routledge Handbook of Children, Adolescents and Media* (pp. 322-328). New York: Routledge.
- [5] Livingstone S. 2008. "Internet Literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities." *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. Edited by Tara McPherson. The John D. and Catherine T. *MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press. 101–122. doi: 10.1162/dmal.9780262633598.101
- [6] Maradewa, Rega. 2019. "KPAI Sebut Anak Korban Kejahatan Dunia Maya Capai 679 Kasus" dalam <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-sebut-anak-korban-kejahatan-dunia-maya-capai-679-kasus>.
- [7] OEDC Council. 2012. The Protection of Child Online. *Recommendation of the OEDC Council: Report on Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*
- [8] Setiansah M, Prastyanti S, Pangestuti S. 2013. Pengembangan Model Ketahanan Sosial Masyarakat Terhadap Dampak Media Massa Melalui pemberdayaan PKK Sebagai Agen Media Literacy di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Acta Diurna*, 9(2), 13-23.
- [9] _____, Pangastuti D, Pangestuti S. 2019. Pengembangan Model Perlindungan Anak di Bawah Umur Terhadap Resiko dan Bahaya Online Melalui Pendidikan Literasi Media Berbasis Keluarga. *Laporan Penelitian*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman
- [10] Suharsimi A. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta