

## Literasi Digital Anak Usia Dini Bagi Orang Tua di Desa Putat Lor Kabupaten Malang

**Durotun Nasihah, \*Khoirul Muttaqin, Atik Umamah**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang, Jalan Mt. Haryono 193, Dinoyo  
Lowokwaru, Malang

\*Corresponding Author e-mail: [k.muttaqin89@unisma.ac.id](mailto:k.muttaqin89@unisma.ac.id)

**Received: September 2023; Revised: November 2023; Published: Desember 2023**

### Abstrak

Makalah penelitian ini mengeksplor tentang literasi digital untuk orangtua dalam mendidik anak-anak mereka di jaman teknologi yang semakin canggih. Tidak bisa dipungkiri penggunaan gawai oleh anak kecil menjadi tantangan besar bagi para orang tua. Oleh karena itu, literasi digital sangat penting bagi orang tua, terutama untuk menghindari penyebaran informasi hoaks.. Dalam kegiatan ini, Raudhatul Athfal (RA) Miftahul Ulum 02 Putat Lor Gondanglegi kab, Malang menjadi Mitra pelaksanaan aktifitas pengabdian masyarakat dengan melibatkan orang tua siswa. selain itu UNISMA juga bekerja sama dengan MAFINDO (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia dalam memberikan edukasi. Metode penugasan, ceramah, diskusi, praktik diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang baik tentang pendampingan penggunaan gawai untuk anak. Kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian: 1) pelatihan literasi digital terkait konten berbahaya dan hoaks dan 2) pelatihan cara memilih dan memilah aplikasi game edukasi dan berbahaya di gadget. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan wawancara kepada kepala sekolah dan analisa kebutuhan orang tua. Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan oleh perwakilan Mafindo dan dosen UNISMA. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan *pre-test* mengenai pemahamannya terhadap literasi digital. Di akhir sesi, peserta diberikan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap literasi digital. Hasil analisis *pre-test* dengan nilai rata-rata 5,74 dan hasil *post-test* adalah 7,62 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital yang signifikan. Dari hasil diskusi, peserta akan menerapkan pemahamannya seperti mengecek berita hoax dan memilih permainan serta aplikasi untuk anak.

**Kata Kunci:** Gawai, Hoaks, Literasi Digital, Media Sosial

## **Early Childhood Digital Literacy for Parents in Putat Lor, Malang**

### Abstract

*This research paper explores digital literacy for parents in educating their children in an era of increasingly sophisticated technology. It cannot be denied that the use of gadgets by young children is a big challenge for parents. Therefore, digital literacy is very important for parents, especially to avoid the spread of hoax information and the use of applications that are dangerous for children's development. In this activity, Raudhatul Athfal (RA) Miftahul Ulum 02 Putat Lor Gondanglegi Malang became a partner in implementing community service activities by involving the students' parents. Apart from that, UNISMA also collaborates with MAFINDO (Indonesian Anti-Defamation Society) in providing education. The assignment, lecture, discussion and practice methods are expected to be able to provide good knowledge about assisting children in using devices. This activity is divided into two parts: 1) digital literacy training related to dangerous content and hoaxes and 2) training on how to select and sort educational and dangerous game applications on gadgets. This community service activity begins with an interview with the school principal and an analysis of parents' needs. The next activity was the implementation of training by Mafindo representatives and UNISMA lecturers. Before the training begins, participants are given a pre-test regarding their understanding of digital literacy. In the final session, participants were given a post-test to measure their level of understanding of digital literacy. The results of the pre-test analysis with an average score of 5.74 and the post-test score of 7.62 indicate a significant increase in understanding of digital literacy. From the results of the discussion, participants will apply their understanding, such as checking hoax news and choosing games and applications for children.*

**Keywords:** Gadgets, Hoaxes, Digital Literacy, Social Media

**How to Cite:** Muttaqin, K., Nasihah, D., & Umamah, A. (2023). Literasi Digital Anak Usia Dini Bagi Orang Tua di Desa Putat Lor Kabupaten Malang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(4), 710–719.  
<https://doi.org/10.36312/linov.v8i4.1542>



<https://doi.org/10.36312/linov.v8i4.1542>

Copyright©2023 Nasihah et al  
This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



## PENDAHULUAN

Gawai telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak yang terlahir sebagai digital native, memungkinkan anak-anak menggunakan gawai bahkan saat mereka masih sangat kecil. Kondisi ini pasti menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua karena sulit untuk menjauhkan anak-anak dari perangkat yang memiliki efek positif dan negatif. Salah satu konsekuensi negatifnya adalah anak-anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain gim daripada belajar melalui perangkat (Hasanah & Deiniatur, 2019). Kehidupan sosial masyarakat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital, yang memiliki efek baik maupun buruk. Teknologi digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih realistik jika disajikan secara digital dan multimodal (Casey & Bruce, 2011).

Seperti yang ditunjukkan oleh studi kuantitatif yang dilakukan oleh Candra (2013) terhadap 100 anak sekolah yang berusia 6-12 tahun di Surabaya pada tahun 2013, dua puluh tujuh persen (27%) anak menggunakan Internet untuk pertama kalinya pada usia 8 tahun. 19% menggunakannya pada usia 7 tahun, dan 12% menggunakannya pada usia 6 tahun. Hasil yang menarik adalah beberapa responden mengaku mengenal internet sejak usia lima tahun (balita) atau bahkan sebelum itu. Data menunjukkan bahwa 12% anak-anak pada usia lima tahun, 4% pada usia empat tahun, dan 1% pada usia tiga tahun telah mengenal internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna Internet lebih muda dan bahkan mulai menggunakan Internet sejak balita.

Interaksi anak-anak dalam usia 3 hingga 12 tahun dengan Internet secara umum dimediasi oleh orang-orang di sekitarnya. Orang-orang yang memiliki peran memperkenalkan Internet untuk pertama kalinya pada anak-anak, antara lain: orang tua (45%), anggota keluarga lain seperti kakak, sepupu atau paman, dan bibi (29%), guru (11%), dan teman (2%). Anak-anak yang menyatakan belajar sendiri secara autodidak sebanyak 10%. Adapun lokasi penggunaan Internet secara umum merujuk pada tiga lokasi utama: rumah (51%), ruang publik seperti pusat perbelanjaan atau restoran yang menyediakan jaringan Wi-Fi (30,4%), dan sekolah (18,5%) (Candra, 2013).

Berdasarkan hasil statistik tersebut, orang tua memiliki peran terbesar dalam memperkenalkan dan mengontrol penggunaan gawai anak usia dini karena orang tua dan anak berinteraksi lebih lama dibandingkan dengan gurunya. Orang tua harus mampu mendampingi anak-anak ketika menggunakan gawai (Dewi et al., 2021; Salehudin, 2020), baik ketika bermain gim digital, bersosialisasi dengan media sosial, atau untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah dan sebagainya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memiliki literasi digital (Lindriany et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital sangat penting bagi anak usia dini dan orang tua untuk melatih kecerdasan psikologis dan kemampuan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik, dan kritis. Literasi digital juga membantu orang tua menemukan konten yang cocok untuk anak usia dini, seperti cerita, gambar, nyanyian, dan sebagainya (Lindriany et al., 2022). Oleh karena itu, pelatihan literasi digital penting untuk dilakukan karena memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman literasi digital (Husna & Novita, 2022). Literasi digital tidak hanya fokus bagaimana proses anak berinteraksi dengan media sosial tetapi juga pengaruh yang diberikan media sosial terhadap pertumbuhan anak (Kurnia, Wendratama, Adiputra & Poerwariantias, 2017). Literasi digital dalam keluarga adalah praktik literasi yang melibatkan seluruh anggota yang ada di dalam rumah tersebut. Literasi digital tidak hanya menjadi tugas inti orangtua tetapi seluruh anggota keluarga untuk memberikan contoh yang baik dan bijaksana dalam menggunakan teknologi.

Selain untuk mendampingi anak dalam menggunakan gawai, literasi digital juga penting bagi orang tua itu sendiri, terutama untuk menangkal penyebaran hoaks (Sari et al., 2021) di kalangan masyarakat, khususnya mereka yang memiliki latar belakang pendidikan kurang baik dan tinggal di daerah pedesaan. Dengan latar demikian, mereka lebih rentan terhadap penyebaran informasi hoaks. Penyebaran informasi hoaks sangat berdampak negatif karena bisa menggiring opini publik dan menimbulkan kecemasan di masyarakat (Septiana & Wahyu, 2021). Literasi digital perlu dimiliki orang tua agar mereka juga bisa mencegah anak mereka termakan informasi hoaks. Namun sayangnya peran orang tua dalam menangkal penyebaran hoaks masih minim (Cleopatra, 2020) dan hal ini bisa jadi disebabkan minimnya pemahaman orang tua terhadap literasi digital. Selain itu, Styowati(2020) dalam kegiatannya Lierasi media digital untuk pendampingan anak bagi Ibu-ibu Dusun Jodog Desa Gilangharjo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantu menyebutkan bahwa setelah mendapatkan sosialisasi dan pendampingan ibu-ibu 1) semakin paham tentang karakteristik media sosial, 2) semakin memaham dampak penggunaan media digital terhadap perilaku anak, dan 3) semakin efektif melakukan pendampingan. Berbeda dengan PKM ini yang fokus bagaimana cara identifikasi sebuah informasi dan mengenalkan aplikasi dan video yang ramah anak.

Berdasarkan hasil kajian literatur di atas, kegiatan pelatihan dan pendampingan literasi digital dilaksanakan dengan melibatkan orang tua siswa RA Miftahul Ulum 02, di desa Putat Lor, Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang. Orang tua siswa di sekolah ini sudah mengenalkan gawai kepada anak mereka sejak usia dini. Mayoritas orang tua siswa di sekolah ini merupakan lulusan sekolah menengah atas. Tingkat pendidikan, pengalaman, pemahaman dan kesadaran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak menggunakan gawai. Dengan pelatihan dan pendampingan ini, orang tua diharapkan dapat menggunakan gawai sebagai alat untuk mendukung proses belajar anak sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar anak di sekolah. Dengan kata lain, gawai tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga digunakan sebagai media pengembangan pengetahuan anak melalui fitur yang menarik. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu menangkal penyebaran informasi hoaks di masyarakat pedesaan.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan di RA Mifathul Ulum 02, Desa Putat Lor, Gondanglegi, diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah Masyarakat yang memiliki anak usia dini (usia PAUD dan TK) belum mendapatkan pendampingan pendidikan literasi digital yang mumpuni dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai. Hal ini dilakukan peneliti dengan menulusuri melalui kepala sekolah dan guru yang ada di sekolah, Karena akses pelatihan literasi digital yang kurang, diketahui minimnya pengetahuan tentang bagaimana penggunaan gawai secara positif. Masyarakat belum mengetahui bagaimana mengcek sebuah berita itu benar atau hoaks. Selain berkaitan dengan informasi, penggunaan gawai juga terkait dengan aplikasi-aplikasi game dan isi YouTube yang sangat meresahkan orangtua. Masyarkata masih kesulitan menemukan sumber belajar yang tepat untuk menunjang pendidikan anak-anaknya. Selain itu oangtua juga masih kesulitan untuk memberikan Batasan kepada anak-anak dalam menggunakan gawai setiap harinya.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut pengabdi melakukan sosialisasi program pelatihan pendampingan literasi digital kepada orang tua siswa RA. Miftahul Ulum 02 Desa Putat Lor, Gondanglegi. Setelah sosialisasi dilakukan, pengabdi melakukan koordinasi antar pengabdi dan mitra agar pelaksanaan di lapangan bisa berjalan lancar. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan terkait literasi digital untuk

mendampingi anak-anak dalam penggunaan gawai di lembaga mitra diikuti oleh semua walimurid RA Miftahul Ulum 02 Gondanglegi.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara luring di aula RA miftahul Ulum 02 Gondanglegi Kab. Malang yang diikuti seluruh walimurid pada bulan Mei 2023. Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan bersamaan dengan rapat orang tua/ wali tahunan, sehingga orang tua tidak merasa keberatan untuk hadir dan mengikuti pelatihan ini. Pelaksanaan PKM ini menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan pelaksanaan PKM ini, yaitu memberikan edukasi literasi digital kepada orang tua yang masih memiliki anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini adalah 1) penugasan, yaitu peserta diminta mengerjakan pre-test yang dilakukan sebelum pelatihan dilakukan untuk mengetahui pengetahuan terkait berita hoaks, aplikasi dalam gawai dan penggunaan media-media yang ada di dalam gawai peserta. Selanjutnya setelah pelatihan, peserta diminta mengerjakan post-test untuk mengetahui sejauh mana peserta paham dengan materi yang dipaparkan. 2) metode ceramah, yaitu memaparkan kegiatan yang dilakukan, memberikan informasi terkait bagaimana mengecek sebuah informasi itu hoaks atau tidak, bagaimana menjadikan gawai yang dimiliki dapat bernilai komersil dan mempelajari fitur-fitur yang ada di dalam gawai. Selain itu, pemateri juga memaparkan aplikasi-aplikasi yang ramah dan tidak ramah bagi anak-anak usia dini, sehingga peserta dapat mencegah anak-anak mereka dari tontonan yang tidak semestinya. 3) metode diskusi, yaitu peserta diajak untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan dihadapi terkait penggunaan gawai sehingga dapat menemukan solusi yang tepat. Pelaksanaan PKM dilakukan dengan berbagai tahapan yaitu,

### a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, tim penyelenggara PKM berdiskusi dengan mitra (RA Miftahul Ulum 02) yang diwakili oleh kepala sekolah perihal permasalahan yang dialami oleh sekolah. Setelah melakukan diskusi, kepala sekolah menyatakan bahwa banyak sekali siswa yang sudah mengakses gawai dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat berpengaruh pada kebiasaan anak-anak dalam melakukan proses belajar. Menanggapi hal itu, Tim penyelenggara PKM memberikan inisiatif untuk memberikan pelatihan kepada orang tua murid/ wali tentang penggunaan gawai untuk anak-anak dan memberikan edukasi dalam menelusuri berita-berita hoaks. Setelah mendapatkan kesepakatan tema, tim penyelenggara memberikan kesempatan kepada pihak sekolah untuk menentukan waktu yang tepat sesuai dengan jadwal kegiatan yang ada di sekolah.

Selain dengan RA Miftahul Ulum 02, tim penyelenggara PKM juga merencanakan bekerja sama dengan MAFINDO untuk memberikan edukasi terkait penulusuran, pengecekan dan pemanfaatan teknologi yang bernilai komersil.

### b. Persiapan

Setelah mendapatkan ketetapan tanggal dari pihak sekolah, tim penyelenggara dan mitra (RA Miftahul ULUM 02) melakukan beberapa persiapan. Mitra menyebarkan undangan untuk orang tua atau wali untuk bisa menghadiri acara PKM yang diadakan oleh tim penyelenggara. Mitra juga menyiapkan tempat dan peralatan seperti LCD, meja dan sound. Selanjutnya, tim penyelenggara berkomunikasi dengan MAFINDO untuk mempersiapkan konsep, materi dan persiapan lain terkait dengan acara PKM.

### c. Pelaksanaan. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa kegiatan yang dilakukan,

Kegiatan pertama yakni *pre-test*. Sebelum pelaksanaan pelatihan, diadakan *pre-test* untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan orangtua terkait berita hoax dan aplikasi-aplikasi yang ramah anak atau tidak. Bentuk *pre-test* adalah *multiple choice* dengan sepuluh pertanyaan. *Pre-test* dikerjakan secara mandiri sesaat sebelum pelatihan dilaksanakan.

Kegiatan kedua adalah kegiatan presentasi. Presentasi ini dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama adalah dari pihak MAFINDO yang menjelaskan tentang bahaya berita hoaks dan bagaimana cara mengidentifikasi. Selain itu, juga diberikan tips cara mengcek informasi yang didapatkan benar atau hanya hoaks. Sesi kedua presentasi tentang aplikasi-aplikasi yang patut diakses oleh anak-anak. Aplikasi edukatif yang menunjang pembelajaran di rumah.

Ketiga adalah kegiatan diskusi, Tanya Jawab, dan praktik. Diskusi dilakukan setelah presentasi selesai dilakukan. Pada sesi ini peserta diajak langsung membuktikan apakah sebuah informasi yang dipaparkan merupakan hoaks atau benar. Selain itu, peserta juga diajak bersama-sama menganalisis sebuah informasi. Selanjutnya, peserta juga diajak mengecek bersama-sama isi dari aplikasi-aplikasi yang sering diputar oleh anak-anak usia dini. Peserta diajak menganalisis mengapa aplikasi tersebut berbahaya, unsur-unsur apa saja yang membuat aplikasi atau video menjadi tidak layak ditonton oleh anak-anak.

Keempat, kegiatan terakhir, adalah kegiatan *post-test*. *Post-test* dilakukan setelah pelatihan, dilakukan dengan jumlah dan jenis soal yang sama. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh setelah mendapatkan pelatihan.

## HASIL DAN DISKUSI

RA Miftahul Ulum 02 terletak di kec. Godanglegi, desa Putat Lor Malang Selatan adalah salah satu sekolah yang menjadi pusat sekolah bagi warga desa Putat Lor. Orangtua atau walimurid di sekolah ini didominasi ibu-ibu muda yang memiliki tingkat pendidikan maksimal lulusan sekolah menengah atas. PKM dilaksanakan empat orang, tiga orang dosen UNISMA yaitu Dr. Durotun Nasihah, M.A., Dr. Atik Umamah, M.Pd., dan bapak Khoirul Muttaqin M.Hum., dan satu orang dari fasilitator MAFINDO cabang Malang, yaitu Ibu Nunuk Alisa, S.Pd.SD.



**Gambar 1.** Tim PKM dari UNISMA dan MAFINDO Bersama peserta

Dalam pelaksanaannya, kegiatan PKM ini dilaksanakan beberapa tahap, 1) *Pre-test*, 2) presentasi, 3) Diskusi, Tanya jawab dan Praktik, dan 4) *post-test*. Kegiatan *pre-test* digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta dalam

menggunakan media sosial dan mengukur pemahaman mereka terkait penggunaan aplikasi, video dan media sosial lainnya dalam menunjukkan proses belajar anak di luar sekolah. Berdasarkan hasil survei tersebut, pada saat pre-test diketahui bahwa nilai rata-rata dari partisipan adalah 5.74. Setelah kegiatan pre-test, dilakukan ceramah atau presentasi oleh MAFINDO dan UNISMA.



**Gambar 2.** Tim MAFINDO memberikan ceramah terkait penggunaan YouTube  
Pemaparan materi awal peserta dijelaskan tentang jenis-jenis informasi yang dibagi tiga yaitu

1. Fakta – realita - berita
2. Dusta- Hoaks: Misinformasi - Disinformasi
3. Opini- Malinformasi - *Darkjokes – Hate speech*- provokasi - hasutan

Pemateri memaparkan ciri-ciri jenis informasi yang termasuk fakta, dusta atau opini dengan menunjukkan langsung contoh yang termasuk informasi ketiganya dan membandingkannya. Selanjutnya, Peserta diajak untuk mengidentifikasi jenis informasi yang tersebar di media sosial yang viral saat PKM berlangsung. Hasilnya, peserta masih banyak yang belum mengetahui jenis-jenis informasi yang biasa tersebar melalui WA, tiktok, youtube, Instagram atau media sosial lainnya. Selain itu, peserta juga diajak untuk mengidentifikasi fitur-fitur YouTube, dengan harapan peserta mampu menggunakan YouTube dengan bijaksana dan mungkin menguntungkan.



**Gambar 3.** Diskusi terkait materi penggunaan YouTube  
Selanjutnya, pemateri kedua disampaikan oleh pihak UNISMA terkait penggunaan aplikasi-aplikasi, video, games yang ramah anak kata tidak. Banyak sekali

video-video yang dikemas dalam bentuk kartun tetapi memiliki isi yang tidak sesuai dengan umur anak-anak.



**Gambar 4.** Pihak UNISMA menjelaskan aplikasi, video dan media pembelajaran

Pemateri menjelaskan dalam video siren head dan Godzilla menggambarkan tokoh yang mempunyai kekuatan super untuk berperang. Banyak adegan sadis yang dimunculkan dikhawatirkan mempengaruhi sikap anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa peserta diajak untuk menelusuri aplikasi edukatif ramah anak yang bisa menemani anak-anak setiap hari, misalnya Nusa Rara, You Tube Kids, Quick math, tayo dan lain lain. Tersebut adalah aplikasi-aplikasi ramah anak yang memberikan edukasi. Nusa Rara mengajarkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas secara sederhana. You Tube Kids menyajikan video anak-anak yang bisa disesuaikan dengan usia anak. Hal ini sangat membantu orangtua untuk memberikan limitasi video kepada anak-anak. Pemateri juga memberikan pelatihan cara membatasi usia dan membaca algoritma dalam You Tube kids. Aplikasi Quick math mengajarkan matematika dasar anak yang menyajian dengan fitu-fitur yang menarik, sehingga anak-anak dengan perasaan senang belajar matematika. Tayo merupakan program anak-anak yang mengajarkan moral dan nilai-nilai kehidupan yang mudah dicerna oleh anak-anak. Pengenalan aplikasi-aplikasi dan video edukatif ini menjadi sangat penting dan menjadi pengetahuan baru bagi peserta untuk mendampingi anak-anak mereka. Pemateri juga menjelaskan mengapa sebuah aplikasi atau video dikatakan tidak aman buat anak-anak, misalnya siren head akan mempengaruhi sikap anak-anak untuk suka memukul atau lebih sadis daripada itu. Anak-anak menjadikan video yang dilihat menjadi contoh bersikap, menjadi panutan ketika menghadapi orang lain.

Pemateri juga memaparkan aplikasi, game dan video yang dilarang ditonton usia anak-anak diantaranya, Godzilla, siren head, skibidi toilet, dan lain sebagainya yang mengandung aksi kekerasan yang dibalut dalam film kartun. Video ini sangat menarik untuk ditonton karena dibalut dengan sosok kartun yang mampu mengalahkan lawan dengan cara-cara yang sadis. Jenis game Among Us, Omegle

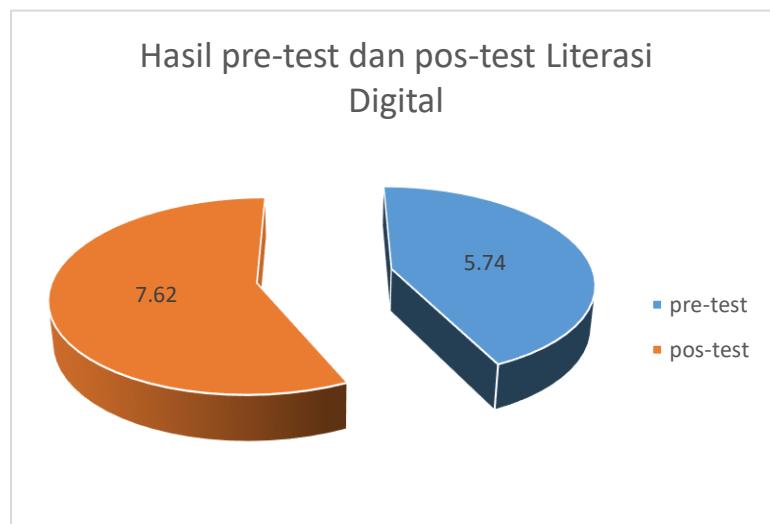
dan jenis game lain yang memaparkan pornografi yang bisa mempengaruhi mental anak-anak. Dalam hal ini, orangtua sangat antusias untuk menyimak materi.



**Gambar 5.** Antusiasme peserta dalam menyimak materi

Setelah pemaparan materi tersebut, dilakukan sesi diskusi, tanya jawa dan praktik langsung mengidentifikasi informasi dan penggunaan aplikasi edukatif. Untuk praktik langsung cek fakta yaitu dengan kalimasada dan pipeline. Keduanya memiliki nomor whatsapp, peserta dapat mengcopy sebuah informasi untuk dikirimkan, maka keduanya akan menjawab apakah informasi yang dikirimkan benar atau tidak. Selanjutnya juga mempraktikkan fitur-fitur edukatif yang bisa dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai referensi untuk ditonton.

Setelah pelatihan dilakukan, mereka diberi survey (post-test) dengan pertanyaan yang sama dan hasilnya adalah nilai rata-rata mereka mencapai 7.62



Dengan demikian terjadi peningkatan yang signifikan terkait pemahaman orang tua terkait dengan hoaks dan penggunaan media digital yang baik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Husna dan Novita (2022). Oleh karena itu, pelatihan serupa harus dilaksanakan secara menyeluruh terutama di daerah pedesaan dengan penduduk yang latar belakang pendidikannya masih rendah.

Berdasarkan hasil diskusi, peserta menyatakan bahwa mereka akan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dari pelatihan dengan mengunduh YouTube Kids dan memilih gim edukatif untuk anak-anak. Mereka memahami perlunya mengembangkan pendekatan baru dalam mendidik anak di era digital (Wicaksono, Rakhmawati, & Suryandari, 2019). Maka dari itu, orang tua perlu untuk memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi sehingga dapat mendampingi anak-anaknya dengan bijak. Selain itu, mereka juga memahami pentingnya mengecek informasi yang beredar di media sosial agar tidak termakan atau menyebarkan hoaks. Temuan ini menunjukkan peran sentral literasi digital juga penting bagi orang tua untuk menangkal penyebaran hoaks (Sari et al., 2021) yang berdampak negatif dalam hal penggiringan opini publik dan munculnya kecemasan di masyarakat (Septiana & Wahyu, 2021). Dengan pelatihan ini, peran orang tua dalam menangkal penyebaran hoaks yang masih minim (Cleopatra, 2020) dapat ditingkatkan.

## KESIMPULAN

Penggunaan gawai oleh anak usia dini menjadi tantangan berat bagi orang tua untuk mendampingi dan memberikan edukasi. Selain itu, gawai juga berdampak negatif kepada orang tua terutama terkait dengan penyebaran informasi hoaks. Pelatihan dan pendampingan literasi digital terbukti mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman orang tua terkait dengan hoaks dan penggunaan media digital yang baik untuk anak usia dini. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan serupa untuk para orang tua terutama yang tinggal di daerah pedesaan agar pemahaman mereka meningkat sehingga bisa mengarahkan anak mereka dalam menggunakan media digital dengan baik.

## REKOMENDASI

Literasi digital tentu menjadi hal menarik saat ini. Setiap anak tidak akan lepas dari gawai. Oleh karena itu, orang tua harus memperhatikan dengan baik penggunaan gawai. Seperti diketahui gawai mempunyai dampak positif dan negatif. Apalagi di tingkat pedesaan yang masih belum banyak pengetahuan tentang penggunaan gawai. Dengan demikian, akan sangat relevan jika diadakan literasi digital di beberapa daerah lagi.

## ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Islam Malang yang telah memberikan dana hibah pengabdian kepada dosen. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada LPPM Unisma yang telah mengelola dana tersebut hingga akhirnya sampai kepada tim pengabdi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Candra, P. A. (2013). *Penggunaan internet pada anak-anak sekolah usia 6-12 tahun di Surabaya*. 1(2). <https://repository.unair.ac.id/15624/>
- Cleopatra, M. (2020). Peran orang tua dan guru dalam mencegah berita 'hoax' pada siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 100–103. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3737983>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>

- Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2019). Membangun budaya membaca pada anak usia dini di era digital. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(01), 10. <https://doi.org/10.24127/att.v3i01.973>
- Husna, M. F., & Novita, T. R. (2022). Literasi digital dalam pembentukan karakter siswa di MTs Uswatun Hasanah Mirza Kota Binjai. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 227–234. <https://doi.org/10.54082/jamsi.196>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Salehudin, M. (2020). Literasi digital media sosial Youtube anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.33369/jip.5.2.106-115>
- Sari, E. N., Hermayanti, A., Rachman, N. D., & Faizi. (2021). Peran literasi digital dalam menangkal hoax di era pandemi (literature review). *Madani: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(3), 225–241. <https://doi.org/10.52166/madani.v13i03.2799>
- Septiana, N., & Wahyu, M. R. (2021). Dampak berita hoax pada masyarakat: Studi fenomenologi Kelurahan Ngronggo Kota Kediri. *Ngarsa: Journal of Dedication Based on Local Wisdom*, 1(2), 207–216. <https://doi.org/10.35719/ngarsa.v1i2.268>
- Kurnia, Wendaratama, Adiputra & Poerwaningtias (2017). Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet. Yogyakarta: Center for Digital Society.
- Setyowati, Yuli (2020). Literasi Media Digital untuk Pendampingan Anak bagi Ibu-Ibu Dusun Jodog Desa Gilangharjo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. E-ISSN: 2723-4398. JCommdev-Journal of Community Development & Empowerment.
- Wicaksono, Rakhmawati, & Suryandari (2019). Peran Orangtua di Era Digital (Kegiatan Literasi Digital Bagi orangtua Di Bruneh Bangkalan). Prosiding Senimar Internasional Teknologi dan Sains. ISBN: 97-623-91277-6-3.