



Studi Deskriptif Kondisi Literasi Digital di Pemukiman Pinggiran Rel Kereta Api Kelurahan Gaharu Kota Medan

Aisha Tania Sinantan Sikoko¹, Mazdalifah²

^{1,2} [Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Indonesia]

Abstrak. Penelitian ini berjudul “Kondisi Literasi Digital Anak-anak di Kelurahan Gaharu (Studi Deskriptif Kondisi Literasi Digital di Pemukiman Pinggiran Rel Kereta Api Kelurahan Gaharu Kota Medan)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi literasi digital anak-anak di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan yang meliputi lima area kompetensi yaitu literasi digital terkait literasi TIK dan Informasi, keamanan dan ketangguhan digital, partisipasi dan agensi digital, kecerdasan emosional digital, serta kreativitas dan inovasi digital. Teori yang digunakan adalah literasi digital, kerangka *Digital Kids Asia-Pacific* oleh UNESCO, kondisi masyarakat pinggiran rel kereta api, dan anak. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini memiliki populasi yang meliputi anak-anak pengguna internet berusia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu sebanyak 26 anak dengan jumlah sampel sebanyak 26 sampel melalui teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan teknik analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas, serta analisis tabel tunggal dan silang menggunakan SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu secara keseluruhan dikategorikan baik dengan hasil 4 dari 5 area kompetensi termasuk kategori baik dengan area kreativitas dan inovasi digital memiliki skor terendah.

Keywords: Literasi Digital, Literasi Anak, Digital Kids Asia-Pacific (DKAP), Kota Medan.

Received [03 April 2023] | Revised [17 Mei 2023] | Accepted [17 Mei 2023]

1. Pendahuluan

Jumlah penduduk Indonesia menurut laporan terbaru oleh perusahaan media asal Inggris, We Are Social, mencapai 277,7 juta jiwa pada Januari 2022 dengan jumlah pengguna internet 73,7% dari total populasi Indonesia. Pengguna internet Indonesia berasal dari berbagai rentang usia mulai dari kelompok anak hingga dewasa. Data laporan Survei Internet tahun 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperlihatkan data penetrasi pengguna

*Corresponding author at: [Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Indonesia]

E-mail address: [aishasikoko@gmail.com]

internet dari usia 5 tahun hingga 65 tahun ke atas (APJII, 2019). Orang dewasa dan anak-anak menggunakan telepon pintar atau laptop untuk bekerja, mencari informasi, mengeksplorasi media sosial, belanja, dan menonton tayangan Youtube, baik itu di pusat perbelanjaan, restoran, rumah sakit, bandara, dan sebagainya.

Pandemi Covid-19 kemudian melanda dunia pada tahun 2020 dan penetrasi internet dalam kehidupan harian masyarakat pun meningkat. Pemerintah menganjurkan masyarakat untuk mengadaptasi beberapa kegiatan menjadi daring dan membatasi pergerakan di luar ruangan. Anak yang biasanya tidak mengakses internet akhirnya mengakses internet karena tuntutan proses belajar. Ahmad M. Ramli, Direktur Jenderal (Dirjen) Penyelenggara Pos dan Informatika (PPI) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada salah satu artikel oleh Kominfo mengatakan di era pandemi Covid-19 tahun 2020 anak dari usia taman kanak-kanak sudah menjadi pengguna internet karena kegiatan pembelajaran daring (Irso, 2020). Pernyataan tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa pembelajaran daring menjadikan anak yang bukan pengguna menjadi pengguna internet.

Penggunaan internet oleh kelompok anak di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat perlu menjadi fokus perhatian masyarakat dan pemangku kepentingan. Definisi anak dalam pasal 1 Konvensi Hak Anak: Versi Anak oleh UNICEF adalah setiap orang yang memiliki usia dibawah 18 tahun. Meskipun internet memiliki banyak manfaat bagi anak seperti memungkinkan anak untuk belajar dari rumah, penggunaannya juga memiliki resiko.

Data BPS (dikutip dalam Annur, 2021) memaparkan fakta bahwa mayoritas anak usia 5 tahun ke atas mengakses internet paling banyak untuk hal-hal di luar kepentingan sekolah dan belajar yang menciptakan kemungkinan lebih besar terpapar informasi yang belum tentu bisa diolah oleh anak-anak sebab mereka adalah kelompok rentan dalam dunia media. Susanto selaku Ketua Komisi Perlindungan Anak (KPAI) Nasional dalam acara daring peluncuran Risalah Kebijakan Indonesia Joining Forces (IJF) dengan KPAI mengutarakan kekhawatirannya akan hasil survei KPAI terkait kondisi anak selama pandemi bahwa ada 22% anak Indonesia yang terpapar konten tidak sopan, bermuatan pornografi, dan konten buruk lainnya (Purnamasari, 2020).

Sehubungan dengan itu, anak-anak perlu mempunyai literasi digital yang baik agar bisa memanfaatkan internet dengan maksimal dan mengantisipasi pengaruh buruk dari internet. Literasi digital secara singkat berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan kemampuan menggunakan teknologi itu sendiri. Literasi digital lebih dari sekadar kemampuan digital dan teknis, akan tetapi menyangkut kemampuan mencari, mengevaluasi dan mengelola informasi daring, berinteraksi dan berkolaborasi daring, mengembangkan dan menciptakan konten, menggunakan fitur proteksi dan keamanan, mampu menyelesaikan masalah, serta menjadi kreatif (UNICEF, 2019, h. 10).

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital yakni kemampuan ekonomi masyarakat. Rendy A. Diningrat (2021) selaku Head of Research Department dari SMERU Research dalam artikel opini situs web Katadata menyampaikan bahwa meskipun masyarakat berpenghasilan rendah mampu mengakses internet, tidak semua orang memiliki kemampuan yang memadai menggunakan teknologi digital atau yang disebut literasi digital. Gasser dkk. pada tahun 2010 (dikutip dalam Shin dkk., 2019, h. 3) juga mengatakan hal serupa bahwa status sosial ekonomi mempengaruhi akses dan kualitas penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya pada anak.

Oleh sebab itu, untuk memahami lebih lanjut bagaimana kondisi literasi digital anak dari keluarga ekonomi bawah perlu dilakukan kegiatan pengukuran literasi digital anak. Penelitian ini dilakukan pada anak pengguna internet berusia 9-14 tahun. Charlotte menjelaskan bahwa pada saat anak berusia 9-14 tahun mereka mulai mengkritik diri sendiri, menyadari kemauan, penuh pertimbangan, mengutamakan tenaga sendiri, juga muncul pertentangan dari anak terhadap lingkungan dan sebagainya. Peneliti menggunakan kerangka Digital Kids Asia-Pacific (DKAP) oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) kawasan Asia Pasifik di Bangkok untuk mengukur literasi digital anak.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memaparkan data bagaimana kondisi literasi digital anak dari keluarga ekonomi bawah. Peneliti berharap penelitian di Kota Medan, salah satu kota terbesar di Indonesia, dapat memberi gambaran bagaimana kondisi anak daerah pemukiman pinggiran rel kereta api di kota besar Indonesia lainnya. Data ini kemudian dapat digunakan oleh para pemangku kepentingan dan masyarakat dalam menciptakan kebijakan dan program yang tepat dalam upaya meningkatkan literasi digital khususnya pada anak. yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa dalam beberapa dekade kedepan.

2. Metode

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskripsi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak berusia 9-14 tahun yang merupakan pengguna aktif internet di sepanjang pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan. Peneliti mengunjungi lokasi penelitian untuk melihat anak-anak yang tinggal di lingkungan 7, 8, dan 9 yang berada di wilayah pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu. Peneliti kemudian melakukan observasi dan menemukan bahwa ada 26 anak yang tinggal di wilayah lingkungan 7, 8, dan 9 Kelurahan Gaharu sehingga diperoleh populasi berjumlah 26 anak dari 21 keluarga.

Terkait jumlah sampel, peneliti mengambil seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian. Arikunto (dikutip dalam Firdaus (2021, h. 18) mengatakan apabila subjek kurang dari 100, maka sebaiknya mengambil semuanya sebagai sampel. Jumlah sampel yang diteliti sebanyak 26 sampel dari total total populasi yang berjumlah 26 anak.

Penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel total sampling. Oleh karena itu, sampel penelitian ini adalah seluruh anak berusia 9-14 tahun yang menggunakan internet di pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu yang berjumlah 26 responden.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner dengan turun langsung ke lapangan dan bertemu responden secara tatap muka. Pertanyaan yang diajukan berupa pertanyaan terbuka dan tertutup dengan jenis skala pengukuran yaitu skala likert. Peneliti mewakili responden yang merupakan anak-anak berusia 9-14 tahun mengisi kuesioner sesuai dengan jawaban responden melalui sesi obrolan santai.

Uji validitas penelitian ini menggunakan 26 responden atau $N = 26$ sehingga peneliti memperoleh $df = 26 - 2 = 24$ untuk menentukan nilai *r* tabel. Nilai *r* tabel dengan tingkat signifikansi 5% adalah sebesar 0,3882. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa hasil uji validitas 37 butir item pertanyaan dari kuesioner penelitian ini valid. Uji reliabilitas penelitian ini mendapat nilai Alpha Cronbach sebesar 0,916 atau memiliki reliabilitas sempurna. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tabel tunggal dan analisis tabel silang.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengguna internet semakin bertambah setiap tahunnya. Kegiatan pembelajaran daring sebagai upaya pencegahan penyebaran Covid-19 menjadi salah satu faktor pendukung peningkatan jumlah tersebut terutama pada kelompok usia anak. Anak yang bukan pengguna internet menjadi pengguna internet demi mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terjadi pada hampir seluruh kelompok masyarakat dari berbagai tingkat ekonomi termasuk anak keluarga ekonomi bawah seperti anak-anak di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu. Para orang tua bisa memfasilitasi anak-anak mereka untuk memperoleh akses terhadap teknologi digital dan internet. Namun, kemampuan anak-anak tersebut perlu menjadi perhatian dan dipertanyakan.

Hasil penelitian pada area kompetensi literasi digital (digital literacy) terkait literasi tik dan informasi menunjukkan bahwa anak-anak pengguna internet berusia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu bisa dikatakan mampu mengedit, meskipun tidak ada yang sangat mahir. Media sosial Whatsapp adalah yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, diikuti dengan media sosial TikTok. Selain itu, anak-anak tersebut mampu memanfaatkan perangkat digital dan internet tidak hanya untuk kegiatan yang sifatnya hiburan, tetapi bisa juga memanfaatkannya untuk memperoleh informasi dan belajar.

Hasil penelitian pada area kompetensi keamanan dan ketangguhan digital (digital safety & resilience) menunjukkan bahwa anak-anak tersebut belum mampu membatasi diri dalam menggunakan perangkat digital yang apabila berbicara tentang kesehatan fisik dapat berefek buruk. Selain itu, mereka juga belum mampu memahami hak dan kewajiban di internet karena tidak membaca kebijakan privasi situs web yang mereka kunjungi ketika menggunakan internet.

Meskipun begitu, anak-anak tersebut memahami tentang menghindari menyebarkan informasi yang bisa merugikan orang lain di internet, mengerti harus menghargai orang lain di internet, mengetahui informasi mana yang boleh seperti nama dan foto yang sopan, mengetahui hal yang tidak boleh dibagikan di internet sembarangan seperti foto yang tidak senonoh, alamat rumah, dan kata sandi media sosial, mampu meminta orang yang mengganggu di internet untuk berhenti mengganggu, serta mampu menggunakan perangkat digital untuk menghilangkan stres.

Ketika anak-anak tersebut diberikan pertanyaan terbuka “Apa yang akan kamu lakukan dan ketika kamu di-bully oleh teman-teman dan orang lain di internet?”, jawaban mereka beragam yang meliputi tidak mempedulikannya, memblokir kontak orang yang mengganggu, memarahi dan menanyakan alasan orang merundung mereka, membalas perbuatan mereka dengan merundung balik, menyindir, mengancam orang tersebut untuk berhenti, menasehati orang tersebut, mendiamkannya, memberitahu bahwa diri mereka tidak suka diganggu orang tersebut, dan melaporkan perbuatan orang tersebut kepada keluarga seperti orang tua dan saudara.

Hasil penelitian pada area kompetensi partisipasi dan agensi digital (*digital participation & agency*) memperlihatkan bahwa anak-anak pengguna internet berusia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu belum memiliki kesadaran sosial dan tidak melibatkan diri dalam masyarakat terkait masalah sosial, tetapi telah mampu melaksanakan perilaku beretika di ruang digital dengan tidak ikut-ikutan apabila ada yang marah-marah atau berbicara kasar internet, mampu membangun hubungan baru di internet dengan mencari dan mendapat teman baru secara online, serta mampu berhati-hati untuk memastikan gambar yang dibagikan tidak akan mempermalukan/membuat masalah bagi orang lain. Area ini mengindikasikan bahwa aktivitas yang terbatas selama pandemi tidak menghambat anak-anak tersebut membangun hubungan baru melalui media sosial.

Hasil penelitian pada area kompetensi kecerdasan emosional digital (*digital emotional intelligence*) menunjukkan bahwa anak-anak tersebut mampu menjelaskan suasana hati dan emosi melalui pesan nonverbal stiker dan emoji yang dikirim kepada orang lain di internet, mendapatkan motivasi ketika melihat sosok atau yang sesuai dengan hobi atau cita-cita mereka sehingga mereka menjadi semangat untuk mengembangkan diri, mengetahui bagaimana menyelesaikan konflik yang muncul ketika berinteraksi dengan orang-orang dengan latar belakang berbeda di internet, serta bisa mengerti apa maksud yang ingin dibicarakan orang lain saat berinteraksi secara online.

Meskipun begitu, mereka belum mampu mengelola diri saat menggunakan internet. Anak-anak tersebut sulit untuk fokus menggunakan internet pada satu tujuan. Banyaknya fitur hiburan yang tersedia di internet memberikan pilihan bagi anak. Keberagaman fitur ini mendistraksi anak-anak ketika menggunakan internet untuk kegiatan yang bermanfaat seperti belajar.

Hasil penelitian area kompetensi kreativitas dan inovasi digital (*digital innovation & creativity*) memperlihatkan bahwa anak-anak pengguna internet berusia 9-14 tahun di pemukiman

pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu sangat baik dalam memanfaatkan media sosial Whatsapp daripada Instagram, Facebook, dan TikTok untuk mengekspresikan diri khususnya perasaan senang dibanding perasaan sedih dengan fitur-fitur dan karakteristik Whatsapp. Hal ini dikatakan kreatif sebab tiap media sosial memiliki keunikannya masing-masing dan anak-anak tersebut mampu memanfaatkannya untuk mengekspresikan diri sesuai format media sosial tersebut.

Whatsapp sebagai aplikasi andalan anak-anak pemukiman rel saat kegiatan belajar daring memungkinkan anak-anak untuk lebih mengeksplorasi media sosial Whatsapp. Kemampuan anak-anak tersebut terkait pembuatan konten digital masih belum memadai. TikTok dan Instagram adalah media sosial berbasis konten kreasi yang banyak digunakan oleh konten kreator dengan TikTok sebagai media sosial yang sedang naik daun. Anak-anak tersebut kurang dalam hal membuat konten digital di kedua media sosial tersebut sehingga tidak merasakan manfaat maksimal dari penggunaan media sosial.

Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan berdasarkan kerangka Digital Kids Asia-Pacific (DKAP) oleh UNESCO Bangkok dapat dikategorikan baik meskipun hampir menyentuh kategori memadai dengan skor rata-rata keseluruhan lima area kompetensi dibagi dengan 5 diperoleh skor 2,847 dari 4,00.

Dari seluruh area kompetensi, 4 dari 5 area dapat dikategorikan baik dan 1 dari 5 dikategorikan tidak memadai dengan rincian sebagai berikut: (1) literasi digital (*digital literacy*) terkait literasi TIK dan informasi mendapat skor 3,04 atau baik; (2) keamanan dan ketangguhan digital (*digital safety & resilience*) mendapat skor 3,02 atau baik; (3) partisipasi dan agensi digital (*digital participation & agency*) mendapat skor 2,94 atau baik; (4) kecerdasan emosional digital (*digital emotional intelligence*) mendapat skor 3,27 atau baik; dan (5) kreativitas dan inovasi digital (*digital innovation & creativity*).

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang “Kondisi Literasi Digital Anak-anak di Kelurahan Gaharu (Studi Deskriptif Kondisi Literasi Digital di Pemukiman Pinggiran Rel Kereta Api Kelurahan Gaharu Kota Medan)” maka diperoleh kesimpulan antara lain:

1. Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan pada area kompetensi literasi digital (*digital literacy*) terkait literasi TIK dan informasi mendapat skor 3,04 atau baik. Anak-anak tersebut mampu mengoperasikan perangkat keras *smartphone* untuk kepentingan pribadi berkaitan dengan kegiatan mengakses konten dan informasi digital, mengoperasikan perangkat lunak *smartphone* terutama aplikasi media sosial Whatsapp, serta menggunakan informasi digital sebagai sumber belajar;

2. Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan berkaitan dengan area kompetensi keamanan dan ketangguhan digital (*digital safety & resilience*) mendapat skor 3,02 atau baik. Anak-anak tersebut memahami bahwa mereka harus menghargai orang lain di internet, mampu membagikan informasi yang aman di ruang digital dengan berusaha menghindari menyebarkan informasi bersifat rahasia milik orang lain yang dapat merugikan orang tersebut, mengetahui hal yang boleh atau wajar dibagikan di internet seperti nama dan foto yang sopan, mengetahui hal yang tidak boleh dibagikan di internet sembarangan seperti foto yang tidak senonoh, alamat rumah, dan kata sandi media sosial, melindungi kesehatan psikologis dengan memanfaatkan perangkat digital untuk menghilangkan stres, serta mencegah resiko dari aktivitas di ruang digital yaitu berani meminta orang lain untuk berhenti mengganggu;
3. Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan berkaitan dengan area kompetensi partisipasi dan agensi digital (*digital participation & agency*) mendapat skor 2,94 atau baik. Anak-anak tersebut mampu membangun hubungan baru dan melaksanakan perilaku beretika di ruang digital dengan berhati-hati ketika membagikan gambar milik orang lain yang dapat memperlakukan orang tersebut, serta tidak ikut-ikutan apabila ada yang marah-marah atau berbicara kasar di internet;
4. Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan berkaitan dengan area kompetensi kecerdasan emosional digital (*digital emotional intelligence*) mendapat skor 3,27 atau baik. Anak-anak tersebut mampu berekspresi dengan bebas di ruang digital, memahami diri dengan mampu menjelaskan suasana dan hati menggunakan emoji dan stiker sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan, memperoleh motivasi melalui aktivitas di ruang digital, menyelesaikan konflik, serta memahami makna pesan orang lain saat berinteraksi di ruang digital;
5. Kondisi literasi digital anak-anak pengguna internet usia 9-14 tahun di pemukiman pinggiran rel kereta api Kelurahan Gaharu Kota Medan berkaitan dengan area kompetensi kreativitas dan inovasi digital (*digital innovation & creativity*) mendapat skor terendah yaitu 1,965 atau tidak memadai. Anak-anak tersebut belum mampu dalam membuat konten digital di media sosial Instagram dan TikTok, serta memanfaatkan teknologi digital untuk mengekspresikan diri secara kreatif di media sosial Instagram, Facebook, dan TikTok.

REFERENCES

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2019). *Laporan survei penetrasi dan profil perilaku pengguna internet Indonesia 2018*. Penulis. Diakses dari <https://apjii.or.id/survei2018>
- [2] Amsal. (2018). *Masalah pemukiman perkotaan di Indonesia dan kebijakan penanggulangannya*. Jakarta: Indocamp.
- [3] Annur, C. M. (2021). *Bps: 88,99% anak 5 tahun ke atas mengakses internet untuk media sosial*. Diakses dari <http://bit.ly/3EzXgYo>
- [4] Bhattacharjee, T. (2020). *New media in public relations: the evolving scenario in India*. Notion Press.
- [5] Diningrat, R.A. (2021, 30 Juni). *Ketimpangan digital tentukan kemampuan bertahan selama pandemi*. Diakses dari <http://bit.ly/3GJwYAA>
- [6] Firdaus. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif; dilengkapi analisis regresi IBM SPSS Statistics version 26.0*. CV. DOTPLUS Publisher.
- [7] Irso. (2020, 9 November). *Dirjen PPI: survei penetrasi pengguna internet di Indonesia bagian penting dari transformasi digital*. Diakses dari <http://bit.ly/3VaNFcH>
- [8] Muri'ah, S. & Wardan, K. (2020). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Literasi Nusantara.
- [9] Purnamasari, D. M. (2020, 16 Agustus). *KPAI: 22 persen anak menonton tayangan bermuatan pornografi saat pandemi*. Diakses dari <http://bit.ly/3OAMDnJ>
- [10] Shin, T. S., dkk. (2019). *Digital kids Asia-Pacific: Insights into children's digital citizenship. France and UNESCO Bangkok office: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Diakses dari <http://bit.ly/3VnrpMr>
- [11] UNICEF. (2019). *Digital literacy for children: exploring definitions and framework*. UNICEF.