

MENJADI GURU SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Modul Training of Trainers (ToT) Literasi dan Keamanan Digital untuk Guru Sekolah Dasar

Disusun oleh:



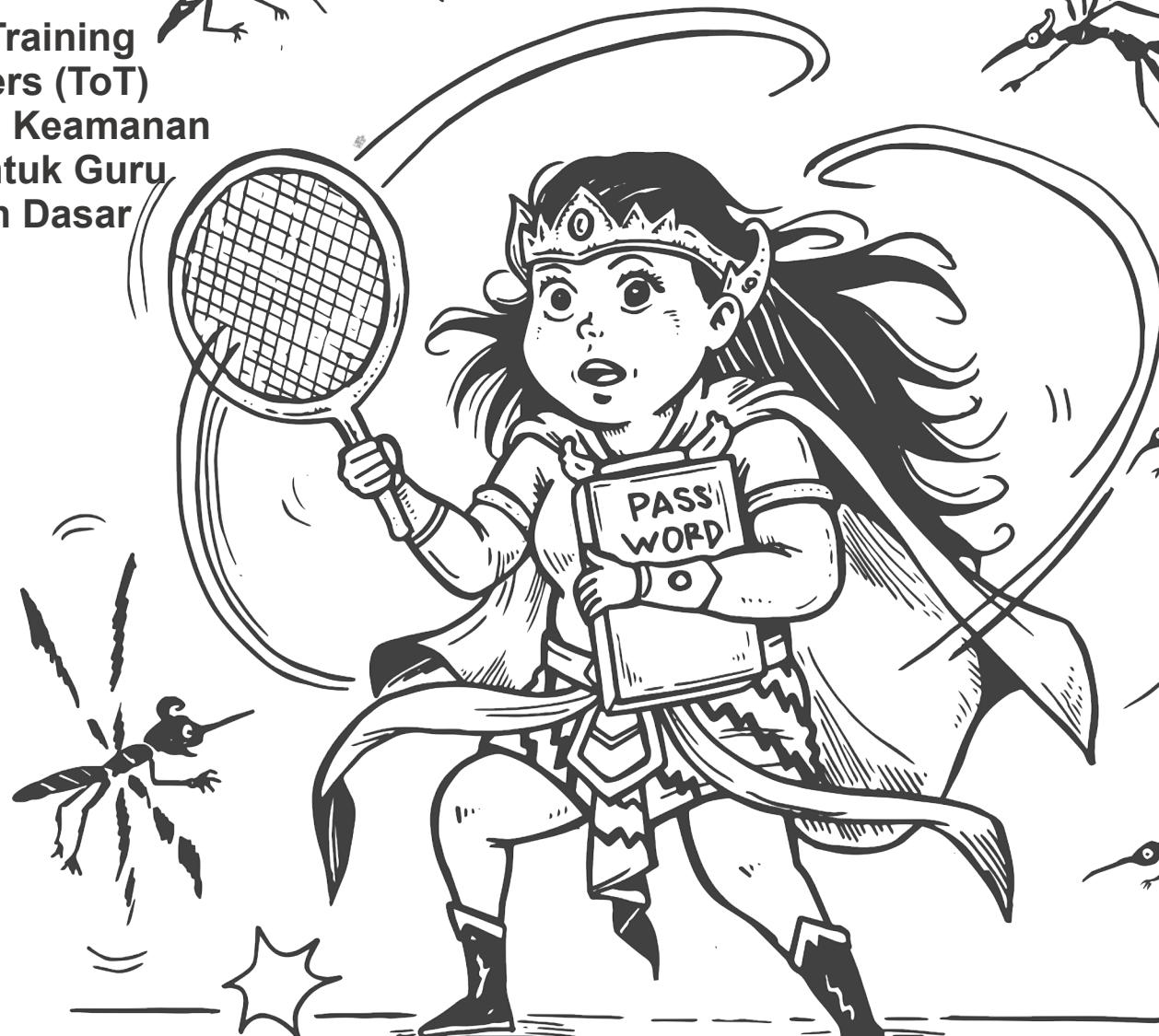
Didukung oleh:





MENJADI GURU SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Modul Training
of Trainers (ToT)
Literasi dan Keamanan
Digital untuk Guru
Sekolah Dasar



JAGA PASSWORD-MU

Menjadi Guru Sekolah Dasar di Era Digital
Modul training of trainers (ToT) literasi dan keamanan
digital untuk guru Sekolah Dasar

Seluruh teks dalam Melindungi Data Pribadi, Melindungi Hak Asasi Manusia: Modul Pelindungan Data Pribadi untuk Organisasi Masyarakat Sipil berlisensi di bawah Creative Commons Attribution- NonCommercial- ShareAlike 4.0 International License. Untuk melihat salinan lisensi ini, kunjungi <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Tim Penulis

Dimas Panji Agung Pitra Hutomo

Penyunting

Tim Pemberdayaan Komunitas

Combine Resource Institution

Desainer Grafis

Anang Saptoto

Desainer Sampul

Aris Harianto

Penyusunan modul ini merupakan hasil kolaborasi antara Combine Resource Institution dengan Pujiono Centre atas dukungan Internet Society Foundation dalam Program Improvement of School Internet Network Infrastructure and Internet Safety Training for Teachers, Parents, and Students in Elementary Schools in Disaster Prone-Areas on the South Coast of Java, Indonesia, tahun 2025 – 2026.

Combine Resource Institution

Jalan K.H. Ali Maksum 462, Pelemsewu, Desa Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

Telp: +62-274-411123

Email: office@combine.or.id

Web: www.combine.or.id

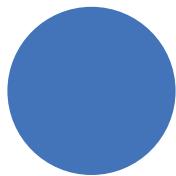
IG: [combine_ri](#)

X: [combineri](#)

FB: Combine Resource Institution

Youtube: Combine Resource Institution





Daftar Isi

4	Pengantar Terampil Digital: Untuk Guru dan Orang Tua Masa Kini	68	Bab 5 Menciptakan Kelas Online yang Menarik dan Efektif
10	Bab 1 Literasi Digital	77	Bab 6 Instrumen dan Refrensi Belajar untuk Pembelajaran Jarak Jauh
28	Bab 2 Keamanan Digital	93	Bab 7 Praktik Menyusun Rencana Pembelajaran
48	Bab 3 Etika Digital: Menangkal Hoaks dan Memperoleh Informasi Terpercaya untuk Masyarakat di Daerah Rawan Bencana	98	Lampiran Literasi Digital
59	Bab 4 Menjembatani Jarak, Menguatkan Anak: Kolaborasi Gurung-Orang Tua dalam Pembelajaran Jarak Jauh	105	Lampiran Keamanan Digital
		117	Lampiran Etika Digital

Terampil Digital: Untuk Guru dan Orang Tua Masa Kini

Salam, Guru dan Orang Tua Hebat!

Di tengah derasnya arus teknologi dan informasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang cepat dan mendalam. Guru, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), kini menghadapi kenyataan bahwa mereka tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan di kelas. Peran guru telah bergeser: dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran, sekaligus pendamping bagi anak dalam berpikir kritis dan berperilaku bijak di ruang digital.

Perubahan ini semakin terasa sejak pandemi COVID-19, ketika pembelajaran jarak jauh menjadi kebutuhan mendesak. Banyak guru yang mengalami kesulitan, baik karena keterbatasan penguasaan teknologi, akses internet yang terbatas, maupun minimnya pengalaman dalam

mengelola kelas daring yang efektif. Namun, banyak pula yang dengan cepat beradaptasi dan berhasil menciptakan ruang belajar digital yang mendukung tumbuh kembang anak.

Modul Terampil Digital ini dirancang untuk mendukung guru dan orang tua dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital, terutama dalam situasi darurat seperti pandemi, atau dalam konteks komunitas yang baru pertama kali intensif menggunakan perangkat digital, termasuk di wilayah pesisir dan rawan bencana.

Modul ini tidak hanya membahas teknis pembelajaran jarak jauh, tetapi juga menekankan aspek penting literasi digital dan pelindungan anak. Anda, para pengajar dan pendamping belajar anak, akan diajak untuk

memahami:

- Dasar-dasar internet dan cara kerjanya
- Konsep privasi sebagai bagian dari hak asasi manusia
- Cara melindungi gawai yang digunakan anak
- Pentingnya kesadaran melindungi data pribadi anak
- Identifikasi risiko keamanan digital dan cara menghindari kejahatan digital pada anak
- Kaitan hoaks dengan etika digital dan cara mengenalinya
- Cara memanfaatkan internet untuk meningkatkan kapasitas guru
- Teknik dasar mengelola kelas daring secara efektif dan sehat

Melalui pendekatan yang kontekstual dan ramah pengguna, Terampil Digital mendorong guru dan orang tua untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi. Lebih dari menyampaikan materi, tapi untuk membentuk generasi pembelajaran yang cerdas, kritis, dan terlindungi di ruang digital.



Metode Penyampaian Modul

Modul ini disampaikan dengan metode **AKSARA** terdiri dari enam tahapan pembelajaran yang dirancang untuk membangun pengalaman belajar yang **interaktif, reflektif, dan kontekstual**:

● Alami

Peserta pelatihan akan mengalami langsung materi melalui simulasi, permainan, atau observasi nyata. Tujuannya adalah membangun pemahaman dari pengalaman langsung.

● Kembangkan

Peserta pelatihan akan berdiskusi untuk memperluas dan memperdalam pemahaman. Diskusi bisa dilakukan dalam bentuk kerja kelompok, forum kelas, atau debat ringan. Dalam diskusi para peserta akan saling berbagi pengalaman dan pengetahuan yang nantinya akan memperkaya materi pelatihan.

● Simpulkan

Peserta pelatihan akan merangkum inti pelajaran dengan cara mendiskusikan keterkaitan materi pelatihan dan relevansinya dengan situasi yang dihadapi oleh pada peserta, terutama dalam peran mereka sebagai pengajar.

● Asosiasi

Peserta pelatihan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain membantu menanamkan makna dan relevansi pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan benar-benar relevan dengan keseharian para peserta.

● Refleksi

Peserta pelatihan akan merefleksikan materi pelatihan dan dampaknya bagi diri mereka. Hal ini akan mendorong evaluasi diri dan menjaga semangat untuk terus meningkatkan kapasitas diri.

● Apresiasi

Proses pelatihan akan ditutup dengan aktivitas menyenangkan dan memberi motivasi. Hal ini merupakan bentuk penghargaan terhadap proses dan capaian belajar.

Siswa dan Gawai: Bukan Selalu karena Suka Teknologi

Salah satu kesalahpahaman umum di era digital adalah anggapan bahwa semua anak yang lahir di zaman internet yang sering disebut digital native, secara otomatis menyukai teknologi dan cakap menggunakannya. Padahal, kenyataannya tidak sesederhana itu. Banyak siswa menggunakan gawai bukan karena minat belajar atau ketertarikan pada teknologi, melainkan karena:

- Mereka mencari hiburan: Gawai menjadi alat utama untuk bermain gim, menonton video, atau berselancar di media sosial, sering kali tanpa batas usia atau waktu.
- Orang tua menjadikan gawai sebagai “pengasuh digital”: Untuk menenangkan anak yang rewel atau mengisi waktu luang, anak diberi akses ke YouTube atau gim sejak usia dini, tanpa pendampingan yang cukup.
- Tuntutan lingkungan sosial: Anak menggunakan gawai karena teman-temannya juga begitu, bukan karena memahami cara kerja atau dampaknya.

Akibatnya, siswa terbiasa dengan konsumsi pasif: meng gulir layar (scrolling), menonton, bermain, tanpa interaksi belajar yang aktif, reflektif, dan kritis.

Mereka mungkin cepat mengetuk layar atau membuka aplikasi, tetapi belum tentu memahami isi atau tujuan dari apa yang mereka akses.

Peran Orang Tua

Peran orang tua sangat penting dalam membentuk kebiasaan sehat anak dalam menggunakan teknologi. Orang tua tidak harus menjadi ahli digital, tetapi cukup hadir dan terlibat secara aktif.

Beberapa hal yang bisa dilakukan:

- Mendampingi, bukan membiarkan: Luangkan waktu untuk menanyakan apa yang anak tonton, aplikasi apa yang mereka gunakan, dan dengan siapa mereka berinteraksi secara daring.
- Membuat aturan bersama: Sepakati batas waktu penggunaan gawai, aplikasi yang boleh diakses, dan kapan waktunya beristirahat. Keterlibatan anak dalam membuat aturan akan

- menumbuhkan rasa tanggung jawab.
- Memberi contoh sehat: Anak meniru kebiasaan orang tua. Jika orang tua menggunakan gawai dengan bijak, anak akan lebih mudah melakukan hal yang sama.
 - Mendorong aktivitas non-digital: Ajak anak bermain di luar, membaca buku fisik, atau membantu pekerjaan rumah untuk menjaga keseimbangan antara dunia digital dan nyata.

- Penunjuk arah digital: Membantu siswa memahami bahwa teknologi bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar, mencipta, dan bertanya.
- Pengalih konsumsi pasif menjadi eksplorasi aktif: Mengajak siswa menggunakan teknologi untuk membuat sesuatu, mencari jawaban, atau berdiskusi.
- Penanam sikap reflektif: Mendorong siswa untuk bertanya: *“Kenapa aku menonton ini? Apa manfaatnya buatku?”* dan tidak sekadar mengikuti arus.

Peran Guru

Di ruang kelas, peran guru menjadi semakin kompleks. Guru tidak hanya dituntut menguasai alat digital, tetapi juga berperan sebagai:



Panduan Pengguna





Tujuan

- Guru memahami cara kerja Internet
- Guru mampu menjelaskan konsep dasar bagaimana Internet bekerja, termasuk peran perangkat (seperti modem, router, dan server), jaringan, dan protokol komunikasi (misalnya TCP/IP), dan mengenal konsep alamat IP, domain, dan DNS secara sederhana.
- Guru mampu menggunakan mesin pencari (search engine) dan direktori digital untuk menemukan data dan informasi yang relevan.
- Guru mampu menggunakan kata kunci yang tepat dan efisien saat mencari informasi.
- Guru mampu menilai kredibilitas

sumber informasi berdasarkan reputasi penerbit, kejelasan penulis, serta keakuratan dan kelengkapan isi.

Sumber Daya yang Dibutuhkan

1. Perangkat Elektronik

- Laptop atau Komputer
- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

2. Peraga

- Flashcard Teknologi dan Jaringan Internet
- Gambar alur internet

- Peserta pelatihan berperan sebagai komponen internet (pengguna, penyedia layanan, server, ISP)

1.1 Apa itu Internet?

Internet adalah **jaringan global** yang menghubungkan miliaran perangkat di seluruh dunia. Melalui Internet, kita bisa **mengakses informasi, berkomunikasi, berbagi data**, hingga melakukan berbagai aktivitas seperti belajar, bekerja, atau berbelanja, semuanya dalam hitungan detik.

Secara teknis, Internet bekerja dengan menghubungkan berbagai komputer dan perangkat lain menggunakan **Protokol Internet (IP)**. Protokol ini memungkinkan semua perangkat ngobrol dalam bahasa yang sama, sehingga data dapat dikirim dan diterima secara efisien.

Istilah Teknis yang Perlu Diketahui

Beberapa istilah dasar yang sering muncul saat membahas Internet meliputi:

- **Perangkat:** Komputer, smartphone, tablet, atau perangkat lain yang terhubung ke jaringan.
- **Jaringan (Network):** Kumpulan perangkat yang saling terhubung dan dapat bertukar data.
- **Paket:** Potongan kecil data

yang dikirim satu per satu melalui jaringan.

- **Router:** Perangkat yang mengarahkan paket-paket data ke tujuan yang benar.
- **Alamat IP:** Alamat unik yang diberikan ke setiap perangkat dalam jaringan.
- **Server:** Komputer khusus yang menyimpan data dan layanan agar dapat diakses pengguna.
- **Protokol:** Aturan komunikasi antar perangkat.
- **TCP/IP:** Protokol dasar yang mengatur bagaimana data dikirim di Internet.

1.1.1. Browser dan Laman Web

Browser misalnya

Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Brave, Opera, Microsoft Edge (dulu Internet Explorer), S Browser, Mi Browser, dan seterusnya.

Mengetahui tentang browser (peramban web) sangat penting karena browser adalah alat utama yang digunakan untuk mengakses internet. Berikut adalah alasan-alasan mengapa pemahaman tentang browser penting dalam kehidupan sehari-hari:

- **Mengakses Informasi.** Browser memungkinkan kita untuk membuka

berbagai situs web guna mencari informasi, berita, hiburan, hingga materi pembelajaran. Tanpa browser, kita tidak bisa menjelajahi internet secara efektif. Banyak aplikasi kerja dan belajar seperti Google Docs, Microsoft 365, Zoom, dan platform e-learning diakses melalui browser. Memahami cara menggunakan browser dengan baik membantu kita bekerja dan belajar dengan lebih efisien. Bagi siswa dan guru, browser sangat penting untuk mengakses platform belajar daring, membaca jurnal ilmiah, atau mengikuti ujian dan tugas secara online.

- **Keamanan Daring.** Mengetahui cara dasar menyelesaikan masalah browser, seperti halaman yang tidak bisa dimuat atau situs lambat akan membuat kita lebih nyaman dan aman berinternet. Beberapa teknis dasar antara lain, membersihkan

cache, menghapus riwayat, atau menonaktifkan ekstensi yang bermasalah.

Beberapa fungsi utama dari setelan browser antara lain adalah untuk mengatur tampilan dan penggunaan awal, seperti menentukan halaman utama (homepage) dan mesin pencari default sesuai dengan preferensi pengguna. Selain itu, setelan browser memungkinkan pengguna untuk mengelola data penelusuran, termasuk menghapus riwayat dan cache guna menjaga privasi serta meningkatkan kinerja perangkat.

Browser juga menyediakan fitur mode privat atau incognito, yang mencegah penyimpanan riwayat penelusuran, cookies, dan data situs selama sesi berlangsung. Dalam aspek keamanan, pengguna dapat mengatur izin situs, seperti memberikan atau menolak



Gambar 1.1.1. Jendela Browser

akses ke kamera, mikrofon, dan lokasi, serta memblokir pop-up, pelacak, dan cookies yang tidak diinginkan.

Untuk menjaga keamanan saat berselancar, kami menyarankan agar selalu menggunakan koneksi yang aman ([https](https://)), membuat kata sandi yang kuat dan unik untuk setiap akun, serta mewaspadai situs mencurigakan dan iklan jebakan yang dapat membahayakan perangkat atau data pribadi. Tak kalah penting, browser harus diperbarui secara berkala agar tetap mendapatkan pelindungan terhadap ancaman keamanan terbaru.

Bagian-bagian browser:

- Address bar (tempat mengetik URL)
- Tab
- Bookmark
- Back/Forward, Refresh
- Menu/Settings

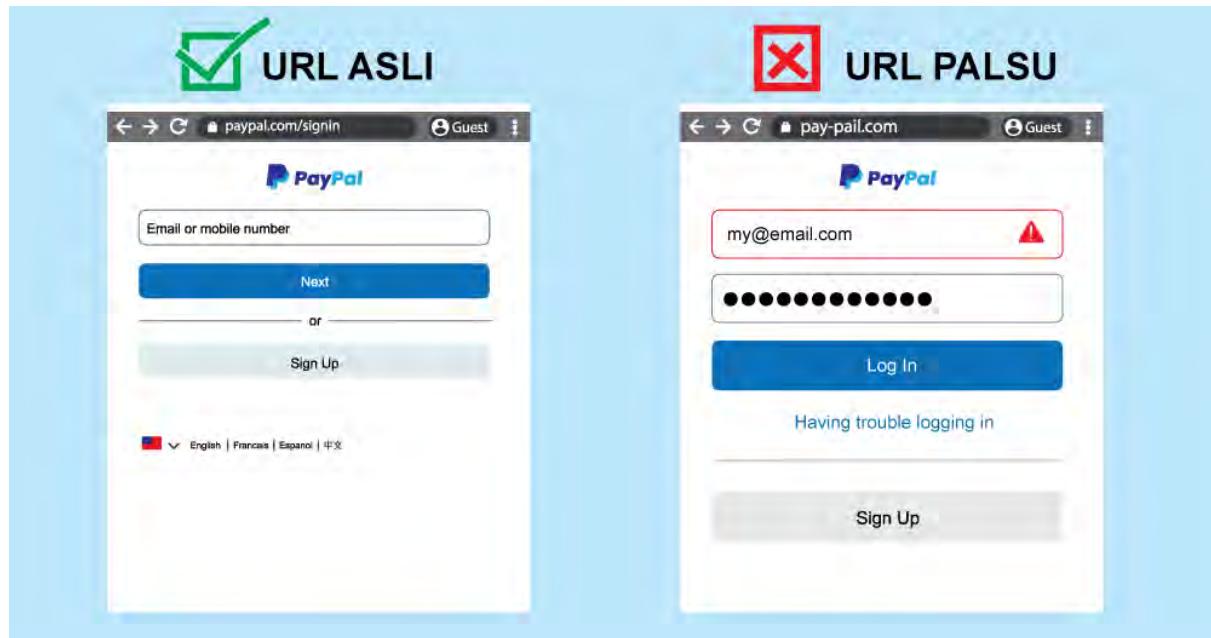
1.1.2.

URL (Uniform Resource Locator)

Alamat situs web, atau dikenal juga sebagai URL (Uniform Resource Locator), adalah alamat unik yang digunakan untuk mengakses suatu halaman di internet. Contohnya adalah: <https://www.kemdikbud.go.id>.

Dalam alamat tersebut

https adalah protokol, yang menunjukkan cara browser berkomunikasi dengan situs tersebut, di mana "https" menandakan koneksi yang aman. **www** adalah subdomain, yaitu bagian tambahan dari domain yang sering digunakan untuk menunjukkan bahwa alamat



Gambar 1.1.2. URL Asli Palsu

tersebut adalah situs web. **kemdikbud.go.id** adalah domain utama (primary domain), yang menunjukkan nama situs dan jenis organisasinya (dalam hal ini, domain pemerintah Indonesia).

Untuk memastikan apakah suatu URL asli atau palsu, Anda dapat memeriksanya menggunakan layanan pemeriksa tautan, seperti:

- <https://www.urlvoid.com/>
- <https://nordvpn.com/id/link-checker/>

Cukup salin dan tempelkan tautan yang ingin Anda periksa ke dalam kolom yang tersedia di situs tersebut, lalu ikuti instruksinya untuk melihat apakah situs tersebut aman atau berpotensi berbahaya.

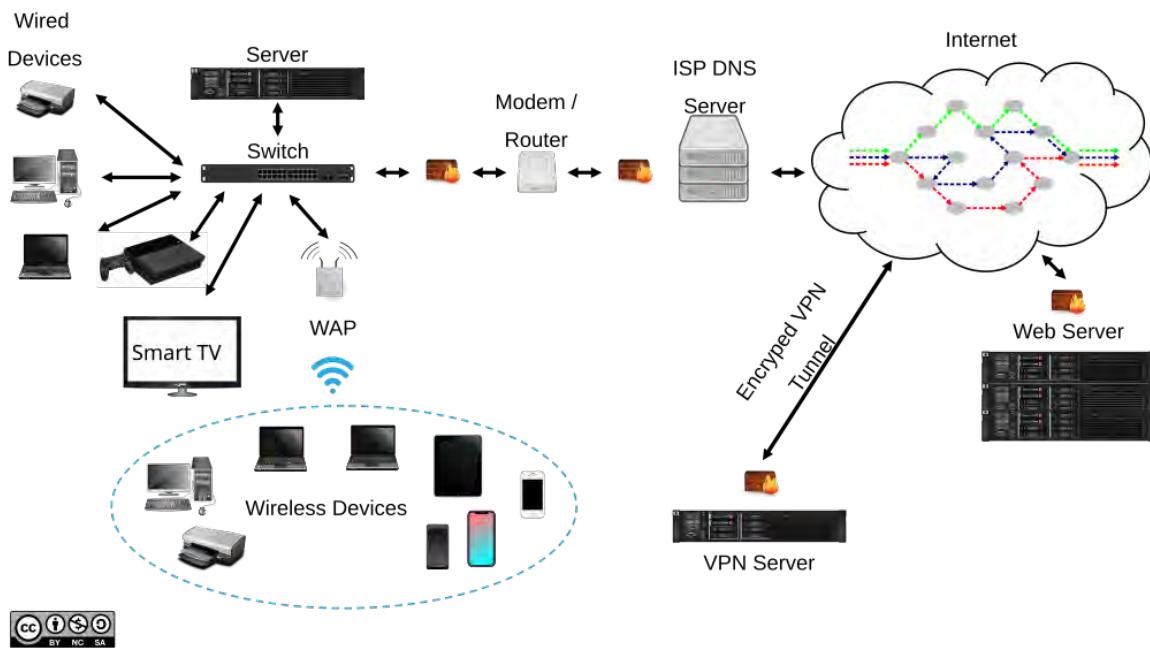
1.1.3.

Memahami Alur Kerja Internet dari Perangkat ke Browser

Setiap kali kita membuka browser dan mengetik alamat sebuah situs web, sebenarnya kita sedang memulai proses komunikasi digital yang melibatkan berbagai perangkat dan sistem jaringan. Proses ini dimulai dari perangkat yang kita gunakan, seperti ponsel atau laptop, yang mengirim permintaan untuk mengakses informasi tertentu. Permintaan ini langsung diteruskan ke router Wi-Fi, perangkat yang mengatur lalu lintas data di rumah atau sekolah, dan menjadi penghubung antara perangkat kita dan jaringan internet.

Dari router, data dikirim ke ISP (Internet Service Provider), yaitu

Computer Networks



Gambar 1.1.3. Jaringan Komputer

Lihat daftar penyedia jasa Internet di Indonesia di <https://apjii.or.id/anggota/penyelengara>.

ISP berperan penting sebagai gerbang utama menuju internet global, memungkinkan akses ke berbagai situs dari seluruh dunia. Setelah melewati ISP, permintaan diarahkan ke **server data**, yaitu tempat di mana informasi dan konten situs web disimpan. Di sinilah halaman yang kita minta diambil, diproses, dan dikirim kembali.

Dalam proses perjalanan ini, data juga dapat melalui **server negara**, yang mengatur lalu lintas internet secara nasional dan membantu menjaga kestabilan serta keamanan jaringan di suatu wilayah. Setelah semua proses tersebut dilalui, data kembali masuk ke **perangkat kita** melalui jalur yang sama dan akhirnya ditampilkan oleh browser dalam bentuk halaman web.

Istilah Penting

- **ISP (Internet Service Provider)**: Perusahaan yang menyediakan akses Internet, seperti Telkom, Indosat, atau XL.
- **Packet Switching**: Cara data dikirim, yaitu dalam bentuk

paket-paket kecil yang akan dirangkai kembali di tempat tujuan.

- **Cloud Computing**: Penyimpanan dan pemrosesan data yang dilakukan secara daring, seperti Google Drive atau Dropbox.
- **VPN (Virtual Private Network)**: Teknologi untuk menyamarkan dan mengamankan aktivitas daring.
- **Firewall**: Sistem keamanan untuk mencegah akses ilegal ke jaringan.
- **Bandwidth**: Kapasitas data maksimum yang bisa ditransfer dalam satu waktu, biasanya diukur dalam Mbps.
- **Latency**: Waktu jeda atau penundaan antara saat perangkat mengirim permintaan (misalnya klik link) hingga menerima respon awal dari server. Bisa diibaratkan seperti waktu tempuh sinyal perjalanan pulang-pergi antara perangkat dan server. Latency diukur dalam milidetik (ms).
- **Loading**: proses memuat atau menampilkan konten situs web secara keseluruhan di browser. Ini melibatkan penerimaan data dari server, pengolahan, hingga visualisasi di layar pengguna. Jadi loading mencakup waktu keseluruhan agar halaman web siap digunakan.

1.1.4.

Memilih ISP yang Tepat untuk Koneksi Internet Optimal

Memilih ISP (Internet Service Provider) sangat berpengaruh terhadap kualitas pengalaman internet Anda, terutama terkait dengan **latency**, **firewall**, **VPN**, dan aspek keamanan lainnya.

Latency atau waktu jeda pengiriman data sangat dipengaruhi oleh seberapa cepat dan efisien jaringan ISP menghubungkan perangkat Anda ke server tujuan. ISP dengan jaringan yang stabil dan cepat biasanya menawarkan latency rendah, sehingga akses situs dan layanan online menjadi lebih responsif, terutama penting untuk kegiatan seperti gaming online, video call, atau streaming.

Selain itu, ISP biasanya memiliki pengaturan **firewall** bawaan yang berfungsi melindungi jaringan pengguna dari akses berbahaya. Namun, tingkat proteksi dan kebijakan firewall berbeda-beda antar ISP. Memilih ISP dengan sistem keamanan yang baik akan membantu menjaga privasi dan mengurangi risiko serangan siber.

Jika Anda sering menggunakan **VPN** (**Virtual Private Network**) untuk menjaga anonimitas atau mengakses konten yang dibatasi geografis, penting memilih ISP yang mendukung koneksi VPN dengan baik tanpa membatasi kecepatan atau memblokir protokol tertentu. Beberapa ISP menerapkan pembatasan atau filtering yang bisa mempengaruhi performa VPN.

Singkatnya, saat memilih ISP, pastikan untuk mempertimbangkan kualitas jaringan untuk latency rendah, kebijakan keamanan firewall, serta kompatibilitas dengan layanan VPN agar pengalaman internet Anda aman, cepat, dan fleksibel sesuai kebutuhan.

1.2.

Kegiatan Online yang Paling Umum Dilakukan Pengguna

Internet menawarkan manfaat, mulai dari mengecek berita terbaru hingga berbicara dengan keluarga dan teman. Di bawah ini adalah beberapa hal yang paling umum dilakukan orang secara daring.

1. Mencari Informasi

Dengan miliaran situs web di internet, tersedia informasi tentang hampir semua hal yang bisa Anda bayangkan. Mesin pencari seperti Google, Yahoo!, Bing, Ecosia, DuckDuckGo, Naver, membantu Anda menemukan informasi dengan cepat dan mudah.

2. Mengirim dan Menerima Email

Email (atau surat elektronik) adalah cara yang cepat dan mudah untuk mengirim dan menerima pesan, melalui perantara Internet dan penyedia layanan email. Anda hampir pasti akan memerlukan alamat email juga, agar bisa membuat akun di media sosial atau berbelanja daring. Layanan email populer antara lain Protonmail, Gmail, Yahoo! Mail.

3. Melakukan Tugas Sehari-hari

Internet bisa digunakan untuk melakukan banyak tugas sehari-hari yang dulunya memakan waktu. Anda dapat:

- Melacak pengeluaran dan membuat anggaran pribadi dengan aplikasi keuangan digital seperti Spendee, Money Lover, atau fitur di aplikasi bank.
- Melakukan perbankan dan membayar tagihan listrik, air, internet, dan cicilan secara daring melalui mobile banking atau aplikasi dompet digital.
- Berbelanja online untuk barang kebutuhan rumah tangga, perlengkapan sekolah, bahkan makanan dan obat-obatan.
- Mencari pekerjaan dan mengirim lamaran kerja lewat platform seperti JobStreet, LinkedIn, atau situs resmi perusahaan.
- Menemukan resep masakan atau tutorial kerajinan tangan, seperti cara membuat kue tanpa oven, melipat origami, atau memperbaiki barang rumah tangga sendiri. Platform seperti YouTube dan Pinterest banyak menyediakan video dan gambar panduan langkah demi langkah.
- Belajar keterampilan baru seperti mengetik sepuluh jari, membuat desain grafis, atau mengedit video secara gratis melalui kelas online atau video tutorial.

4. Berinteraksi di Media Sosial

Awalnya, media sosial hanyalah sarana komunikasi sederhana, seperti mengirim pesan singkat, berbagi kabar, atau membuat status harian. Platform seperti Twitter (kini X) dirancang sebagai layanan mikroblog, sementara Facebook dulunya tempat untuk terhubung dengan teman sekolah atau keluarga. Seiring waktu,

makna dan peran media sosial berubah drastis. Kini, hampir semua aktivitas digital, seperti berbagi video, membaca berita, bahkan belajar dan bekerja, terjadi lewat platform yang disebut "media sosial." Transformasi ini juga terlihat dari perluasan platform, misalnya:

- **Wikipedia**, yang awalnya adalah ensiklopedia kolaboratif, kini juga dianggap bagian dari ekosistem media sosial karena melibatkan pengguna dalam produksi dan penyebaran informasi.
- **YouTube**, awalnya hanya wadah berbagi video, kini menjadi pusat ekonomi kreator, ruang belajar, sekaligus alat propaganda.
- **WhatsApp**, yang berfungsi sebagai aplikasi pesan instan, kini diperlakukan seperti media sosial karena digunakan untuk menyebarkan konten massal dalam grup dan status.

1.2.1. Media Sosial: Dari Alat Komunikasi ke Ruang Hidup Digital

Media sosial bukan lagi sekadar tempat "bermain" di internet—ia telah menjadi ruang publik, ruang belajar, bahkan ruang politik. Dan karena sifatnya yang terbuka dan luas, penting bagi kita, guru dan orang tua, untuk memahami *siapa yang membuat media sosial, untuk tujuan apa, dan bagaimana pengaruhnya pada anak-anak.*

Berikut daftar media sosial populer beserta statistik penggunanya di Indonesia sampai awal 2025:

Platform	Jumlah Pengguna	Persentase dari Populasi
YouTube	143 juta	50,2%
Instagram	100,9 juta	35,4%
Facebook	97,3 juta	34,1%
TikTok	89 juta	31,2%
WhatsApp	88 juta	30,9%

Sumber: Digital 2025 Report - Indonesia - <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>

Platform Digital dan Korporasi Global: Siapa yang Mengendalikan?

Karena dikelola oleh entitas yang bertujuan mencari keuntungan, platform-platform media sosial seperti Meta (Facebook, Instagram, WhatsApp) sangat fokus pada inovasi teknologi dan pengembangan model bisnis yang agresif. Mereka memanfaatkan basis pengguna Indonesia yang sangat besar sebagai lahan strategis untuk memperluas jangkauan pasar sekaligus menggandakan keuntungan secara signifikan.

Selain Meta, platform lain seperti TikTok, YouTube, dan Twitter juga bersaing ketat memanfaatkan pasar digital Indonesia yang terus berkembang pesat. TikTok dengan algoritmanya yang canggih berhasil menarik jutaan pengguna aktif dengan konten video pendek yang mudah dikonsumsi. YouTube tetap menjadi raksasa video yang menjadi sumber utama hiburan dan edukasi, sementara X (dulu Twitter) menjadi pusat diskusi dan tren sosial-politik yang cepat.

Tetapi, fokus utama platform-platform yang dibuat korporasi besar tetap pada monetisasi data dan perhatian pengguna, yang sering kali menimbulkan dampak negatif. Model bisnis berbasis

iklan memaksa mereka terus memaksimalkan engagement, terkadang mengorbankan kualitas konten dan kesejahteraan pengguna. Dampak ini terasa nyata, terutama bagi pengguna muda yang rentan terhadap konten tidak sehat dan penyalahgunaan data pribadi.

Di Indonesia, di mana penetrasi internet dan penggunaan media sosial tumbuh dengan sangat cepat, tantangan pengawasan, literasi digital, dan pelindungan pengguna menjadi semakin mendesak. Dominasi **platform media sosial berbasis korporasi digital**, yang tujuan utamanya adalah keuntungan finansial, telah membawa konsekuensi serius. Model bisnis yang berorientasi pada iklan dan monetisasi data mendorong platform-platform ini untuk terus memaksimalkan perhatian pengguna, meskipun itu berarti mengorbankan kualitas konten, etika distribusi informasi, dan kesejahteraan psikologis pengguna, terutama anak dan remaja.

Tetapi, ekosistem digital tidak hanya berisi korporasi besar. **Media sosial nirlaba** dan komunitas digital berbasis etika mulai bermunculan sebagai alternatif yang lebih transparan,

tidak bergantung pada iklan, dan berusaha membangun ruang digital yang lebih aman serta berorientasi pada kepentingan publik. Meski jangkauannya belum sebesar platform komersial, kehadiran mereka menunjukkan bahwa ruang digital yang sehat dan etis tetap mungkin untuk dikembangkan.

Maka, tantangan terbesar kita bukan hanya soal menguasai teknologi, tetapi memahami siapa yang mengendalikan platform yang kita gunakan dan untuk tujuan apa. Mewujudkan **ekosistem internet yang sehat dan berkelanjutan** memerlukan kolaborasi aktif antara pemerintah, masyarakat sipil, institusi pendidikan, dan penyedia layanan digital, baik dari sektor komersial maupun nirlaba. Tanggung jawab ini tidak bisa ditunda, sebab ruang digital hari ini adalah ruang tumbuh generasi mendatang.

1.2.2.

Memahami Media Sosial: Korporasi vs Nirlaba

Kita tahu, hampir semua orang menggunakan media sosial: untuk berbagi cerita, belajar, mengikuti berita, atau sekadar mencari hiburan. Tetapi, tidak semua media sosial dibuat dengan tujuan yang sama. Ada yang dikelola oleh perusahaan besar untuk mencari keuntungan, ada juga yang dikembangkan oleh komunitas atau organisasi nirlaba dengan tujuan membangun ruang aman dan inklusif bagi pengguna.

Media Sosial Korporasi: Mengutamakan Keuntungan

Contoh: Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, X (dulu Twitter)
Media sosial jenis ini dimiliki oleh perusahaan swasta besar. Tujuan utama mereka adalah menarik perhatian sebanyak mungkin pengguna untuk menghasilkan keuntungan, biasanya melalui iklan dan pengumpulan data pengguna.

Ciri-cirinya:

- Gratis digunakan, tapi data pengguna menjadi "harga" yang dibayar.
- Algoritma didesain untuk membuat pengguna terus scrolling.
- Konten yang memicu emosi (kontroversi, hiburan viral, sensasi) sering lebih diutamakan daripada konten edukatif.

Risikonya

Anak-anak mudah terpapar iklan terselubung, konten tidak layak, atau informasi yang menyesatkan.

Media Sosial Nirlaba: Fokus pada Etika dan Komunitas

Contoh: Mastodon, Wikipedia (untuk kolaborasi pengetahuan), dan beberapa forum edukasi terbuka.

Media sosial non-profit biasanya dikelola oleh organisasi atau komunitas yang tidak mencari keuntungan finansial. Tujuan mereka lebih pada:

- Membangun ruang komunikasi yang sehat dan terbuka
- Melindungi privasi pengguna
- Menghindari algoritma yang memanipulasi perhatian

Keuntungannya

Biasanya lebih aman, tidak dipenuhi iklan, dan memberi kendali lebih besar pada pengguna atas apa yang mereka lihat dan bagikan.

Apa Artinya untuk Guru dan Orang Tua?

- Kenali platform yang digunakan anak. Apakah itu dikelola oleh perusahaan yang mengutamakan keuntungan? Apakah ada fitur kontrol untuk keamanan anak?
- Ajak anak berbicara soal konten yang mereka lihat. Bantu

mereka membedakan antara iklan, hiburan, dan informasi yang benar.

- Dorong anak menjelajahi platform alternatif. Tidak semua interaksi digital harus lewat TikTok atau Instagram. Ada juga ruang belajar yang lebih sehat dan komunitas yang mendukung.

1.3.

Literasi Digital dalam Kehidupan Sehari-hari

Pernahkah Anda mengalami situasi perlu mengetahui cara memperbaiki sesuatu, misalnya keran bocor, atau perlu mengetahui bagaimana melakukan sesuatu, seperti ingin memasak suatu menu, tapi tidak tahu mulainya dari mana? Dulu, sebelum Internet mudah diakses, orang akan mencari buku panduan, bertanya kepada orang lain, atau membaca majalah dan koran. Kita tetap membutuhkan kemampuan membaca, memahami informasi, dan menghubungkan isi bacaan dengan kebutuhan nyata. Inilah yang disebut literasi dasar atau literasi pra-Internet.

Saat ini, proses itu masih terjadi, tapi dalam bentuk yang diperantarai Internet. Misalnya, ketika ingin mencoba resep baru, langkah pertama

biasanya adalah membuka mesin pencari, seperti Google. Jika Anda mengetik kata kunci “resep ayam kecap”, niscaya muncul puluhan bahkan ratusan hasil. Apa yang kita lakukan saat menghadapi hasil pencarian tersebut?

1.3.1.

Mencari Informasi dengan Kata Kunci yang Tepat

Salah satu keterampilan dasar dalam literasi digital adalah bisa menemukan informasi yang relevan dan akurat dengan cepat. Ini dimulai dari cara kita mengetik kata kunci di mesin pencari seperti Google. Kata kunci yang tepat akan sangat menentukan hasil pencarian yang muncul.

1. Gunakan Kata Kunci Spesifik

Semakin spesifik kata kunci, semakin akurat hasil pencarian.

Contoh umum (kurang spesifik):
resep ayam.
Contoh spesifik (lebih baik): resep
ayam kecap sederhana untuk 2 orang.

Tambahkan detail seperti jenis
masakan, tingkat kesulitan,
bahan utama, atau untuk
berapa porsi.

2. Gunakan Tanda Kutip untuk Mencari Frasa Utuh

Jika ingin hasil pencarian yang
mengandung frasa persis seperti yang
ditulis, gunakan tanda kutip ("").

Contoh: "cara membuat media
pembelajaran kreatif untuk SD"

3. Gunakan Operator Pencarian untuk Mempersempit Hasil

Site: untuk mencari hanya di dalam
situs tertentu.

Contoh: media pembelajaran
matematika site:kemdikbud.go.id

Filetype: untuk mencari file tertentu
seperti PDF, PPT, DOC

Contoh: RPP tematik kelas 2
filetype:pdf

(Minus): untuk mengecualikan kata
tertentu

Contoh: cara membuat media
ajar -PowerPoint

4. Gunakan Bahasa yang Sesuai dengan Tujuan

Pilih bahasa pencarian: Indonesia
untuk konten lokal, Inggris untuk
referensi internasional.

Contoh (bahasa Inggris):
interactive teaching strategies for
primary school students

5. Periksa Saran Kata Kunci Tambahan di Google

Setelah mengetik, scroll ke bawah
halaman hasil pencarian Google. Di
bagian bawah, ada **pencarian terkait**
yang bisa memberi ide kata kunci yang
lebih tepat.

1.3.2. Menemukan dan Memilih Informasi Digital yang Tepercaya

Setelah mengetik kata kunci di Google
dan hasil pencarian muncul, proses
belum berhenti sampai di situ. Kita
perlu memilih **tautan (link)** yang
benar-benar memberikan informasi
yang akurat, jelas, dan bisa dipercaya.
Berikut langkah-langkah teknisnya:

1. Buka Beberapa Tautan, Jangan Hanya yang Pertama

- Jangan langsung percaya dengan hasil paling atas.
- Klik **3–5 tautan berbeda** untuk membandingkan isi dan penyajiannya.
- Perhatikan **tampilan halaman**, apakah rapi, bebas iklan berlebihan, dan informatif.

2. Periksa Alamat Situs (URL)

Situs dengan domain tertentu umumnya lebih kredibel:

- **.go.id** → situs resmi pemerintah
- **.ac.id** → lembaga pendidikan tinggi di Indonesia
- **.org** → organisasi resmi (non komersial)
- **.edu** → lembaga pendidikan (umumnya luar negeri)
- **.com** → umum, perlu lebih jeli mengecek isinya

Hindari situs dengan URL aneh atau tidak dikenal, terutama jika banyak iklan atau pop-up mencurigakan.

3. Periksa Identitas Penulis atau Sumber Konten

- Apakah nama penulis, institusi, atau organisasi disebutkan?
- Apakah ada profil, referensi, atau tanggal terakhir artikel diperbarui?
- Jika berupa blog atau forum, cek apakah ada pengalaman nyata atau hanya salinan dari situs lain.

4. Evaluasi Isi Konten

- Apakah informasinya **jelas, runtut, dan mudah dipahami**?

- Apakah ada **foto asli, video, atau langkah-langkah yang bisa diikuti langsung**?
- Bandingkan isi dari satu situs dengan situs lain: Apakah informasinya konsisten?

Informasi yang baik tidak menyesatkan, tidak melebih-lebihkan, dan segera dapat membuat pembaca memahami topik.

5. Hindari Sumber yang Terlihat Berlebihan atau Provokatif

- Waspada! judul-judul bombastis atau berisi klaim luar biasa, misalnya “terbukti ampuh!”, “bisa menyembuhkan semua penyakit!”.
- Jangan langsung percaya informasi tanpa sumber, apalagi jika mengandung banyak iklan atau ajakan membeli produk tertentu.

Misalnya, mencari “resep ayam kecap sederhana”

- Bandingkan resep dari **cookpad.com, dapurkobe.co.id, atau sajiansedap.grid.id**.
- Lihat mana yang: Menyebutkan takaran bahan dengan jelas.
 1. Menyediakan foto hasil masakan.

- 2. Ada komentar atau rating dari pembaca.
- 3. Ditulis oleh akun terverifikasi atau situs resmi.

1.3.3.

Memutuskan Informasi atau Sumber yang Akan Digunakan

1. Bandingkan Informasi Antar Sumber

- Buka semua tab yang sudah dikunjungi.
- Cermati kesamaan dan perbedaan isi antar halaman.
 1. Apakah langkah-langkah atau datanya konsisten?
 2. Mana yang paling lengkap dan bisa langsung digunakan?

Beberapa resep ayam kecap mungkin sama bahan dasarnya, tapi rupanya hanya satu situs memberi tips tambahan soal penyajian atau cara menghemat waktu memasak.

2. Cocokkan dengan Kebutuhan Pribadi

- Apakah informasi ini sesuai dengan keperluan saya saat ini?
- Apakah saya punya alat, waktu, atau kemampuan untuk menerapkannya?
- Apakah bahasa atau penyajiannya mudah saya pahami?

Dari tiga video tutorial, pilih yang paling singkat dan jelas jika hanya punya waktu sebentar.

3. Periksa Kredibilitas Final (minimal)

- Jelas identitas penulis/pembuatnya
- Bebas dari klaim berlebihan
- Terdapat informasi jelas mengenai pengelola media di website tersebut
- Periksa dulu kemungkinan hoaks jika ada klaim berlebihan atau pengelola media kurang Anda percayai (misalnya melalui cekfakta.com)
- Jika website meminta Anda untuk sign up atau login terlebih dahulu, baca dulu syarat dan ketentuan pengguna.

4. Catat atau Simpan Sumber yang Dipilih

- Bookmark halaman di peramban.
- Salin tautannya dan simpan di catatan digital.
- Unduh file atau screenshot jika dibutuhkan offline.

Gunakan folder di Google Drive atau aplikasi seperti Notion, Evernote, atau OneNote untuk menyimpan referensi, supaya terorganisir.

5. Lakukan Uji Coba (Jika Perlu)

- Jika informasinya bersifat praktik, seperti tutorial atau resep:
- Coba praktikkan langsung sesuai panduan.
 - Nilai hasilnya: Apakah sesuai harapan?
 - Jika belum puas, kembali ke alternatif sumber yang lain.

1.4.

Apa Saja yang Bisa Guru Lakukan dengan Bantuan Internet?

Internet juga sudah menjadi bagian dari keseharian guru. Bagi guru SD, Internet bisa menjadi jendela belajar, kolaborasi, dan ekspresi kreatif, selama digunakan secara bijak dan tepat guna.

Berikut adalah beberapa hal yang bisa guru lakukan dengan Internet:

Mengakses dan Mengembangkan Bahan Ajar

- Mencari referensi pelajaran yang relevan.
- Mengunduh lembar tugas, video pembelajaran, atau template presentasi.

Mengikuti Pelatihan dan Pengembangan Diri

- Mengikuti webinar, kursus daring, atau pelatihan bersertifikat.
- Belajar keterampilan baru: desain presentasi, video editing sederhana, membuat konten edukatif.
- Platform rekomendasi: Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan, Siberkreasi, Coursera.

Berjejaring dan Berbagi dengan Sesama Guru

- Bergabung dalam komunitas guru di media sosial atau forum edukasi.
- Berdiskusi tentang praktik baik, tantangan di kelas, dan solusi kreatif.
- Mengikuti grup Facebook/WA Telegram komunitas guru se-nasional dan lokal.

Menggunakan Aplikasi dan Alat Digital Pendukung Mengajar

- Membuat dan mengoperasikan Ruang Pertemuan Daring (Jitsi, Google Meet)
- Membuat kuis daring (Quizizz, Google Forms).
- Mendesain materi interaktif (Wordwall, Canva, Liveworksheets).
- Mengelola kelas digital (Google Classroom, Edmodo, Microsoft Teams).
- Menyesuaikan bahan ajar dari berbagai sumber untuk konteks lokal kelas.

Menginspirasi Siswa Melalui Pemanfaatan Konten Edukatif

- Menemukan video pembelajaran yang menarik dan sesuai usia siswa.
- Membuat konten kecil untuk kelas (misalnya: video singkat penjelasan materi, tugas kreatif).
- Mengarahkan siswa untuk menjelajah informasi secara kritis dan aman.

Belajar Etika dan Keamanan Digital

- Memahami apa itu hak cipta, plagiarisme, dan literasi digital dasar.
- Memberikan contoh pada siswa,

bagaimana menggunakan materi dari Internet, yang sumbernya jelas, kredibel, dan tidak melanggar hak cipta.

- Mempelajari cara melindungi data pribadi dan memperkenalkan siswa mengenai prinsip keamanan daring.

Mengapa Guru Perlu Berhenti Mencomot Gambar Langsung dari Google?

Di era digital, guru SD kini terbiasa mempersiapkan materi ajar menggunakan teknologi—dari membuat presentasi PowerPoint hingga menyusun lembar tugas digital. Salah satu kebiasaan umum yang muncul adalah mencari gambar ilustrasi lewat Google. Cukup ketik kata kunci, lalu copy-paste gambar ke slide atau lembar soal.

Contohnya, Bu Lilis ingin menjelaskan tentang hewan mamalia. Ia mengetik “gambar kucing lucu” di Google, menemukan satu yang menarik, lalu langsung menempatkannya di presentasinya. **Masalahnya?** Gambar tersebut mungkin memiliki hak cipta. Dan tanpa disadari, kebiasaan ini menunjukkan pada siswa, bahwa semua yang ada di internet bisa dipakai tanpa izin.

Padahal, ada etika digital yang

harus mulai dikenalkan dan dicontohkan sejak dini. Guru, sebagai model utama literasi digital di sekolah dasar, perlu memahami bahwa tidak semua gambar yang ditemukan di internet bebas digunakan. Hal ini menjadi bagian dari literasi digital yang penting: mengenali **hak cipta, penggunaan wajar (fair use), dan sumber terbuka (open source)**.

INGAT!

- Siswa meniru kebiasaan guru. Jika guru menggunakan materi tanpa penjelasan sumber dan lisensi, siswa akan melakukan hal yang sama.
- Membiasakan penggunaan materi berlisensi terbuka menumbuhkan sikap menghargai karya orang lain.
- Guru bisa memperkenalkan alternatif legal dan gratis seperti:
 1. Pixabay
 2. Unsplash
 3. Pexels
 4. Openverse, dll.

- Jika tetap menggunakan Google, maka gunakan Google Image dengan filter “label penggunaan” → “Creative Commons License”
- Apakah saya sudah memberi contoh kepada siswa tentang bagaimana menghargai karya digital orang lain?
- Sudahkah saya tahu dan menggunakan sumber gambar yang legal dan bebas hak cipta?

Mari Bertanya pada Diri Sendiri

- Apakah saya pernah menggunakan gambar dari Google tanpa mengecek sumbernya?



Durasi: 120 Menit

Tujuan

- Guru memahami privasi digital dan kaitannya dengan Hak Asasi Manusia, agar bisa menjelaskannya secara sederhana kepada siswa.
- Guru waspada adanya ancaman pelanggaran privasi dan risiko tersebarnya data pribadi di internet.
- Guru mampu menerapkan langkah langkah praktis untuk melindungi data pribadinya dan siswa.
- Guru mampu mendampingi orang tua untuk menerapkan kewaspadaan keamanan digital siswa, khususnya soal ancaman perundungan (cyberbullying) dan risiko tersebarnya data pribadi siswa.

- Guru semakin waspada terhadap informasi palsu atau hoaks, disinformasi, dan clickbait, khususnya dalam situasi krisis kebencanaan.

Perangkat dan Alat Bantu (Video dan Bahan Bacaan di Lampiran)

- Laptop atau Komputer
- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

2.1. Prinsip Keamanan Digital untuk Guru dan Orang Tua

Keamanan digital bukan hal yang rumit, tapi butuh perhatian tersendiri, dan tentunya peningkatan kapasitas. Bagi guru dan orang tua, menjadi cakap digital bukan hanya soal bisa menggunakan teknologi, tetapi juga **bijak menjaga diri dan orang yang kita dampingi**. Sama seperti kita mengajarkan anak berhati-hati di jalan, kita pun perlu membekali mereka dengan kebiasaan aman di Internet. Karena di sana pun, mereka sedang bertumbuh.

Salah satu langkah paling dasar dalam menjaga keamanan digital adalah memastikan bahwa setiap akun yang kita miliki, terutama akun Google dan media sosial, kita amankan dengan kata sandi yang kuat. Kata sandi sebaiknya bukan sekadar nama anak, tanggal ulang tahun, atau kata yang mudah ditebak. Saat ini, para ahli menyarankan menggunakan **passphrase**, yaitu gabungan beberapa kata yang unik, mudah diingat, tapi sulit ditebak orang lain. Misalnya, alih-alih "123456", kita bisa membuat frasa seperti: KopiPagiTenang2024! atau AnakSehatBermain@Taman. Kata sandi seperti ini lebih aman dan tetap bisa diingat.

Selain itu, kita perlu mengaktifkan **verifikasi dua langkah** di akun-akun penting. Fitur ini menambahkan lapisan keamanan ekstra, misalnya dengan mengirim kode khusus ke HP setiap kali kita masuk dari perangkat baru. Jadi, meskipun kata sandi kita bocor, akun tetap terlindungi karena butuh langkah tambahan untuk

membukanya. Banyak orang tua belum menyadari pentingnya fitur ini, padahal prosesnya cukup mudah dan bisa dilakukan langsung dari pengaturan akun Google atau media sosial.

Kita juga perlu belajar **mengenali penipuan digital**. Di era pesan cepat dan grup WhatsApp yang tak terhitung jumlahnya, mudah sekali termakan jebakan tautan mencurigakan atau pesan yang berpura-pura datang dari "bank", "kurir", bahkan "teman sendiri". Jangan pernah memberikan kode OTP, PIN, atau informasi pribadi lewat pesan atau telepon, meski pengirimnya terdengar meyakinkan. Mengajarkan kewaspadaan ini kepada anak juga penting, terutama saat mereka mulai aktif berinteraksi secara daring.

Pembaruan perangkat lunak sering dianggap sepele, tapi sebenarnya sangat penting. Setiap kali HP atau aplikasi meminta pembaruan, itu biasanya karena ada perbaikan keamanan. Menunda pembaruan berarti membiarkan celah keamanan tetap terbuka. Karena itu, biasakan untuk memperbarui sistem dan aplikasi secara berkala, baik di perangkat orang tua, guru, maupun milik anak.

Di media sosial, kita sering tanpa sadar membagikan terlalu banyak informasi pribadi. Foto anak berseragam sekolah, lokasi rumah, hingga rutinitas harian bisa jadi petunjuk berharga bagi pihak yang berniat buruk. Sebagai orang tua dan

guru, penting bagi kita untuk membiasakan diri membatasi apa yang dibagikan. Bukan berarti harus takut, tapi cukup sadar bahwa tidak semua hal perlu diumbar di internet.

Untuk anak-anak, **penggunaan fitur parental control** bisa menjadi alat bantu penting. Di perangkat Android, misalnya, kita bisa menggunakan aplikasi seperti Google Family Link untuk mengatur waktu penggunaan gawai, menyaring aplikasi yang boleh diunduh, dan bahkan memantau lokasi perangkat. Fitur ini bisa membantu orang tua mengarahkan penggunaan teknologi anak tanpa harus selalu memantau secara langsung.

Selain itu, biasakan untuk **selalu keluar dari akun** jika menggunakan perangkat bersama atau milik umum, seperti komputer di sekolah atau warnet. Banyak kasus pencurian data terjadi karena akun tetap terbuka setelah digunakan orang lain. Melindungi perangkat dengan kunci layar (seperti PIN atau sidik jari) juga langkah kecil yang berdampak besar.

Tak kalah penting, kita mengajak anak **berbicara soal etika dan keamanan digital sejak dini**. Daripada hanya melarang mereka bermain HP, ajak berdiskusi: “Kenapa kamu suka video itu?” atau “Menurutmu, apakah ini berita benar?” Anak perlu tahu bahwa di internet, tidak semua hal bisa dipercaya, dan mereka berhak bertanya atau melapor jika merasa tidak nyaman.

Terakhir, jangan abaikan **jaringan**

internet yang digunakan untuk mengakses layanan digital. Banyak dari kita terhubung ke Wi-Fi umum: di sekolah, kafe, terminal, atau tempat umum lainnya, semata-mata karena gratis dan praktis. Namun, sambungan semacam ini **sangat rentan disadap**, terutama jika tidak dilindungi.

Jika memungkinkan, hindarilah menggunakan Wi-Fi publik untuk aktivitas yang bersifat pribadi atau sensitif, seperti membuka akun bank, email utama, atau mengakses data sekolah. Jika memang terpaksa harus menggunakan Wi-Fi umum, **gunakan VPN (Virtual Private Network)**, yaitu aplikasi yang mengenkripsi koneksi internet Anda sehingga aktivitas daring tidak mudah dibaca atau disadap oleh pihak lain.

2.2. Memilih Kata Sandi Kuat dan Mengelolanya

Hampir semua aktivitas digital kini membutuhkan akun: dari email, media sosial, aplikasi belajar, hingga layanan kesehatan. Menggunakan kata sandi yang sama untuk banyak akun memang praktis, tapi sangat berisiko. Jika satu akun diretas, akun lainnya bisa ikut terbobil. Solusinya bukan menghafal lebih banyak, melainkan memakai aplikasi pengelola kata sandi yang aman.

Kata sandi yang kuat adalah **sandi yang sulit ditebak oleh orang lain**, baik oleh manusia maupun oleh program komputer yang mencoba membongkarnya secara otomatis.

2.2.1.

Ciri-ciri kata sandi yang kuat:

- **Panjang:** Minimal 12 karakter.
- **Beragam:** Mengandung kombinasi huruf besar, huruf kecil, angka, dan simbol.
- **Unik:** Tidak menggunakan kata atau frasa umum seperti 123456, password, admin, atau namalengkap123.
- **Tidak mengandung informasi pribadi** seperti tanggal lahir, nama anak, atau nama sekolah.
- Karena kombinasi acak seperti d7H\$4lmQ9%z@ sangat sulit diingat, para ahli kini menyarankan cara yang lebih manusiawi: **passphrase**.

2.2.2.

Apa Itu Passphrase?

Passphrase adalah rangkaian beberapa kata dan simbol yang mudah Anda ingat, tapi sulit ditebak orang lain. Misalnya:

- KopiPagiTenang2025!
- AnakSehatBermain@Taman
- Sepeda_Jumat_TidakHujan
- Buku+Warna+Tidur+Pagi

Kekuatan passphrase terletak pada jumlah kata dan keunikannya, bukan pada kerumitan satu kata. Passphrase yang panjang jauh lebih aman ketimbang kata sandi pendek penuh simbol.

Tips:

- Gunakan imajinasi merangkai kata yang mudah Anda maknai.
- Jangan ambil dari kutipan terkenal atau lirik lagu populer.
- Anda bisa menambahkan angka dan simbol di sela-sela kata untuk memperkuatnya.

2.2.3.

Apa itu Pengelola Kata Sandi?

- Aplikasi yang menyimpan semua login Anda dalam satu brankas digital yang terkunci dengan satu kata sandi utama.
- Aplikasi ini juga dapat membuat kata sandi baru yang kuat dan berbeda untuk tiap akun, serta mengisi otomatis saat Anda login.

2.2.4.

Contoh Aplikasi Pengelola Sandi:

- Bitwarden dan Google Password Manager menyimpan data secara online (cloud).
- KeePassXC menyimpan data secara lokal di perangkat Anda, cocok untuk yang mengutamakan privasi maksimal.

2.2.5.

Hindari Menyimpan Sandi di Browser

- Browser seperti Chrome, Firefox, atau Edge menyimpan sandi tanpa pengamanan kuat.

- Siapa pun yang membuka perangkat Anda bisa melihat semua sandi.
- Browser juga lebih rentan terhadap pencurian data oleh malware.

2.3. Pemeriksaan Perangkat Digital: Konsep Dasar

Tips:

Pemeriksaan perangkat adalah praktik reflektif yang membantu pengguna, termasuk guru, untuk tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga pengelola dan pengendali data dan kehidupannya yang semakin terpapar teknologi digital.

Pemeriksaan perangkat digital, dikenal juga sebagai proses audit keamanan digital, adalah proses sistematis untuk menemukan, mengevaluasi, dan mitigasi potensi risiko yang berasal dari penggunaan perangkat digital. Pemeriksaan ini mencakup aspek teknis (seperti pembaruan sistem, izin aplikasi),

perilaku pengguna (pola penggunaan, kesadaran terhadap ancaman), serta kebijakan (kebijakan akses, privasi, dan keamanan data).

Pemeriksaan perangkat merupakan bagian dari **strategi keamanan digital proaktif**, artinya dilakukan untuk mencegah insiden keamanan, bukan hanya merespons setelah kejadian. Dalam kerangka keamanan digital, pemeriksaan perangkat adalah upaya mencegah perangkat jadi tidak aman dan upaya mendeteksi celah keamanan.

Pemeriksaan perangkat mendukung ketiga aspek tersebut, yakni dengan menelusuri sejarah penggunaan perangkat, misalnya:

- Bagaimana pengguna menerapkan fitur keamanan, mulai dari kata sandi?
- Apakah pengguna mengetahui status perangkatnya aman/tidak dari infeksi malware? Bagaimana caranya tahu?
- Apakah pengguna melakukan pencadangan berkas secara berkala? Jika ya, berkas apa saja dan bagaimana tahapannya?

Pentingnya Guru Memeriksa Perangkat Digitalnya secara Berkala

Melindungi Data Pribadi dan Siswa

Guru menyimpan data penting seperti nilai dan tugas siswa. Jika perangkat tidak aman, data ini bisa bocor dan melanggar privasi siswa.

Mencegah Ancaman Siber	Perangkat yang tidak diperbarui atau dipenuhi aplikasi mencurigakan rentan terkena malware dan serangan siber. Pemeriksaan membantu mendeteksi risiko sejak awal.
Membersihkan dan Menyederhanakan	Pemeriksaan berguna untuk menyaring aplikasi yang tidak perlu, menghapus file lama, dan menyesuaikan pengaturan agar perangkat lebih ringan dan efisien.
Menghindari Kebiasaan Digital Buruk	Guru dapat menyadari kebiasaan tidak produktif, seperti menggunakan banyak waktu untuk media sosial saja, dan mulai membangun cara hidup yang lebih sehat.
Memberi Teladan Literasi Digital	Dengan menjaga keamanan dan kebersihan perangkat, guru memberi contoh nyata tentang literasi digital yang bertanggung jawab kepada siswa.
Menyelaraskan dengan Kurikulum dan Etika Profesi	Pemeriksaan memastikan bahwa perangkat mendukung peran guru, tidak melanggar kode etik, dan tetap fokus pada kegiatan pembelajaran.

2.3.1.

Pemeriksaan Digital Dasar untuk Android

Higienitas digital adalah serangkaian praktik dan kebiasaan yang bertujuan menjaga keamanan, privasi, dan kesehatan penggunaan perangkat digital. Untuk pengguna Android, praktiknya mencakup pembaruan sistem, pengelolaan aplikasi, keamanan data, dan kesadaran terhadap risiko digital.

Beberapa langkah yang bisa dilakukan guru dan diperkenalkan pada siswa:

1. Ingatlah untuk memperbarui sistem dan aplikasi secara berkala.

Caranya:

- Buka Pengaturan > Pembaruan Sistem untuk cek update.
- Masuk ke Play Store > Kelola aplikasi & perangkat > Perbarui semua.

Setiap ada pembaruan aplikasi yang terpasang di Android Anda, artinya ada perbaikan terhadap bug sembari menambal celah keamanan lain. Pastikan versi yang Anda pasang adalah dari pengembang legal dan bukan dari .apk yang Anda pasang dari luar Play Store.

2. Ingatlah untuk mencopot (uninstall) aplikasi yang tidak dibutuhkan.

Aplikasi yang tidak digunakan bisa memakan memori dan menjadi celah keamanan.

Caranya:

Tekan lama ikon aplikasi > Copot pemasangan atau buka Setelan > Aplikasi > Lihat semua aplikasi > Pilih aplikasi > Copot pemasangan

3. Ingatlah untuk membersihkan cache dan melakukan pencadangan berkala.

Cache dalam jumlah banyak akan memperlambat dan membebani memori perangkat. Penggunaan Clean Master tidak kami sarankan.

Caranya:

Buka Files by Google (atau aplikasi pembersih bawaan perangkat seperti My Files) > Bersihkan file sampah, atau: Setelan > Penyimpanan > Bersihkan

4. Buatlah dan gunakan kunci layar yang relatif aman

Mengaktifkan kunci layar pada gawai adalah salah satu upaya dalam menjaga keamanan gawai kita dari pengaksesan oleh orang lain. Saat ini hampir semua aktivitas harian yang kita lakukan sangat tergantung dengan gawai kita, misalnya berbelanja dan mentransfer uang. Jika suatu saat gawai kita hilang dan kita tidak mengaktifkan kunci layar pada gawai kita maka orang lain akan dengan mudah mengakses gawai kita dan mencuri data penting kita.

5. Cara untuk mengaktifkan kunci layar pada gawai kita: Setelan > Keamanan > Kunci layar > Gunakan PIN, pola, sidik jari, scan wajah.

Tips Membuat Kunci Layar Aman

- Gunakan kombinasi: PIN kuat + sidik jari

- Hindari kode seperti 1234, 0000, 2580 (urut/tengah keypad)
- Ganti secara berkala, terutama kalau ada orang lain yang tahu
- Untuk orang tua yang perangkatnya juga digunakan

anak, batasi waktu penggunaan karena perlu sementara menonaktifkan kunci layar, ketimbang harus memberi tahu anak kunci layar Anda

Mengapa Clean Master TIDAK Disarankan

Alasan	Penjelasan
Risiko Privasi	Clean Master pernah dilaporkan mengumpulkan data pengguna tanpa izin yang jelas.
Boros Baterai	Aplikasi ini justru berjalan terus di latar belakang dan menghabiskan baterai, bukan menghemat.
Mitos Kinerja	Android sudah mengelola memori dan cache dengan baik, hanya perlu diperiksa sesekali, sehingga membersihkannya dengan aplikasi yang agresif tidak diperlukan.
Banyak Iklan	Aplikasi sejenis sering menampilkan iklan berlebihan dan fitur tambahan yang tidak penting.
Masalah Keamanan	Clean Master pernah dihapus dari Google Play Store karena melanggar kebijakan terkait informasi menyesatkan mengenai Android.

Alternatif yang Lebih Baik

Kebutuhan	Cara yang Disarankan
Membersihkan ruang penyimpanan	Gunakan Files by Google yang lebih aman, efisien, tanpa iklan.
Menambah kecepatan	Cukup restart HP secara berkala dan hapus aplikasi yang tidak dipakai.
Mengelola memori dan ruang	Masuk ke Pengaturan > Penyimpanan – Android sudah punya alat bantu bawaan.
Menghemat baterai	Masuk ke Pengaturan > Baterai untuk melihat aplikasi mana yang boros daya dan atur penggunaannya.

Perbandingan Beberapa Metode Kunci Layar Smartphone

Metode Kunci Layar	Tingkat Keamanan	Tingkat Kepraktisan	Catatan
Password (Huruf + Angka)	★★★★★	★★	Paling aman, sulit ditebak, cocok untuk pelindungan tinggi
PIN (6+ digit)	★★★★	★★★★	Aman jika acak & panjang, jangan gunakan angka berurutan/tanggal lahir
Kunci Pola	★★	★★★★	Cukup praktis, tapi mudah ditebak dan bisa meninggalkan jejak layar

Sidik Jari atau Buka Kunci dengan Scan Wajah	★★★	★★★★★	Nyaman, cocok untuk pelengkap, tetapi butuh kunci cadangan
Geser Layar (Swipe)	★	★★★★★	Tidak aman, hanya untuk akses cepat tanpa pelindungan

- 6. Ingatlah untuk memeriksa izin aplikasi secara berkala**
Lihat izin seperti lokasi, kamera, mikrofon, dan nonaktifkan jika tidak perlu.

Caranya:

Masuk ke Setelan > Privasi > Pengelola izin

- aplikasi tambahan.
- **Gabungkan dengan mengaktifkan fitur “DNS Aman” di Android jika tidak mau pasang VPN.**
 - **Pakai VPN gratis dari sumber resmi**
(Play Store langsung), jangan unduh dari tempat yang tidak jelas.
 - **Gabungkan dengan kebiasaan aman**
Iain: jangan klik link sembarangan, logout/keluar dari akun, matikan WiFi setelah pakai.

7. Hindari Menggunakan WiFi Publik Tanpa VPN

- **VPN (Virtual Private Network)** adalah alat atau aplikasi yang membuat koneksi internet kita lebih aman dan pribadi, terutama saat menggunakan WiFi publik.
- **Pakai VPN hanya saat perlu**, saat mengakses akun penting seperti perbankan, Google Classroom, atau saat terhubung WiFi di tempat umum.
- **Gunakan peramban dengan VPN bawaan**, seperti **Opera Mini**, tanpa

Nama VPN Gratis	Batasan	Kelebihan	Kekurangan
ProtonVPN	Tidak ada	Aman, dari Swiss, tak ada batas data harian	Koneksi agak lambat
Windscribe	10GB/bulan	Mudah dipakai, cocok untuk YouTube ringan	Perlu email untuk daftar
Psiphon	Tidak ada	Ringan, mudah dipasang, cocok sinyal lemah	Banyak iklan, kadang lambat
Opera Browser (ada VPN-nya)	Tidak ada	Bisa berselancar dengan aman langsung dari browser/peramban	Hanya untuk berselancar, bukan semua aplikasi
1.1.1.1 dari Cloudflare	Tidak ada	Lebih ke "pengaman DNS", tapi cukup untuk berselancar aman	Bukan murni VPN, tapi membantu mencegah pelacak

8. Cek dan Hapus Notifikasi/Medsos

yang Mengganggu

Terlalu banyak notifikasi bisa membuat anak terdistraksi dan bahkan terpapar konten tidak pantas. Atur notifikasi agar hanya aplikasi penting yang boleh mengirimkan pemberitahuan.

Caranya:

Masuk ke Setelan > Notifikasi > Kelola notifikasi per aplikasi, lalu matikan notifikasi dari aplikasi yang tidak perlu.

9. Logout Akun Saat Tidak Digunakan

Keluar dari akun saat tidak digunakan penting untuk melindungi

data pribadi, apalagi jika HP digunakan bersama-sama.

10. Gunakan Google Play Protect untuk Memindai Aplikasi Berbahaya

Google Play Protect adalah fitur keamanan bawaan Android yang memindai aplikasi untuk mendekripsi ancaman atau malware.

Caranya:

Buka Play Store > ikon profil > Play Protect > Pindai perangkat untuk mengecek aplikasi yang mencurigakan.

11. Cadangkan HP Secara Berkala

Mencadangkan data (backup) membantu menghindari kehilangan data penting jika HP rusak atau hilang. Data seperti foto, kontak, dan file tugas bisa dipulihkan dengan mudah. Berikut beberapa metode pencadangan yang tidak membutuhkan Internet atau pengunggahan berkas, tanpa memerlukan Google Drive untuk mencadangkan WhatsApp.

Metode	Penjelasan	Cocok Untuk
Cadangkan ke Kartu SD	Gunakan fitur backup di HP atau salin manual file penting (foto, video, dokumen) ke kartu SD.	HP dengan slot microSD
Gunakan USB OTG dan Flashdisk	Colok flashdisk ke HP dengan kabel OTG, lalu salin file langsung ke flashdisk.	Guru yang punya flashdisk dan kabel OTG
Cadangkan ke Laptop/Komputer	Hubungkan HP ke laptop pakai kabel data, salin folder penting seperti DCIM, WhatsApp, Documents.	Yang punya akses ke laptop/komputer
Aplikasi Pesan dan Media Sosial	Beberapa aplikasi (seperti WhatsApp) bisa backup lokal ke memori internal, nanti bisa	WhatsApp, Telegram, dll.

	dicadangkan manual ke SD/komputer.	
Cetak/Salin Manual Data Penting	Untuk data seperti nilai siswa atau catatan pribadi, bisa juga dicetak di kertas atau disalin ke buku catatan.	Dokumen pendidikan penting
Pakai Aplikasi Backup Lokal (Tanpa Internet)	Aplikasi seperti Super Backup, SMS Backup & Restore, atau Titanium Backup (untuk HP root) bisa menyimpan data lokal di memori internal atau SD card.	Kontak, SMS, log panggilan, APK aplikasi

2.4.

Privasi Digital adalah Hak Asasi Manusia

Privasi digital adalah hak setiap orang untuk mengendalikan informasi pribadi mereka di ranah digital. Ini mencakup kemampuan untuk menentukan kapan, bagaimana, dan sejauh mana data pribadi dikumpulkan, digunakan, dan dibagikan. Siswa Sekolah Dasar di manapun perlu mulai memahami bahwa informasi personal, seperti nama lengkap, alamat rumah, nomor telepon, foto, atau kondisi kesehatan, adalah hal yang berharga mengenai mereka, yang perlu dijaga agar tidak tersebar, dan wajib dilindungi dari penyalahgunaan.

Dalam kerangka hak asasi manusia (HAM), privasi diakui secara internasional dan nasional:

- Pasal 12 Deklarasi Universal HAM

(DUHAM) 1948

- Pasal 16 Konvensi Hak Anak (KHA)
- Pasal 28G ayat (1) UUD 1945
UU No. 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi

Tip Menjelaskan Privasi pada Siswa

“Privasi digital itu seperti kamar pribadi. Pemiliknya berhak menentukan siapa yang boleh masuk dan melihat barang-barang di dalam kamar. Di Internet, informasi pribadi kalian juga harus dijaga agar tidak dilihat atau digunakan orang yang tidak dikenal.”

Artinya, menghormati dan melindungi privasi digital adalah **kewajiban**

negara dan tanggung jawab bersama, termasuk lembaga pendidikan dan pendidik.

Tip Menjelaskan Privasi sebagai Hak Asasi Manusia pada Siswa

“Hak Asasi Manusia adalah hak yang dimiliki semua orang sejak lahir. Seperti kalian punya hak untuk bermain dan belajar, kalian juga punya hak untuk menjaga informasi pribadi kalian agar tidak disalahgunakan.”

Anak dan Remaja memerlukan pelindungan privasi yang lebih kuat karena mereka sedang dalam proses membentuk identitas diri, cenderung lebih rentan terhadap manipulasi, belum sepenuhnya memahami risiko di ranah digital, dan bisa saja meninggalkan jejak digital yang berdampak panjang bagi masa depan mereka. Privasi juga penting untuk mencegah eksploitasi dan membantu membentuk kebiasaan digital yang sehat.

Dalam konteks lokal masyarakat pesisir selatan Jawa, pendidikan tentang privasi digital harus disesuaikan dengan nilai dan kondisi setempat. Masyarakat pesisir memiliki budaya kekerabatan dan keterbukaan yang kuat. Oleh karena itu, pendekatan edukatif perlu menggunakan contoh-contoh yang relevan, misalnya:

“Di kampung nelayan kita, semua orang saling mengenal dan sering berbagi cerita. Tapi di ranah digital, kita tidak tahu siapa yang bisa melihat informasi kita. Jadi kita harus lebih berhati-hati.”

“Jika orang tua kalian mengunggah foto hasil tangkapan ikan atau mempromosikan penginapan di media sosial, yang perlu dibagikan adalah foto produknya dan nomor kontak untuk usaha, bukan informasi pribadi seperti foto KTP atau nomor rekening.”

“Saat ada peringatan tsunami, kita bisa membagikan info itu ke grup keluarga dan tetangga. Tapi jangan membagikan lokasi teman-teman yang sedang mengungsi tanpa izin, karena bisa membahayakan mereka.”

“Walau sinyal internet kadang lemah, kita tetap harus berhati-hati. Jangan asal klik tautan, apalagi kalau kita belum diberi tahu isinya mengenai apa.”

Jenis Data Pribadi yang Harus Dilindungi

- Identitas (nama lengkap, tanggal lahir, nomor identitas)
- Kontak (alamat rumah, nomor telepon)
- Lokasi (tempat tinggal, sekolah)
- Detail keuangan (nomor rekening orang tua)

- Biometrik (sidik jari, pengenalan wajah)
- Foto dan video pribadi
- Rekaman kesehatan.

2.5. Waspadai Pelanggaran Privasi Digital pada Anak

Sebagai pendidik, orang tua, dan anggota masyarakat, penting bagi kita untuk memahami bagaimana ancaman ini bekerja dan bagaimana dampaknya terhadap tumbuh kembang anak—baik secara psikologis, sosial, maupun

dalam jangka panjang. Pemahaman ini menjadi dasar untuk mengajarkan literasi digital yang bertanggung jawab dan melindungi hak anak atas privasi, yang merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia.

Bagian berikut merinci beberapa modus umum pelanggaran privasi digital yang sering menyalas siswa/siswi, disertai contoh kontekstual dari wilayah pesisir agar lebih relevan, serta dampak nyata yang dapat ditimbulkan dari kebocoran data pribadi anak.

2.5.1. Modus Operandi Pelanggaran Privasi Anak dan Dampaknya

Modus Operandi	Penjelasan	Contoh Kontekstual
Phishing & Social Engineering	Menyamar sebagai layanan resmi untuk memancing data pribadi, sering menawarkan hadiah atau reward menarik.	Situs palsu atau pesan di WhatsApp yang mengatasnamakan guru/instansi pendidikan untuk meminta data siswa.
Data Harvesting melalui Aplikasi/ Game	Aplikasi/game gratis mengumpulkan data pengguna untuk dijual atau dijadikan target iklan.	Sinta hampir memberi akses galeri dan kontak ke game 'Petualangan Nelayan', tapi bertanya dulu ke ayahnya.

Oversharing di Media Sosial	Anak atau orang tua membagikan terlalu banyak informasi pribadi yang bisa disalahgunakan.	Rudi memposting lokasi dan waktu melaut bersama ayahnya di media sosial.
Infeksi Malware	Malware dapat mengakses kamera/mikrofon tanpa sepenuhnya pengguna, biasanya masuk lewat link mencurigakan.	Budi hampir klik link video tsunami dari grup WA, tapi ingat pesan gurunya soal bahaya virus digital.
Penipuan Identitas (Identity Theft)	Informasi pribadi digunakan untuk membuat akun palsu atau penipuan.	Foto Nina dipakai untuk membuat akun palsu yang meminta donasi.
Cyberbullying & Pemerasan Digital	Informasi pribadi digunakan untuk mengintimidasi, memermalukan, atau memeras.	Dimas diancam teman sekelas untuk menyebar chat pribadi jika tidak ditraktir jajanan.

2.5.2. Dampak Kebocoran Data Pribadi pada Anak

Jenis Dampak	Penjelasan	Contoh
Psikologis	Kecemasan, stres, trauma, kehilangan rasa percaya diri.	Putri takut berenang lagi setelah fotonya disebar tanpa izin.
Sosial	Isolasi, dikucilkan, perubahan perilaku, hubungan terganggu.	Adi dijauhi teman setelah akun palsunya kirim pesan tidak pantas.

Keamanan Fisik	Ancaman nyata akibat informasi lokasi tersebar.	Rumah Agus hampir kemalingan setelah rutin posting kapan rumah kosong.
Jangka Panjang	Jejak digital sulit dihapus, risiko gagal beasiswa/pekerjaan, pola berisiko.	Video lama Dewi muncul saat mendaftar beasiswa dan nyaris menggagalkan peluang.

2.6.

Tantangan dalam Pengarusutamaan Isu Privasi Digital Anak di Wilayah Rawan Bencana

Aspek Tantangan	Karakter Wilayah	Contoh Kontekstual
Infrastruktur dan Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Internet tidak stabil • Kurangnya pemahaman digital orang tua/guru • Minim akses info keamanan 	Siswa/siswi berkumpul di balai desa untuk online tanpa pengawasan; enggan update aplikasi karena kuota.
Kerentanan Saat Bencana	<ul style="list-style-type: none"> • Penipuan saat bencana • Data pribadi bocor saat berbagi info • Risiko kehilangan perangkat 	Saat gempa, anak menerima link palsu "data korban tsunami" yang ternyata berisi malware.
Pola Pengasuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua sering melaut • Pengawasan digital diserahkan ke anggota keluarga lain 	Anak lebih sering diawasi oleh nenek yang tidak paham cara mengatur privasi di HP.

Nilai Budaya Lokal

- Budaya komunal dan berbagi
- Konsep privasi kurang dikenal
- Nilai malu membuat anak enggan cerita

Murid bingung saat diminta jaga privasi: "Bukannya semua orang sudah tahu rumah dan orang tua saya?"

2.7. Dominasi Google dan Ekosistem Layanannya di Indonesia

Google, sebagai salah satu raksasa teknologi global, memainkan peran sentral dalam infrastruktur digital Indonesia. Melalui berbagai produknya, dari mesin pencari, YouTube, Gmail, hingga sistem operasi Android dan layanan cloud, Google membentuk fondasi utama pengalaman daring masyarakat Indonesia.

Dominasi Google dalam pencarian informasi tidak tertandingi. Hampir seluruh aktivitas pencarian di internet di Indonesia bergantung pada algoritma Google, yang secara otomatis membentuk pola konsumsi informasi, pengetahuan, bahkan opini publik. Lewat Android, Google juga mengendalikan sistem operasi mayoritas ponsel pintar di Indonesia, menjadikan produk-produknya, seperti Google Maps, Chrome, Google Drive, dan Google Play Store, sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan digital sehari-hari.

YouTube, yang dimiliki Google, telah menjelma menjadi platform utama hiburan dan pembelajaran. Kreator

konten lokal tumbuh pesat berkat algoritma rekomendasi yang disesuaikan, meski di sisi lain algoritma ini juga rentan memperkuat polarisasi dan penyebaran misinformasi demi mempertahankan keterlibatan pengguna. Sementara itu, layanan seperti Google Ads dan AdSense mengokohkan dominasi Google dalam ekonomi digital, menjadikannya perantara utama dalam monetisasi konten dan iklan daring di Indonesia.

Ketergantungan yang tinggi terhadap ekosistem Google juga membawa sejumlah persoalan. Praktik pengumpulan data masif tanpa transparansi yang memadai menimbulkan pertanyaan serius soal privasi. Model bisnis Google yang sangat bergantung pada iklan juga memunculkan kekhawatiran mengenai netralitas informasi dan eksplorasi data perilaku pengguna.

Kekhawatiran ini semakin relevan ketika kita menyadari bahwa untuk dapat mengoperasikan sebagian besar perangkat Android, kita membutuhkan: **Akun Google**. Akun ini menjadi kunci untuk mengakses layanan seperti YouTube, Gmail, Google Classroom, Google Drive, dan tentu saja Play

Store tempat kita mengunduh aplikasi. Tanpa akun Google, sebuah ponsel pintar Android nyaris tidak bisa digunakan secara maksimal.

Hal ini menjadi sangat penting untuk dipahami oleh para orang tua dan guru, terutama sejak masa pandemi COVID-19, ketika sistem pendidikan bergeser ke digital melalui program seperti belajar.id. Program ini membuka akses pada gawai dan internet bagi banyak anak sekolah dasar, bahkan di wilayah-wilayah yang sebelumnya kurang terjangkau, seperti kawasan pesisir selatan Jawa. Namun, bersamaan dengan itu, muncul tantangan baru: bagaimana memahami dan mengelola akun Google agar tidak menjadi pintu masuk bagi risiko digital, seperti konten tidak layak, penyalahgunaan data pribadi, atau ketergantungan anak pada layar.

Kebanyakan pengguna Android belum sepenuhnya memahami bagaimana sistem ini bekerja. Setiap klik, tontonan, dan unduhan anak mereka di perangkat digital meninggalkan jejak yang bisa dimanfaatkan oleh sistem iklan Google. Sering kali, akun Google dan media sosial dibuat seadanya tanpa panduan, bahkan menggunakan (merekayasa) identitas anak (misalnya membuat tahun lahirnya lebih tua), tanpa mengutak-atik pelindungan privasi yang memadai.

Karena itulah, pemahaman dasar tentang apa itu akun Google, bagaimana mengelolanya dengan aman, dan apa dampaknya bagi

anak-anak menjadi bagian penting dari literasi digital masa kini. Guru dan orang tua tidak harus menjadi ahli teknologi, tapi cukup untuk tahu bahwa mereka punya kendali dan tanggung jawab atas akun dan perangkat yang digunakan anak-anak mereka.

Langkah kecil seperti memeriksa pengaturan privasi, mengaktifkan kontrol orang tua (*parental control*), atau sekadar memahami aplikasi apa saja yang diunduh anak melalui Play Store, bisa berdampak besar dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan mendukung tumbuh kembang anak secara sehat.

2.7.1. Panduan Teknis Keamanan Digital Akun Google

1. Gunakan nama akun yang tidak mengandung data pribadi sensitif.

- Hindari memakai nama lengkap anak, tanggal lahir, atau nama sekolah dalam alamat email.
- Contoh aman: belajar anak02@gmail.com atau keluarga. rahma2025@gmail.com.

2. Gunakan passphrase sebagai kata sandi, lebih kuat ketimbang kombinasi acak yang sulit diingat.

- Passphrase adalah gabungan kata kata yang mudah diingat, tapi sulit ditebak.

Contoh: bukukuHijauTahun2025!
atau kucingLariKePasarPagi#

Hindari: budi123,
tanggalLahirAnak, atau
password123 karena mudah
diretas.

3. Aktifkan verifikasi dua langkah (2-Step Verification).

- Ini adalah lapisan keamanan ekstra agar akun tidak mudah dibobol.
- Setelah login dengan kata sandi, Google akan meminta kode tambahan via SMS atau aplikasi seperti Google Authenticator.
- Aktifkan verifikasi dua langkah di: myaccount.google.com/security

4. Atur dan pantau pengaturan privasi akun secara berkala.

- Akses tab Privasi & Personalisasi di akun Google.
- Nonaktifkan (sampai menunjukkan keterangan “dijeda”)
 1. Riwayat lokasi
 2. Aktivitas web & aplikasi
 3. Pelacakan aktivitas YouTube

5. Gunakan fitur Parental Controls di perangkat Android.

- Aktifkan kontrol orang tua di Google Play Store:
Buka Play Store → Setelan → Keluarga → Kontrol Orang Tua
Atur batas usia aplikasi, film, dan konten.
- Bisa juga menggunakan aplikasi resmi Google: Family Link, untuk:
 1. Menyetujui atau memblokir

- aplikasi
- 2. Melihat waktu penggunaan perangkat
- 3. Mengatur waktu tidur gawai anak
- 4. Memantau lokasi perangkat

6. Rutin periksa izin aplikasi dan perangkat yang terhubung ke akun.

- Masuk ke: myaccount.google.com security
- Di bagian Perangkat Anda dan Aplikasi Pihak Ketiga, hapus akses dari perangkat atau aplikasi yang tidak dikenal.

7. Ajarkan dan Ingatkan anak dengan bahasa yang sederhana.

- Ajarkan anak bahwa:
 1. Kata sandi itu rahasia, tidak boleh dibagi ke teman.
 2. Jangan klik tautan atau tombol yang tidak dimengerti.
 3. Jika ragu, selalu tanya ke guru atau orang tua.

3



Etika Digital: Menangkal Hoaks dan Memperoleh Informasi Terpercaya untuk Masyarakat di Daerah Rawan Bencana

Durasi: 90 Menit



Tujuan

- Guru memahami prinsip penggunaan ulang (reuse), modifikasi, dan atribusi (menghargai sumber asli).
- Guru mampu mengenali ciri-ciri hoaks atau informasi palsu di berbagai platform digital.
- Guru memahami dampak negatif dari penyebaran informasi yang salah, baik secara sosial, psikologis, maupun hukum.
- Guru senantiasa menerapkan sikap

kritis saat menerima dan membagikan informasi di media sosial maupun grup percakapan.

- Guru mampu membandingkan informasi dari berbagai sumber sebelum mempercayai atau menyebarkannya.
- Guru membiasakan diri mengakses sumber informasi yang kredibel, seperti situs resmi pemerintah, lembaga pendidikan, dan media terpercaya.
- Guru mampu mengaitkan literasi digitalnya untuk situasi yang meminta kesiapsiagaan.

Sumber Daya yang dibutuhkan

- Laptop atau Komputer
- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

3.1.

Apa itu Etika Digital?

Etika digital adalah aturan, nilai, dan sikap yang membimbing kita dalam menggunakan teknologi dan Internet dengan cara yang baik, sopan, dan bertanggung jawab. Sama seperti kita diajarkan untuk berkata “tolong” dan “terima kasih” dalam kehidupan nyata, di dunia digital pun ada aturan mainnya.

Beberapa nilai utama dalam etika digital yang perlu dipahami dan ditanamkan, antara lain:

- Tanggung jawab digital
- Kejujuran digital
- Privasi dan keamanan
- Etika berbagi dan berkomentar

3.1.1.

Mengapa Etika Digital Penting?

Hari ini, batas antara dunia luar jaringan dan dunia dalam jaringan semakin tipis. Apa yang kita lakukan secara online, seperti menulis komentar, membagikan informasi, hingga cara kita merespons pesan, akan menimbulkan dampak nyata.

Kata-kata yang kita tulis bisa menyakiti, tapi juga bisa menguatkan.

Informasi yang kita bagikan bisa menjadi pertolongan, atau justru menyesatkan.

Perilaku kita di media sosial akan mencerminkan nilai-nilai pribadi kita.

Tanpa kesadaran etika, ruang digital dapat berubah menjadi tempat yang bising, penuh kebencian, bahkan berbahaya. Namun, dengan etika digital, kita bisa menjadikan internet sebagai ruang yang aman, ramah, dan bermanfaat bagi semua, terutama bagi peserta didik yang sedang belajar membentuk identitas dan sikap mereka.

3.1.2.

Bagaimana Menerapkan Etika Digital?

Etika digital dimulai dari hal-hal kecil:

- Berbicara sopan saat berkomunikasi online
- Menghargai karya orang lain dan tidak mengambilnya tanpa izin
- Tidak menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya
- Menjaga privasi diri sendiri dan orang lain
- Berani berkata tidak pada perilaku negatif atau perundungan digital

3.2.

Hoaks sebagai Tantangan Etika Digital

Hoaks adalah informasi palsu yang sengaja dibuat untuk menipu atau memengaruhi opini publik. Di era digital, hoaks menyebar sangat cepat melalui media sosial (Facebook, Instagram, X), pesan instan (WhatsApp, Telegram), atau situs tidak terpercaya.

Berita palsu yang kemudian menjadi hoaks, umumnya dirancang menarik perhatian dan memicu emosi (takut, marah, simpati).

Ketika Hoaks Mengancam Keselamatan dan Kepercayaan Publik

- **Menimbulkan Panik: Hoaks Tsunami di Cilacap (2022)**
Pada 9 Oktober 2022, beredar pesan berantai di media sosial dan WhatsApp yang menyebutkan adanya peringatan dini tsunami di Cilacap. Pesan tersebut mengklaim bahwa BMKG telah mengeluarkan peringatan dan meminta warga untuk segera mengungsi. Nyatanya, informasi ini tidak benar dan telah dikonfirmasi sebagai **hoaks** oleh **Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo)**.

Dampaknya, sebagian warga dilaporkan panik dan bersiap mengungsi, meskipun BMKG tidak pernah mengeluarkan peringatan tsunami. Ini

menunjukkan bagaimana hoaks bisa membahayakan nyawa karena menyebabkan kepanikan yang tidak perlu. Sumber: kominfo.go.id – Isu Hoaks Tsunami di Cilacap.

- **Memecah Belah Masyarakat: Hoaks SARA Menjelang Pemilu**

Menjelang Pemilu 2019, media sosial dipenuhi hoaks bernuansa SARA, seperti tuduhan bahwa calon presiden tertentu akan mengganti dasar negara, atau menghapus pendidikan agama. Salah satu contoh yang viral adalah hoaks yang menyebutkan bahwa “Presiden akan melarang adzan,” yang disebarluaskan dalam bentuk gambar dan narasi editan.

Dampaknya, masyarakat terbelah, terjadi perang opini, dan kebencian terhadap kelompok tertentu meningkat. Sumber: tirto.id – Cek Fakta: Hoaks Adzan Dilarang.

- **Menggerus Kepercayaan Publik: Hoaks Bantuan Bencana Tidak Sampai ke Korban (2021)**

Setelah gempa Sulawesi Barat pada Januari 2021, beredar video yang menuduh bahwa bantuan dari pemerintah tidak sampai ke korban. Video

tersebut ternyata merupakan rekaman dari bencana sebelumnya yang tidak relevan. BNPB dan TNI kemudian mengklarifikasi bahwa bantuan telah disalurkan secara merata.

Dampaknya, hoaks ini memicu penolakan terhadap relawan di beberapa titik, akibat hoaks yang memanfaatkan besarnya ketidakpercayaan masyarakat terhadap pemerintah. Sumber: kominfo.go.id – Hoaks Bantuan Tidak Sampai

Ketika hoaks dikemas secara emosional dan dibagikan oleh orang yang kita percaya (teman, keluarga, atau tokoh idola), ia terasa lebih benar daripada fakta resmi yang terasa jauh dan netral. Itulah sebabnya, melatih sikap kritis dan empati dalam bermedia adalah bagian penting dari etika digital.

Pada saat bencana kebakaran hutan besar melanda California pada awal 2025, pengguna media sosial menjadi situs penyebaran sebuah gambar mengerikan yang memperlihatkan seekor beruang yang terbakar melarikan diri dari kobaran api, dengan latar belakang kota yang porak poranda. Gambar ini menjadi viral, dibagikan jutaan kali dan menimbulkan reaksi emosional yang kuat dari publik. Kemudian terungkap setelah beberapa hari berlalu, gambar tersebut adalah sebuah deepfake image.

Kasus ini menjadi contoh nyata bagaimana AI dapat menciptakan representasi visual yang sangat meyakinkan, tapi akhirnya menyesatkan. Situasi ini menyoroti pentingnya literasi digital dan etika dalam mengonsumsi serta menyebarkan informasi, terutama di saat-saat genting seperti bencana, karena saat itu berbagai informasi dikumpulkan untuk menentukan penanganan keselamatan publik melalui pengambilan keputusan yang cepat dan harus akurat.

Hoaks tidak berdiri sendiri. Ia tumbuh subur di masyarakat yang sudah lebih dulu mengalami masalah—seperti ketidakpercayaan terhadap pemerintah, polarisasi sosial, atau akses informasi yang tidak merata. Dalam kondisi seperti ini, hoaks menjadi "jawaban cepat" yang terasa meyakinkan, meskipun tidak berdasarkan fakta.

Fenomena ini juga erat kaitannya dengan *groupthink* dan bias kognitif:

- *Groupthink* terjadi saat orang mengikuti pendapat kelompok tanpa berpikir kritis, demi menjaga rasa aman dan diterima.
- Bias konfirmasi membuat kita cenderung mempercayai informasi yang sejalan dengan apa yang sudah kita yakini, dan mengabaikan fakta yang bertentangan.

3.2.2. Empat Langkah Cerdas Melawan Hoaks

- **Verifikasi Sumber:** Langkah pertama dalam memverifikasi informasi adalah memastikan bahwa informasi tersebut berasal dari sumber yang terpercaya. Biasanya, sumber yang sah adalah situs web resmi pemerintah, lembaga internasional, atau media yang memiliki reputasi baik. Misalnya, jika ada informasi terkait gempa bumi, pastikan untuk memverifikasinya di situs resmi BMKG (Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika) yang menyediakan data akurat tentang gempa. Jika itu informasi mengenai kebijakan pemerintah, pastikan informasi tersebut diperoleh dari situs resmi seperti kemkes.go.id atau bnppb.go.id.

- **Periksa Fakta:** Gunakan alat pemeriksa fakta untuk memastikan bahwa informasi yang diterima benar atau hanya merupakan rumor. Di Indonesia, situs seperti <https://cekfakta.com/>, <https://cekfakta.tempo.co/>, <https://turnbackhoax.id/> telah banyak membantu masyarakat dalam memeriksa kebenaran informasi yang beredar di media sosial.

- **Bandingkan dengan Sumber Lain:** Jika informasi ditemukan hanya di satu sumber, sangat penting untuk mencari dan membandingkan sumber lain yang dapat menyampaikan informasi yang serupa. Misalnya, jika ada informasi tentang bencana alam yang hanya ditemukan di satu akun media sosial, pastikan untuk memeriksa apakah media online besar seperti Kompas, Tempo, Kumparan, Detik,



CNBC Indonesia, CNN Indonesia, dll juga memberikan laporan serupa.

Jika informasi itu sah, kemungkinan besar media besar atau organisasi terpercaya lainnya juga akan melaporkan hal yang sama.

- **Periksa Tanggal dan Konteks**

Informasi yang kita terima harus relevan dengan situasi saat ini. Terkadang, berita lama diputar ulang tanpa konteks yang jelas, yang dapat menyesatkan. Sebagai contoh, foto lama yang beredar kembali setelah bencana atau peristiwa besar lainnya sering kali bisa menjadi sumber kebingungan masyarakat. Untuk itu, pastikan informasi yang diterima adalah yang terbaru dan sesuai dengan kejadian yang sedang berlangsung.

3.2.3. Aplikasi Verifikasi Informasi

Untuk mempermudah verifikasi informasi yang kita terima, ada beberapa alat dan aplikasi yang bisa digunakan, di antaranya:

- **Google Reverse Image Search:**

Aplikasi ini digunakan untuk memverifikasi apakah gambar yang beredar adalah asli atau telah dimanipulasi. Ini sangat berguna untuk memeriksa apakah gambar-gambar yang menyebar di media sosial benar-benar terjadi pada kejadian yang dilaporkan ataukah sudah dimanipulasi. Misalnya, sebuah foto yang mengklaim menunjukkan korban bencana alam, namun setelah diperiksa menggunakan *Google Reverse Image Search*, gambar tersebut

ternyata berasal dari bencana yang terjadi bertahun-tahun lalu.

Cara menggunakan Google Reverse Image Search:

- 1. **Melalui Peramban (Browser):**

Buka Google Images di peramban
-> Klik ikon kamera di kolom pencarian ("Search by image") ->
Unggah gambar yang ingin diperiksa atau tempelkan URL gambar -> Klik "Search" (Cari).

Lakukan hal berikut untuk menganalisis hasilnya:

- a. Lihat tanggal publikasi untuk mengetahui asal gambar.
- b. Bandingkan konteks gambar di situs-situs yang muncul.
- c. Jika gambar muncul di peristiwa lama (misal bencana 5 tahun lalu), kemungkinan hoaks.

- 2. **Melalui Smartphone (Android iOS):**

Buka browser Chrome -> kunjungi Google Images -> Ketuk "Switch to Desktop Site" (di menu browser) untuk mengaktifkan fitur pencarian gambar -> Unggah gambar atau tempel URL seperti di desktop -> Periksa hasil dengan cara yang sama.

- **Google Lens:** Google Lens adalah fitur pengenalan gambar yang dikembangkan Google. Dengan menggunakan kamera ponsel, Google Lens dapat mengidentifikasi objek, teks, dan gambar. Untuk verifikasi informasi, Google Lens

bisa membantu mengenali gambar dari berbagai sumber dan memberikan informasi terkait gambar tersebut, termasuk dari mana asalnya dan kapan pertama kali dipublikasikan.

Cara menggunakan Google Lens:

1. Gunakan Google Lens (di aplikasi Google) untuk memindai gambar langsung dari galeri.
2. Contoh kasus: Jika ada foto "gempa terkini" tapi hasil pencarian menunjukkan gambar dari tahun 2018, artinya hoaks.

- **Fact-Check Tools:** Alat seperti cekfakta.com atau Hoax-Slayer.net sangat berguna untuk memeriksa apakah informasi tersebut benar atau hanya rumor.

Misalnya, **TurnbackHoax.id** sering kali memeriksa klaim-klaim yang beredar tentang bantuan bencana yang tidak sampai atau lokasi evakuasi yang tidak aman, dan memberikan klarifikasi apakah klaim tersebut benar atau tidak.

Langkah-Langkah:

1. Buka situs TurnbackHoax.id
2. Gunakan kolom pencarian:
Ketik kata kunci dari klaim (misal: "bantuan gempa Cianjur 2022").
Atau tempelkan teks/link berita yang ingin diverifikasi.
3. Baca hasil fact-checking:
TurnbackHoax biasanya memberi label "HOAX", "FAKTA", atau "MISLEADING".
Cek sumber referensi yang

digunakan (misal: pernyataan BNPB, data resmi).

4. Simpan arsip klarifikasi untuk dibagikan ke orang yang terpapar hoaks.

3.3. Ciri-Ciri Sumber Informasi Terpercaya

Menilai kredibilitas sebuah sumber informasi sangatlah penting untuk memastikan bahwa informasi yang kita terima adalah benar dan dapat dipercaya. Berikut adalah beberapa ciri-ciri sumber yang dapat dipercaya:

- **Sumber Resmi:** Sumber yang dapat dipercaya biasanya memiliki identitas yang jelas dan dapat diverifikasi. Sebagai contoh, situs web resmi pemerintah, seperti BNPB, BMKG, atau BPBD, adalah sumber yang sah dan dapat diandalkan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai bencana dan keadaan darurat.
- **Reputasi Baik:** Sumber yang dapat dipercaya sudah dikenal luas dan memiliki sejarah kredibilitas yang baik dalam menyampaikan informasi. Media besar seperti Kompas, Tempo, Kumparan, Detik, dll atau BBC Indonesia, CNN Indonesia, TVOne News adalah contoh dari media yang dikenal dan cepat dalam memberikan informasi.
- **Objektivitas:** Sumber yang dapat dipercaya tidak memiliki agenda tersembunyi yang dapat mempengaruhi isi informasi yang disampaikan. Misalnya, pemerintah atau lembaga-lembaga internasional yang tidak terlibat dalam konflik

politik atau kepentingan bisnis tertentu biasanya lebih cenderung menyampaikan informasi secara objektif. Begitu juga dengan organisasi non-pemerintah (NGO)

yang berfokus pada penanggulangan bencana, mereka sering kali menyediakan laporan yang berbasis pada data yang dapat dipertanggungjawabkan.

Perbandingan Sumber Informasi Resmi Kebencanaan

Sumber	Kredibilitas	Keunggulan	Kelemahan	Contoh
Situs Web Pemerintah	Tinggi	Informasi resmi, diperbarui secara rutin dan dapat dipercaya.	Kadang sulit dipahami oleh masyarakat awam.	BNPB (bnpb.go.id), BMKG (bmkg.go.id), BPBD
Media Massa Terpercaya	Tinggi	Berita telah melalui proses verifikasi, dipublikasikan oleh media besar.	Kadang bias, tergantung pada editorial media tersebut.	Kompas (kompas.com), Tempo (tempo.co), Detik (detik.com)
Situs Pemeriksa Fakta	Tinggi	Verifikasi independen, data dapat dipertanggungjawabkan.	Terbatas pada topik tertentu dan bisa memperlambat proses verifikasi.	Turnbackhoax .id, CekFakta. com, FactCheck. org
Media Sosial	Sedang hingga Rendah	Cepat dan mudah diakses, informasi bisa	Tidak selalu terpercaya, banyak hoaks dan informasi yang tidak	Facebook, Instagram, X (Twitter)

		tersebar luas.	terverifikasi.	
Blog atau Forum Pribadi	Rendah	Bisa memberi sudut pandang pribadi dan opini yang berbeda.	Tidak ada jaminan keakuratan atau objektivitas.	Blog pribadi, forum diskusi online

3.4.

Cara Melaporkan Konten Hoaks di Platform Digital

Melaporkan hoaks sangat penting untuk mencegah penyebaran informasi palsu yang dapat merusak banyak hal, termasuk kehidupan sosial dan mental masyarakat. Hoaks yang beredar dengan cepat, terutama di platform digital yang luas, bisa menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan bahkan tindakan berbahaya seperti berlarian ke lokasi yang tidak aman saat terjadi bencana alam.

Dengan melaporkan hoaks, kita berpartisipasi dalam menjaga integritas informasi yang ada di Internet. Selain itu, tindakan ini juga membantu platform-platform digital memperbaiki sistem mereka dalam mendeteksi dan memblokir hoaks lebih cepat. Sebagai bagian dari masyarakat digital yang bertanggung jawab, kita harus selalu waspada terhadap informasi yang tidak terverifikasi dan melaporkannya agar

bisa mencegah dampak negatif yang lebih besar.

Setelah mengidentifikasi informasi yang salah atau hoaks, langkah selanjutnya adalah melaporkannya di platform digital yang relevan. Ini adalah tindakan penting untuk membantu mengurangi penyebaran hoaks dan informasi palsu yang dapat merugikan banyak orang. Dengan melaporkan konten yang salah, kita dapat berkontribusi pada pembersihan Internet dari informasi yang menyesatkan dan berpotensi membahayakan.

Berikut adalah cara-cara untuk melaporkan hoaks di berbagai platform digital yang paling banyak digunakan:

- **Facebook:**

1. Klik tiga titik di sudut kanan atas postingan.
2. Pilih "Cari dukungan atau laporan posting".
3. Pilih opsi "Informasi palsu" dan pilih alasan laporan yang sesuai (misalnya, "Pernyataan yang

salah" atau "Berita palsu").

Facebook memiliki tim yang bertugas untuk mengecek laporan ini dan akan melakukan tindakan terhadap informasi yang terbukti hoaks. Penting untuk memilih alasan yang tepat agar laporan diterima dan diproses dengan cepat.

• **Instagram:**

1. Pilih postingan yang ingin dilaporkan.
2. Klik ikon tiga titik di bagian atas postingan.
3. Pilih "Laporkan", lalu pilih "Informasi palsu" sebagai kategori laporan.

Instagram juga memiliki sistem pelaporan yang mudah digunakan. Setelah laporan diajukan, sistem akan mengecek apakah informasi tersebut sesuai dengan pedoman komunitas mereka.

• **WhatsApp:**

1. Jika menerima pesan hoaks melalui WhatsApp, ketuk dan tahan pesan tersebut.
2. Pilih opsi "Lapor" yang muncul.
3. Pilih kategori "Informasi Palsu" atau "Penipuan" untuk memberi tahu WhatsApp bahwa pesan tersebut adalah hoaks.

WhatsApp memiliki sistem pelaporan yang memungkinkan pengguna melaporkan pesan yang mencurigakan atau tidak sah. Pesan yang dilaporkan akan ditinjau oleh tim WhatsApp untuk memastikan bahwa pesan tersebut sesuai dengan kebijakan mereka.

• **X (sebelumnya Twitter):**

1. Klik ikon tiga titik di tweet yang mencurigakan.
2. Pilih "Laporkan Tweet", dan ikuti instruksi untuk melaporkan informasi yang salah.
3. Pilih kategori yang relevan, seperti "Informasi palsu" atau "Penyalahgunaan" untuk membantu X memahami jenis hoaks yang dilaporkan.

X (sebelumnya Twitter) memproses laporan secara cepat, terutama yang berkaitan dengan penyebarluasan informasi palsu atau hoaks, dan berkomitmen untuk mengurangi dampak dari penyebarluasan disinformasi.

• **TikTok:**

1. Tekan dan tahan video yang mencurigakan.
2. Pilih opsi "Laporkan" yang muncul di layar.
3. Pilih kategori "Informasi Palsu" atau kategori yang relevan, lalu pilih alasan mengapa video tersebut perlu dilaporkan (misalnya, "Berita palsu" atau "Konten yang menyesatkan").

TikTok semakin aktif dalam menangani masalah hoaks di platform mereka, dan laporan dapat diproses dengan lebih cepat karena TikTok menggunakan teknologi otomatis untuk memeriksa keluhan terkait informasi yang menyesatkan. TikTok juga bekerja sama dengan badan pemeriksa fakta untuk memverifikasi video dan memberikan klarifikasi yang lebih jelas kepada pengguna.

Contoh Beberapa Aktivitas Kelas untuk Murid SD untuk mengenali HOAKS:

Permainan "Detektif Hoaks"

- Guru membagikan 5-6 berita pendek, beberapa di antaranya adalah hoaks.
- Siswa dalam kelompok kecil menganalisis mana yang hoaks berdasarkan ciri-ciri yang sudah dipelajari.
- Siswa mempresentasikan alasan mengapa berita tersebut dianggap hoaks atau fakta.

Membuat Poster "Ayo Cek Fakta"

- Siswa membuat poster sederhana berisi langkah-langkah memverifikasi informasi

- Poster dipajang di kelas atau mading sekolah
- Desain dibuat menarik dengan gambar dan warna-warni

Simulasi "Tanggap Bencana"

- Guru membuat simulasi tanggap bencana dengan diselingi pesan hoaks
- Siswa harus memutuskan pesan mana yang perlu diikuti dan mana yang harus diabaikan
- Diskusi tentang pentingnya mendapatkan informasi dari sumber resmi saat bencana



4

Menjembatani Jarak, Menguatkan Anak: Kolaborasi Guru–Orang Tua dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Durasi: 90 Menit

Tujuan

Setelah mempelajari topik ini, peserta diharapkan dapat:

- Memahami peran strategis orang tua sebagai teman belajar yang mendampingi anak selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam situasi darurat, seperti bencana alam atau pandemi.
- Mengidentifikasi bentuk kolaborasi efektif antara guru dan orang tua dalam mendukung kelangsungan dan kualitas PJJ selama masa krisis.
- Mengembangkan komunikasi yang terbuka dan suportif antara guru dan

orang tua sebagai fondasi utama kolaborasi dalam PJJ.

- Menyesuaikan strategi pengajaran dan pendampingan belajar di rumah sesuai dengan kondisi darurat dan keterbatasan yang dihadapi siswa maupun orang tua.
- Menerapkan prinsip fleksibilitas dan empati dalam proses belajar-mengajar untuk menjaga semangat dan kesejahteraan peserta didik selama masa darurat.

Sumber Daya yang Dibutuhkan:

- Laptop atau Komputer

- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

4.1. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Situasi Darurat

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan salah satu respons ketika sistem pendidikan terdampak oleh bencana alam atau krisis, seperti pandemi. Dalam situasi tersebut, kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi sangat penting, mengingat siswa rentan mengalami trauma fisik, psikologis, maupun sosial.

Saat guru tidak dapat hadir secara fisik, peran orang tua dan komunitas menjadi pendamping utama dalam proses belajar anak.

4.2. Peran Orang Tua dalam PJJ di Situasi Darurat

Orang tua merupakan pendamping belajar utama saat guru tidak hadir secara fisik. Meski kondisi tidak ideal, orang tua dapat berperan melalui pengkondisian agar anak fokus, mampu mengikuti jadwal belajar, dan tetap terhubung dengan materi pembelajaran.

4.2.1. Merawat Kesejahteraan Psikologis Anak

- Dengarkan anak dengan empati.

Dalam situasi darurat seperti bencana alam atau pandemi, siswa/siswi mungkin merasa cemas atau takut karena perubahan mendalam dalam kehidupan mereka, seperti pembelajaran yang dilakukan di rumah, atau ketidakpastian yang terjadi di sekitar mereka. Orang tua berperan penting dalam mendengarkan perasaan siswa/siswi mereka dan memberikan perhatian yang empatik. Mendengarkan dengan aktif berarti memberikan perhatian penuh, tidak menyela ketika anak berbicara, dan menunjukkan bahwa orang tua benar-benar memahami apa yang dirasakan oleh anak.

- **Berikan pujian dan umpan balik positif atas usaha anak**
Memberikan umpan balik positif adalah salah satu cara yang sangat penting untuk menjaga semangat anak agar tetap belajar meskipun dalam situasi yang penuh tekanan. Dalam pembelajaran jarak jauh, pujian dan dukungan dari orang tua sangat membantu anak untuk tetap merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Umpan balik positif tidak hanya berupa pujian, tetapi juga pengakuan atas usaha dan kemajuan anak, sekecil apapun. Hal ini membantu membangun kepercayaan diri anak dan memotivasi mereka untuk terus berusaha di tengah situasi yang sulit.

"Waktu Ngobrol Sore Bersama Ibu"

Setiap sore setelah anak selesai belajar daring, seorang ibu menyisihkan waktu 15–20 menit khusus untuk berbicara dengan anaknya.

Ibu membuka percakapan dengan pertanyaan sederhana seperti:

- "Gimana rasanya belajar hari ini?"
- "Ada hal yang bikin kamu senang atau bingung?"
- "Kalau kamu bisa ubah satu hal dari hari ini, apa yang ingin kamu ubah?"

Anak kemudian mulai bercerita bahwa ia merasa lelah karena koneksi internet sering putus dan ia jadi tertinggal pelajaran. Ibu tidak langsung memberi solusi, melainkan mendengarkan dulu tanpa menyela, lalu berkata:

"Wajar kok kamu kesal dan lelah. Ibu juga kadang frustrasi kalau internet mati. Kita cari cara bareng-bareng ya, biar besok lebih lancar."

Lewat percakapan ini, anak merasa didengar dan dipahami. Perlakan, kecemasannya berkurang karena tahu bahwa ia

tidak sendiri menghadapi kesulitan ini.

"Latihan Nafas Awan" Saat Anak Gelisah

Setiap malam sebelum tidur, ibu dan anaknya yang berusia 9 tahun melakukan rutinitas kecil yang mereka sebut Latihan Nafas Awan. Ini dimulai ketika sang anak mengalami kecemasan setelah melihat berita tentang banjir di TV.

Sang ibu duduk di samping anak di tempat tidur, lalu berkata:

"Sekarang kita bayangkan kita sedang berbaring di atas awan besar yang empuk. Awan ini akan bantu kita rileks."

Kemudian, mereka bersama-sama melakukan latihan pernapasan:

- Tarik napas dalam-dalam sambil menghitung sampai 4 (ibu berkata, "Tarik napas... 1, 2, 3, 4...")
- Tahan napas sebentar (hitung sampai 2)
- Hembuskan perlahan lewat mulut sambil menghitung sampai 6 ("Hembuskan... 1, 2, 3, 4, 5, 6...")
- Ulangi 4–5 kali

• Ajak Anak Mengelola Sumber

Daya Belajarnya

Orang tua bertanggung jawab mendukung anak punya perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk belajar. Tapi, jika orang tua menghadapi keterbatasan sumber daya, guru perlu diajak berdiskusi mengenai cara agar anak tetap bisa mengikuti pelajaran. Selanjutnya, sumber daya yang disepakati bersama guru, dapat dikelola bersama anak.

Tips Taktis:

1. Pastikan perangkat dan koneksi siap.
2. Cari solusi alternatif jika akses terbatas (misal, bahan cetak atau belajar bersama keluarga).
3. Jika ada hambatan teknis atau anak kelihatan tidak berminat dengan proses belajar daring, misalnya karena tidak bisa bertemu teman-temannya, alihkan perhatian anak dan yakinkan kalau ia tidak sendiri.

“Pelukan Bukan Cuma Fisik”

Anak-anak yang merasa didengar dan ditemani secara emosional akan lebih mudah pulih dari stres, bahkan tanpa harus selalu diberi solusi.

Saat anak berkata, “Aku bosan sekolahnya cuma di WA”, jawaban seperti:

“Ibu tahu kamu bosan, tapi kita di sini sama-sama ya, kita bisa lewati ini bareng-bareng.”

...jauh lebih menenangkan dibanding langsung menjawab:

“Ya sudah, kerjain aja tugasnya. Mau gimana lagi?” atau

“Biarin aja, nanti juga terbiasa.”

Menurut psikolog anak, merasa tidak sendirian dapat membantu menurunkan hormon stres (kortisol) dalam tubuh anak. Bahkan, pelukan atau kata-kata penguatan sederhana bisa disebut sebagai “perisai emosional”.

Jadi saat anak cemas, cukup yakinkan: “Kamu nggak sendiri. Ayah/Ibu di sini.”

4.3.

Kolaborasi Guru dan Orang Tua di Masa Krisis

Saat kondisi darurat membatasi akses pendidikan, guru dan orang tua perlu bekerja sama untuk menjaga kesinambungan belajar.

- **Diskusikan Seperti Apa Kolaborasi yang Efektif**

Topik 1: Komunikasi Terstruktur

Tentukan jalur komunikasi yang mudah diakses (WA, Zoom/Google Meet/Jitsi, bahkan pos pengambilan dan pengumpulan tugas). Tentukan juga seperti apa instruksi yang tidak membingungkan orang tua.

Topik 2: Menyusun Panduan Praktis

Guru perlu menyiapkan panduan sederhana, bisa dalam bentuk modul cetak, agar orang tua tahu cara mendampingi anak. Akses internet sering kali terbatas dalam situasi darurat, maka guru perlu menyiapkan materi yang bisa diakses tanpa koneksi internet, seperti bahan cetak atau aplikasi yang bisa digunakan secara offline. Yang perlu diperhatikan adalah instruksi dalam modul tersebut harus jelas agar orang tua dapat memahaminya dengan mudah.

Topik 3: Menyusun Rutinitas Bersama

Di masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) akibat situasi darurat, rutinitas bersama menjadi jangkar penting bagi anak agar tetap merasa aman, terarah, dan semangat untuk belajar.

Menyusun rutinitas bersama bukan semata soal jam belajar tetap, tetapi menciptakan lingkungan belajar yang manusiawi, adaptif, dan terkoordinasi antara guru dan orang tua.

1. Rancangan Belajar: Guru dan orang tua menyusun bersama jalur pembelajaran yang mungkin dilalui anak, dengan mempertimbangkan kondisi rumah dan kemampuan akses teknologi.
2. Gunakan Bahasa yang Akrab dan Empatik: Hindari istilah teknis dan berikan instruksi dalam kalimat yang sederhana. Hindari juga menerapkan tenggat waktu yang terlalu ketat. Misalnya: "Tugas ini bisa dikerjakan setelah membantu Ibu dan Ayah dan dikumpulkan minggu depan", alih-alih "Kerjakan secara mandiri, upload ke Google Classroom, dan report ke grup WhatsApp."
3. Atur Waktu Diskusi Rutin: Guru dan orang tua perlu menjadwalkan waktu singkat untuk saling mengecek, bisa lewat pesan singkat, telepon, atau pertemuan langsung saat pengambilan tugas. Proses ini harus berdasarkan keinginan dan kesanggupan baik guru maupun orang tua, dan lebih baik dilakukan bersama-sama seperti pertemuan orang tua murid dan guru secara fisik.

Saling Dukung, Bukan Menghakimi

- Tanyakan, Bukan Menuntut: Alih-alih hanya muncul di grup WhatsApp untuk menagih tugas, guru bisa memulai komunikasi dengan kalimat seperti: “Bagaimana kabar Ibu dan anak-anak? Sehat semua? Apakah ada kesulitan saat mengerjakan tugas”

• Apresiasi: Hargai upaya orang tua, sekecil apapun. Misalnya: “Terima kasih sudah menemani anak belajar meskipun listrik sempat padam kemarin.” Sebaliknya untuk orang tua, hargai upaya guru yang membantu anak kita tanpa kenal lelah, sembari ia juga mengelola kehidupan dan keluarganya sendiri.

4.4. Strategi Menerapkan Pembelajaran Inklusif dalam PJJ

Pembelajaran inklusif bertujuan untuk memberikan akses yang setara bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, baik secara fisik, emosional, maupun sosial, selama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pada situasi darurat, ini menjadi tantangan tersendiri karena keterbatasan sumber daya, namun tetap sangat mungkin untuk diimplementasikan dengan pendekatan yang fleksibel dan kreatif.

4.4.1. Apa Itu Pembelajaran Inklusif?

Pembelajaran inklusif adalah pendekatan yang memastikan semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus fisik, emosional,

atau intelektual, mendapatkan kesempatan belajar yang setara.

Dalam konteks Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada situasi darurat seperti bencana alam atau pandemi, penerapan prinsip inklusif menjadi sangat penting. Banyak siswa menghadapi tantangan tambahan, seperti trauma atau keterbatasan akses, sehingga guru perlu mengadopsi metode yang lebih fleksibel dan empatik.

Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Dalam Situasi Darurat (Kemendikbud, 2018) menekankan pentingnya akses pendidikan yang adil dan berkualitas bagi semua peserta didik.

4.4.2.

Menyesuaikan Metode Pembelajaran dengan Kebutuhan Siswa

- **Bahan Ajar Multimedia:**

Gunakan materi yang dapat diakses dalam berbagai format, seperti teks, audio, video, dan gambar, agar siswa dengan berbagai gaya belajar dapat memahami materi dengan cara yang sesuai bagi mereka.

- **Penyederhanaan Materi:**

Untuk siswa yang kesulitan mengikuti materi kompleks, buat ringkasan tugas dalam bentuk yang mudah dipahami. Misalnya, menggunakan visual yang lebih banyak, diagram, atau peta konsep.

- **Penggunaan Teknologi**

Asistif: Untuk siswa dengan disabilitas, jika orang tuanya mampu menyediakan gawai, arahkan untuk menggunakan teknologi asistif seperti pembaca layar dan takrir (subtitle) otomatis.

Guru berhak mengajukan kebutuhan peningkatan kapasitas individu pada pihak-pihak yang memiliki kewenangan dan atau merancang program, untuk mendampingi siswa berkebutuhan khusus. Lintasan peningkatan kapasitas ini bisa dimulai dari pelatihan mendampingi siswa dengan disabilitas fisik dan sensorik, kemudian tahap selanjutnya untuk siswa yang diduga berkebutuhan khusus intelektual, sosial, dan mental.

4.4.3.

Memberikan Akses yang Sama untuk Tugas dan Penilaian

- **Tugas Fleksibel:**

Sesuaikan batas waktu tugas dengan kondisi siswa yang mungkin menghadapi hambatan seperti keterbatasan alat, lokasi yang sulit dijangkau, atau masalah kesejahteraan.

- **Penilaian yang Variatif:**

Gunakan berbagai jenis penilaian, baik tertulis, lisan, atau tugas praktik. Siswa yang mengalami kesulitan menulis atau mengetik, misalnya, dapat diberi kesempatan untuk menjelaskan tugas secara lisan atau melalui rekaman suara.

4.4.4.

Alternatif Saat Situasi Membaik tapi Masih Terbatas

- **Pos Pengambilan dan Pengumpulan Tugas:**

Guru bisa bekerja sama dengan ketua RT/RW atau tokoh lokal untuk menyiapkan titik pos di tempat aman (misalnya balai desa atau warung) sebagai tempat menaruh tugas belajar anak.

- **Paket Belajar Mingguan:**

Guru bisa membuat paket belajar berisi lembar kerja, panduan orang tua, dan aktivitas ringan yang bisa dilakukan bersama anak

- **Pos Pengambilan dan Pengumpulan Tugas:**

Guru bisa bekerja sama dengan ketua RT/RW atau tokoh lokal untuk menyiapkan titik pos di tempat aman (misalnya balai desa atau warung)

sebagai tempat menaruh tugas belajar anak.

- **Paket Belajar Mingguan:**

Guru bisa membuat paket belajar berisi lembar kerja, panduan orang tua, dan aktivitas ringan yang bisa dilakukan bersama anak

- **Materi Cetak:**

Menyediakan bahan ajar cetak dan alat bantu pembelajaran sederhana menjadi solusi yang inklusif dan tepat sasaran, khususnya untuk siswa di daerah dengan keterbatasan akses digital.

Sediakan modul atau lembar aktivitas dalam bentuk cetak yang dapat dibagikan secara langsung kepada siswa atau diambil oleh orang tua secara berkala di sekolah, posko pengungsian, atau rumah warga yang ditunjuk sebagai titik distribusi. Materi bisa berupa:

- Lembar kerja tematik dan kreatif (menggambar, mewarnai, menulis cerita pendek).

- Buku bacaan ringan dan ringkasan materi.
- Kalender belajar yang memuat kegiatan harian selama satu minggu.

Tips: Pastikan bahasa dalam materi cetak mudah dimengerti dan tidak terlalu panjang. Sisipkan juga panduan singkat untuk orang tua agar bisa membantu anak belajar.

- **Rekaman Suara / Audio Pembelajaran:**

Jika siswa tidak bisa membaca dengan lancar atau mengalami kesulitan visual, guru dapat merekam suara mereka saat membacakan cerita, menjelaskan materi, atau memberikan instruksi tugas. File ini bisa dikirim lewat Bluetooth, memori flashdisk, atau diputar di radio komunitas.

Guru bisa merekam penjelasan pelajaran IPA selama 3 menit dan menjelaskan eksperimen sederhana yang bisa dilakukan di rumah dengan alat seadanya, lalu audio tersebut dibagikan lewat flashdisk atau pemutar suara sederhana.

- **Alat Peraga Sederhana dari Barang Rumah:**
Guru dapat memberikan contoh alat peraga yang bisa dibuat dari benda-benda di rumah. Ini sangat membantu anak memahami konsep secara konkret meskipun tanpa teknologi.

- **Contoh alat peraga sederhana:**
 1. Balok hitung dari stik es krim.
 2. Jam belajar dari kertas karton bekas.
 3. Kartu kata atau gambar untuk belajar membaca.
 4. Eksperimen sains dengan air, sabun, atau es batu.

Guru bisa meminta orang tua menuliskan komentar sederhana menyertai refleksinya.
Contoh: "Hari ini anak membaca cerita dan menjawab pertanyaan. Dia terlihat senang saat mewarnai."

Kirimkan video contoh pembuatannya sekali saja saat ada sinyal, atau buat petunjuk cetak bergambar yang bisa disisipkan dalam materi.

- **Lembar Refleksi untuk Orang Tua:**
Dalam paket belajar mingguan, sertakan lembar isian sederhana bagi orang tua untuk menilai proses belajar anak, seperti:
 1. Apakah anak mudah memahami tugas?
 2. Kapan waktu terbaik anak belajar?
 3. Bagaimana suasana hati anak selama belajar?



Durasi: 90 Menit

Tujuan

- Guru mampu merancang struktur pembelajaran online yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak SD
- Guru dapat menciptakan dan mengelola lingkungan kelas virtual yang menarik dan interaktif
- Guru mampu menerapkan strategi evaluasi formatif yang sesuai untuk pembelajaran daring anak SD
- Guru dapat mengimplementasikan solusi untuk keterbatasan pendampingan dalam pembelajaran daring
- Guru mampu menyiasati keterbatasan akses jaringan internet dalam pelaksanaan kelas online

Sumber Daya yang Dibutuhkan

- Laptop atau Komputer
- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

Pengantar:

Memahami Dinamika Kelas Online untuk Siswa SD

Pembelajaran online untuk siswa SD memiliki tantangan unik karena rentang perhatian yang lebih pendek, keterampilan belajar mandiri yang masih berkembang, dan kebutuhan

untuk bergerak dan berinteraksi. Menurut penelitian Kemendikbud (2021), sekitar 45% siswa SD mengalami kesulitan memahami materi saat pembelajaran online, dengan pembelajaran daring yang tidak dirancang dengan tepat dapat memperlebar kesenjangan pendidikan hingga 25% dibandingkan pembelajaran tatap muka (World Bank, 2020).

Modul ini menyajikan strategi praktis yang telah disesuaikan khusus untuk siswa SD, mempertimbangkan konteks dan keterbatasan yang mungkin dihadapi oleh guru dan siswa di Indonesia.

5.1. **Pengelolaan Waktu dan Struktur Kelas yang Optimal**

5.1.1. **Durasi Pembelajaran yang Sesuai Tahapan Perkembangan Anak**

Umur anak sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi mereka terhadap sesuatu, termasuk pembelajaran. Semakin muda usia anak, semakin mudah perhatian mereka teralihkan. Oleh karena itu para pengajar harus lebih cermat dalam menentukan durasi pembelajaran agar siswa dapat menyerap pembelajaran dengan optimal.

Contoh Pembagian waktu dalam pembelajaran daring untuk Kelas 4-6: Maksimal 20-30 menit per jenis aktivitas (durasi total 60 menit)

08:00-08:10	Sapa pagi & aktivitas pemanasan (10 menit)
08:10-08:30	Penjelasan materi dengan visual menarik (20 menit)
08:30-08:35	Jeda Aktif "Pak Nelayan Bilang" (5 menit)
08:35-08:55	Aktivitas interaktif terkait materi (20 menit)
08:55-09:00	Refleksi dan penutup (5 menit)

5.1.2. **Teknik "Chunking" untuk Menstruktur Pembelajaran**

"Chunking" adalah strategi membagi materi menjadi bagian-bagian kecil

yang mudah dicerna. Teknik ini sangat efektif untuk pembelajaran karena siswa memiliki waktu yang cukup untuk mencerna materi. Teknik ini dapat dilakukan dengan cara:

- Identifikasi poin-poin kunci dari materi (maksimal 3-4 poin untuk SD)
- Rancang setiap "chunk" dengan struktur: penjelasan singkat → contoh konkret → aktivitas mini
- Berikan transisi jelas antar "chunk" dengan jeda aktif singkat

Sebagai catatan, teknik ini memerlukan kemampuan pengajar untuk menjaga perhatian siswa terutama di saat jeda antar materi.

Contoh "Chunking" untuk Pelajaran tentang Hewan:

Chunk 1: Pengenalan Konsep (15 menit)

- Mini-video tentang klasifikasi hewan (3 menit)
- Tanya jawab dengan menunjukkan gambar (7 menit)

- Siswa mencari 1 benda di rumah yang bentuknya mirip hewan (5 menit)

Jeda Aktif: Gerakan "Meniru Hewan" (2 menit)

Chunk 2: Eksplorasi (15 menit) (dan seterusnya)

5.2. Menciptakan Lingkungan Kelas Virtual yang Menarik

5.2.1.

Peraturan Kelas Daring yang Jelas

Anak SD membutuhkan struktur dan kejelasan ekspektasi perilaku dalam pembelajaran online, sama seperti di kelas fisik. Peraturan visual dengan ilustrasi sederhana seperti "dengarkan saat orang lain berbicara" dan "angkat tangan virtual" membuat konsep abstrak menjadi tindakan konkret yang mudah dipahami. Melibatkan siswa dalam membuat perjanjian kelas memberikan rasa kepemilikan dan

meningkatkan kepatuhan terhadap aturan. Sistem penguatan positif visual seperti Papan Bintang Digital atau Pohon Kebaikan tidak hanya memotivasi siswa secara individual, tetapi juga membangun rasa komunitas yang sering sulit dicapai dalam setting virtual. Implementasinya bisa sederhana menggunakan Jamboard atau Padlet, dengan kunci utama adalah konsistensi dan kejelasan dalam pemberian penghargaan.

Salah satu contoh kejelasan tentang ekspektasi perilaku dalam lingkungan baru adalah kesepakatan kelas :

- Buat kesepakatan kelas visual dengan ilustrasi sederhana untuk aturan seperti:
 1. "Dengarkan ketika orang lain berbicara"
 2. "Angkat tangan virtual sebelum berbicara"

3. "Kamera menyala saat berbicara" (jika memungkinkan)
- Terapkan sistem visual untuk manajemen perilaku:
 1. Papan "Bintang Digital" untuk merayakan partisipasi positif
 2. Avatar yang "tumbuh" seiring keaktifan siswa
 3. "Pohon Kebaikan" kelas yang mendapat "daun" untuk setiap tindakan positif

5.2.2 Membuat Kelas lebih Interaktif

Kelas yang interaktif selalu didasari dengan partisipasi aktif siswa. Partisipasi aktif yang dimaksud bukan hanya respon siswa atas materi pelajaran yang disampaikan namun juga keterlibatan para siswa dalam menyusun aturan bersama dan pengelolaan harapan mereka atas pembelajaran yang disampaikan oleh para pengajar.

Berikut adalah tips yang dapat digunakan untuk membuat kelas daring lebih interaktif:

5.2.2.1 Membuat Ice Break

Ice break adalah kegiatan singkat yang dirancang untuk mencairkan suasana kelas dan membantu siswa merasa lebih nyaman dan terlibat

dalam pembelajaran. Biasanya, aktivitas ini dilakukan di awal pembelajaran atau di tengah sesi untuk memberikan jeda sejenak dari materi yang berat, mempererat hubungan antar siswa, dan meningkatkan energi positif dalam kelas.

Dengan melibatkan gerakan fisik, permainan, atau aktivitas interaktif lainnya, ice break dapat membantu siswa melepaskan ketegangan, meningkatkan fokus, dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Aktivitas ini sangat berguna, terutama di kelas dengan siswa/siswi yang membutuhkan dorongan ekstra untuk tetap terlibat dan berpikir kreatif. Ice break sebaiknya disisipkan setiap 15-20 menit.

Contoh aktivitas ice breaker yang bisa

- digunakan dalam kelas daring seperti:
1. "Pak Nelayan Bilang" (adaptasi Simon Says)
 - a. "Pak Nelayan bilang... tarik jaring!" (siswa bergerak menarik)
 - b. "Pak Nelayan bilang... dayung perahu!" (gerakan mendayung)
 2. "Lima Gerak Cepat" – siswa melakukan 5 gerakan berurutan:
 - a. Tepuk kepala 3 kali
 - b. Putar bahu 2 kali
 - c. Lompat 1 kali
 - e. Tepuk tangan 4 kali
 - f. Berputar di tempat 1 kali
 - g. "Alfabet Tubuh" – membuat bentuk huruf dengan tubuh

5.2.2.2 Menerapkan Pembelajaran Berbasis Gerakan

Pembelajaran berbasis gerakan adalah mengintegrasikan gerakan fisik dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa belajar lebih aktif dan menyenangkan, dan menghindari kebosanan. Misalnya, dalam *Matematika Bergerak*, siswa menunjukkan angka dengan jari, atau dalam *Literasi Aktif*, mereka mempraktekkan kata kerja melalui gerakan. Di pelajaran IPA, siswa dapat menggambarkan proses alam, seperti aliran air dari gunung ke laut. Permainan seperti "*Berburu Harta Karun Edukatif*" juga bisa membuat pembelajaran lebih interaktif.

Selain itu, lingkungan rumah dapat dimanfaatkan untuk belajar, seperti dalam "*Berburu Harta Karun*", di mana siswa mencari benda yang tenggelam dan mengapung, lalu menjelaskan

alasannya. Aktivitas ini menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik.

5.2.2.3 Menggunakan Peraga Visual yang Menari

Komunikasi visual yang efektif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, terutama di kelas 5-6 SD. Dengan menggunakan prinsip desain yang sederhana, berwarna, bergambar, dan interaktif, materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diakses.

Studi dalam *Research in Learning Technology* (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dengan elemen visual, seperti kuis berbasis gambar atau permainan edukatif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, membuat materi lebih mudah dipahami. Selain itu, penelitian oleh Dunn & Dunn (1993) menekankan pentingnya warna cerah dalam materi pembelajaran untuk menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa. Warna yang tepat dapat memperkuat minat dan membantu siswa tetap terlibat dalam pembelajaran.

Membuat alat peraga visual untuk anak-anak tentu berbeda dengan untuk orang dewasa. Berikut adalah beberapa tips untuk membuat visual yang menarik perhatian anak SD:

1. Sederhana: 1 slide = 1 ide utama
2. Berwarna: Gunakan 3-4 warna

- cerah yang konsisten
- 3. Bergambar: Lebih banyak visual daripada teks
 - 4. Interaktif: Tambahkan elemen yang bisa "diklik" atau ditanya

5.2.2.4 Penggunaan Prop dan Alat Peraga Rumahan

Penggunaan alat peraga sederhana dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan perhatian siswa. Alat peraga tidak perlu mahal atau rumit—benda-benda yang ada di sekitar rumah pun bisa dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Contohnya, papan mini yang terbuat dari kertas putih yang ditempel di clipboard atau buku tulis dapat digunakan untuk menulis atau menggambar, membantu siswa berinteraksi langsung dengan materi. Boneka tangan sederhana, seperti yang terbuat dari kaos kaki atau sarung tangan, bisa digunakan untuk memperkenalkan konsep dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, alat peraga dari barang bekas, seperti botol plastik atau kardus, dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai topik secara kreatif. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa.

5.2.2.5 Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) memanfaatkan permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Permainan sederhana seperti "Saya adalah seorang Detektif" atau "Tebak Kata" dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan tematis seperti "Kursi Musik" juga dapat digunakan untuk menguji pengetahuan siswa melalui aktivitas fisik.

Contoh Permainan sederhana yang mendukung pembelajaran:

- 1. "Saya adalah seorang Detektif"
Edukatif: "Saya melihat sesuatu yang berbentuk lingkaran dan digunakan untuk melihat waktu"
- 2. "Tebak Kata": Memberikan petunjuk untuk kata yang berhubungan dengan pelajaran
- 3. "Kursi Musik" Tematis: Menari saat musik terdengar, berhenti dan menjawab pertanyaan saat musik berhenti

5.2.2.6 Bermain Peran Virtual

Bermain peran "*role play virtual*" juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung berinteraksi dengan materi, seperti dalam "*Wawancara Tokoh Sejarah*" atau "*Perjalanan Imajiner*" ke Kerajaan Majapahit, yang memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah dan fenomena alam. Dengan metode ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan

efektif, menggabungkan pengetahuan dengan kreativitas dalam suasana yang lebih hidup.

Contoh aktivitas bermain peran:

1. "Wawancara Tokoh Sejarah":
Siswa berperan sebagai tokoh sejarah yang sedang diwawancarai
2. "Rapat Para Ilmuwan":
Mendiskusikan fenomena alam dari sudut pandang ilmuwan
3. "Perjalanan Imajiner": Menjelajahi tempat yang dipelajari dengan narasi dan gerakan.

Contoh Bermain Peran untuk Pembelajaran IPS Kelas 5:

"Hari ini kita akan melakukan perjalanan imajiner ke Kerajaan Majapahit! Siapkan 'kendaraan ajaib' kalian (siswa berpose seperti naik kendaraan). Tutup mata dan bayangkan kita melintasi waktu... Dan... kita sudah sampai! Sekarang buka mata kalian. Wow, lihat istana

megah itu! Coba ceritakan apa yang kalian lihat di sekitar istana. Bagaimana pakaian orang-orang di sana?"

5.2.3

Mencegah dan Menangani Gangguan Umum saat Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memberikan tantangan tersendiri bagi para pengajar. Dalam pembelajaran daring para pengajar seringkali kurang dapat mengontrol perilaku siswa mereka, misalnya seringkali para pengajar mendapati siswa yang tidak berada di depan kamera atau siswa yang melakukan kegiatan lain saat pembelajaran daring berlangsung. Tantangan lainnya adalah koneksi internet yang tidak stabil yang dapat menyebabkan terputusnya penjelasan pengajar kepada para siswa. Berikut adalah beberapa strategi preventif untuk masalah perilaku yang umum di kelas virtual:

Masalah

Strategi Penanganan

Berbicara tanpa giliran

Gunakan sistem "mikrofon ajaib" virtual – hanya yang memegang "mikrofon" (ditunjuk guru) yang boleh berbicara

Teralihkan dengan mainan/ barang di rumah

Tetapkan area "pameran mainan" selama 2 menit di awal/akhir, di luar itu mainan disimpan

Keluar-masuk kelas karena koneksi/teknis	Siapkan "rencana darurat" – kegiatan yang bisa dilakukan siswa secara mandiri saat terputus
Tidak responsif/pasif	Gunakan teknik "pancing acak" – siswa tidak tahu siapa yang akan ditanya berikutnya

5.3 Strategi untuk Keterbatasan Akses Jaringan Internet

Keterbatasan akses internet dalam pembelajaran jarak jauh membutuhkan pendekatan yang fleksibel dan inklusif. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan metode low-tech, seperti kuis yang dikirim melalui WhatsApp, diskusi melalui telepon, atau presentasi foto rangkuman tulisan tangan. Pembelajaran melalui WhatsApp atau SMS juga dapat dilakukan dengan mengirimkan materi singkat, pertanyaan, dan tugas kecil dalam satu pesan, lengkap dengan jadwal pengumpulan yang terstruktur. Dengan sistem pengkodean sederhana, siswa dapat mengikuti materi dan menyelesaikan tugas meskipun dengan akses internet terbatas.

Contoh Versi Alternatif Digital Karena Keterbatasan Akses Jaringan Internet:

Aktivitas Digital	Versi "Low-Tech"
Kuis Kahoot	Kuis tertulis yang dikirim via WhatsApp
Diskusi breakout rooms	Diskusi via telepon dengan 2-3 teman
Presentasi slide	Foto rangkuman tulisan tangan di kertas
Video tutorial	Panduan tertulis dengan gambar langkah-langkah

Penggunaan layanan pesan singkat juga dapat dicoba untuk menyiasati keterbatasan jaringan internet. Meskipun terbatas, hal ini dapat dipertimbangkan terutama untuk menjaga kesinambungan proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan menggunakan layanan pesan singkat dapat dilakukan dengan cara:

- Format Pembelajaran Mini: Materi singkat, pertanyaan pemahaman, dan tugas mini dalam satu pesan
- Jadwal Terstruktur: Pengiriman materi pada jam tertentu, pengumpulan pada rentang waktu yang fleksibel
- Kode Format: Sistem pengkodean sederhana, misal "T1" untuk tugas 1, "J" untuk jawaban, dll.

Penguasaan kelas online untuk siswa SD membutuhkan pendekatan yang kreatif, fleksibel, dan berbasis perkembangan anak. Strategi-strategi yang dibahas dalam modul ini dapat diadaptasi sesuai dengan konteks sekolah, karakteristik siswa, dan ketersediaan sumber daya. Perlu diingat bahwa pembelajaran online untuk anak SD bukanlah tentang kesempurnaan teknologi, melainkan tentang membangun koneksi, mendorong keterlibatan aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan pendekatan yang tepat, kelas daring dapat menjadi ruang yang menarik dan efektif untuk pertumbuhan akademis dan emosional siswa.

Referensi:

- Boettcher, J. V., & Conrad, R. M. (2016). *The online teaching survival guide: Simple and practical pedagogical tips* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Darby, F., & Lang, J. M. (2019). *Small teaching online: Applying learning science in online classes*. Jossey-Bass
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Kemendikbud. (2021). *Laporan evaluasi pembelajaran jarak jauh tahun ajaran 2020/2021*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- World Bank. (2020). *The COVID-19 Pandemic: Shocks to Education and Policy Responses*. World Bank Group Education.



6

Instrumen dan Referensi Belajar untuk Pembelajaran Jarak Jauh

Durasi: 90 Menit

Tujuan

Setelah mempelajari sub bab ini, guru dan orang tua siswa sekolah dasar diharapkan:

- Mampu mengidentifikasi medium pembelajaran jarak jauh yang sesuai dengan kondisi geografis, sosial, dan ketersediaan perangkat di lingkungan masing-masing.
- Mampu mengoperasikan dan mendampingi penggunaan platform pembelajaran daring yang tersedia secara efektif, aman, dan sesuai usia anak.
- Mampu memilih, menggunakan, dan menyaring sumber belajar daring yang relevan, terpercaya, dan ramah anak untuk mendukung proses belajar jarak jauh.

- Memahami prinsip keamanan digital dasar dalam pembelajaran daring, serta mampu mengedukasi anak tentang penggunaan internet secara bijak.
- Bersinergi dalam mendukung pembelajaran, dengan komunikasi yang terbuka, kolaboratif, dan responsif terhadap tantangan lokal yang dihadapi selama masa darurat atau bencana.

Sumber Daya yang Dibutuhkan

- Laptop atau Komputer
- Gawai (smartphone/tablet)
- Koneksi Internet
- LCD Proyektor, Layar, Televisi, Kabel HDMI/VGA

Media Daring Hiburan di Indonesia: Peluang dan Tantangan di Era Digital

Media daring hiburan kini menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Berkat kemajuan teknologi internet dan perangkat pintar, platform seperti YouTube, Netflix, Spotify, serta layanan streaming lokal seperti Vidio dan Iflix, semakin memudahkan orang menikmati hiburan kapan saja dan di mana saja. Beragam konten mulai dari film, musik, video kreatif, hingga siaran langsung tersedia dengan mudah di ujung jari.

Keberadaan media daring ini tidak hanya memberikan hiburan yang beragam dan interaktif, tetapi juga membuka peluang bagi kreator lokal untuk mengekspresikan karya dan meraih penghasilan. Industri kreatif Indonesia pun terdorong berkembang dengan adanya pasar digital yang luas dan terbuka.

Tetapi, di balik kemudahan dan manfaat tersebut, media daring hiburan juga menghadirkan tantangan besar, terutama dalam konteks media sosial sebagai sarana hiburan. Banyak anak-anak di Indonesia yang memiliki akun media sosial atau saluran video pribadi. Meskipun ini bisa menjadi

ruang ekspresi positif, tetapi tidak sedikit pula yang rentan mengalami dampak negatif seperti paparan konten tidak pantas, cyberbullying, dan penyalahgunaan data pribadi.

Tantangan lain adalah kurangnya pengawasan dan edukasi digital bagi anak-anak. Orang tua dan pendidik perlu aktif membimbing agar anak dapat menggunakan media sosial dengan bijak dan aman. Regulasi yang ketat juga diperlukan untuk melindungi anak dari konten yang berbahaya serta mengatur penggunaan data pribadi mereka di platform daring.

Selain itu, akses internet yang belum merata di berbagai daerah di Indonesia menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan semua lapisan masyarakat dapat menikmati hiburan daring dengan kualitas yang baik dan aman.

Secara keseluruhan, media daring hiburan di Indonesia menawarkan peluang besar bagi kreativitas dan hiburan yang lebih fleksibel. Namun, agar manfaatnya optimal dan risiko dapat diminimalkan, diperlukan kesadaran bersama dari pengguna, keluarga, pembuat kebijakan, dan platform digital dalam menciptakan lingkungan hiburan daring yang sehat dan aman bagi semua, terutama generasi muda.

6.1.

Pembelajaran Fleksibel di Masa Darurat

Pembelajaran jarak jauh dan blended learning telah menjadi strategi utama dalam menjaga keberlangsungan pendidikan di masa darurat, seperti saat terjadi bencana alam atau pandemi. Metode ini memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa, namun juga menghadirkan tantangan besar, khususnya di wilayah-wilayah yang terdampak langsung oleh bencana. Di daerah yang menghadapi keterbatasan akses listrik, sinyal internet yang tidak stabil, dan minimnya fasilitas teknologi, pelaksanaan pembelajaran daring terhambat karena kendala infrastruktur. Selain itu, ada menghadapi hambatan tambahan saat bencana terjadi, seperti rusaknya fasilitas pendidikan hingga berubahnya rutinitas pasca situasi darurat.

Dalam konteks seperti ini, peran guru menjadi sangat penting. Guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan mengadaptasi instrumen serta referensi pembelajaran yang relevan, terpercaya, dan sesuai dengan kondisi lokal. Modul ini dirancang untuk mendukung guru Sekolah Dasar agar mampu mengidentifikasi medium pembelajaran jarak jauh yang paling efektif, mengoperasikan platform daring yang tersedia, dan mengakses sumber-sumber belajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar meskipun dalam kondisi terbatas.

Tak kalah penting, keterlibatan orang

tua sangat dibutuhkan untuk menjembatani kesenjangan teknologi dan memastikan anak tetap terpantau selama pembelajaran berlangsung. Orang tua dapat berperan sebagai pendamping belajar, penyedia suasana belajar yang aman di rumah, serta pengawas penggunaan perangkat digital anak agar tetap aman dan produktif. Kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua akan memperkuat upaya memastikan bahwa hak anak atas pendidikan tetap terpenuhi dengan baik, bahkan dalam keadaan krisis sekalipun.

6.2.

Memilih Media Pembelajaran Jarak Jauh yang Kontekstual dan Adaptif

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ), tidak ada satu pendekatan tunggal yang cocok untuk semua daerah, terutama di wilayah rawan bencana dengan kondisi geografis dan sosial yang beragam seperti kawasan selatan Jawa. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menilai dan memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan situasi nyata di lingkungan tempat ia mengajar.

Beberapa faktor utama yang perlu dipertimbangkan:

6.2.1

Tantangan Wilayah

Banyak desa di pesisir selatan Jawa berada di lokasi terpencil, diapit oleh perbukitan atau pegunungan, yang membuat akses jalan, listrik, dan

sinyal internet tidak stabil. Kondisi ini menyulitkan penggunaan platform daring secara konsisten. Dalam situasi seperti ini, guru perlu mempertimbangkan modul cetak, penyimpanan materi di flashdisk/SD card, atau memanfaatkan radio komunitas lokal yang masih bisa dijangkau oleh siswa. Berdasarkan hal ini, guru bisa memilih:

1. WhatsApp atau SMS untuk tugas ringan dan pengingat jadwal
2. Radio lokal atau pengeras suara desa untuk menyampaikan informasi pelajaran
3. Modul cetak mingguan yang dapat diambil dan dikumpulkan di sekolah atau titik kumpul desa
4. Penggunaan flashdisk/SD card yang berisi video/audio pembelajaran untuk diputar secara bergantian

6.2.2

Kondisi Sosial dan Kultural

Pola kerja masyarakat pesisir, seperti nelayan yang melaut pada dini hari dan pulang menjelang sore, membuat keterlibatan orang tua dalam pendampingan belajar menjadi terbatas. Guru dapat mengatasi ini dengan menyesuaikan waktu pengiriman tugas dan menggunakan pendekatan berbasis komunitas, seperti kelompok belajar kecil yang difasilitasi oleh tokoh lokal, relawan, atau kawan seaya.

Tidak semua siswa memiliki gawai sendiri, dan jika ada pun, seringkali digunakan bersama-sama dalam

keluarga. Maka, guru dan pihak sekolah perlu memetakan ketersediaan perangkat digital dan daya listrik di rumah siswa.

6.2.3

Kesesuaian Media dengan Materi Pelajaran

Beberapa pelajaran, seperti prakarya atau sains, mungkin memerlukan demonstrasi visual. Dalam kondisi sinyal terbatas, video pendek yang dapat diputar tanpa harus terhubung Internet akan lebih mudah dalam penyelenggaraan kelas.

Berikut ini beberapa website dan platform layanan atau bahan ajar daring yang berasal dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia:

1. Portal Rumah Belajar (<https://belajar.kemdikbud.go.id>)

Portal Rumah Belajar adalah platform pembelajaran daring resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menyediakan beragam materi pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan.

Fitur Utama:

- a. Sumber belajar digital
- b. Bank soal dan latihan
- c. Laboratorium Daring
- d. Kelas Daring
- e. Buku digital

2. Guru Berbagi (<https://guruberbagi.kemdikbud.go.id>)

Platform berbagi praktik baik dan rencana pembelajaran dari guru untuk guru.

Fitur Utama:

- a. RPP siap pakai
- b. Media pembelajaran
- c. Strategi pembelajaran inovatif
- d. Forum diskusi antar guru

3. TV Edukasi (<https://tve.kemdikbud.go.id>)

Platform siaran pendidikan yang dapat diakses melalui televisi maupun daring.

Fitur Utama:

- a. Video pembelajaran
- b. Program pendidikan
- c. Jadwal siaran pendidikan

6.3

Instrumen Kelas Daring dan Perbandingannya

Instrumen kelas online adalah platform yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara interaktif. Berikut ini beberapa instrumen kelas online yang dapat digunakan:

1. Google Classroom

Google Classroom adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk mengelola kelas, mengunggah materi pembelajaran, dan memberikan tugas kepada siswa. Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan platform ini:

Kelebihan	Kekurangan
Gratis dan mudah digunakan	Memerlukan koneksi internet yang stabil
Terintegrasi dengan layanan Google lainnya seperti Google Drive, Google Meet, dan Google Forms	Membutuhkan akun Google untuk mengakses
Memungkinkan interaksi antara guru dan siswa melalui komentar dan diskusi	Fitur video conference terbatas jika dibandingkan dengan platform khusus seperti Zoom
Memudahkan pengelolaan tugas dan penilaian	Tidak dapat digunakan secara offline
Dapat diakses melalui komputer maupun aplikasi di smartphone	

Google for Education Nilai-nilai kami Produk AI Referensi

Home > Google Workspace for Education > Classroom

Google Classroom

Tempat kegiatan belajar mengajar menjadi satu

Google Classroom membantu pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menarik yang dapat mereka personalisasi, kelola, dan ukur. Sebagai bagian dari Google Workspace for Education, Google Classroom memberdayakan pendidik untuk bekerja lebih efektif dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan.

Hubungi bagian penjualan Login ke Classroom

Google Classroom Admin Google Workspace Google Cloud

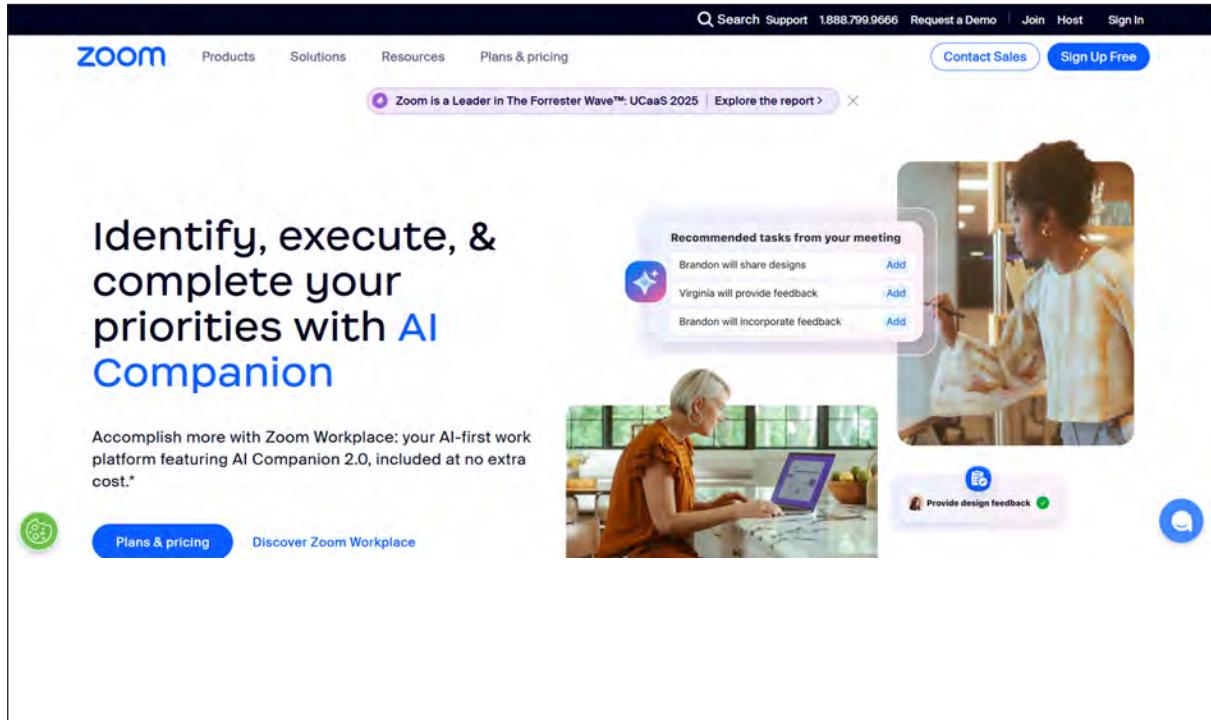
2. Zoom

Zoom adalah platform untuk pertemuan virtual dan pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru

dan siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui video conference. Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan platform ini:

Kelebihan	Kekurangan
Kualitas video dan audio yang baik	Versi gratis memiliki batasan waktu (40 menit untuk pertemuan grup)
Mendukung berbagi layar untuk presentasi	Memerlukan bandwidth internet yang besar
Memiliki fitur interaktif seperti chat, polling, dan breakout rooms	Beberapa fitur hanya tersedia di versi berbayar

Dapat merekam pertemuan untuk ditonton ulang	Perlu mengunduh aplikasi untuk pengalaman optimal
Mendukung hingga 100 peserta dalam versi gratisnya	



The screenshot shows the Zoom homepage with a banner for AI Companion. It highlights features like identifying, executing, and completing priorities with AI. It also mentions Zoom Workplace and AI Companion 2.0. A sidebar on the left includes links for Products, Solutions, Resources, Plans & pricing, Contact Sales, and Sign Up Free.

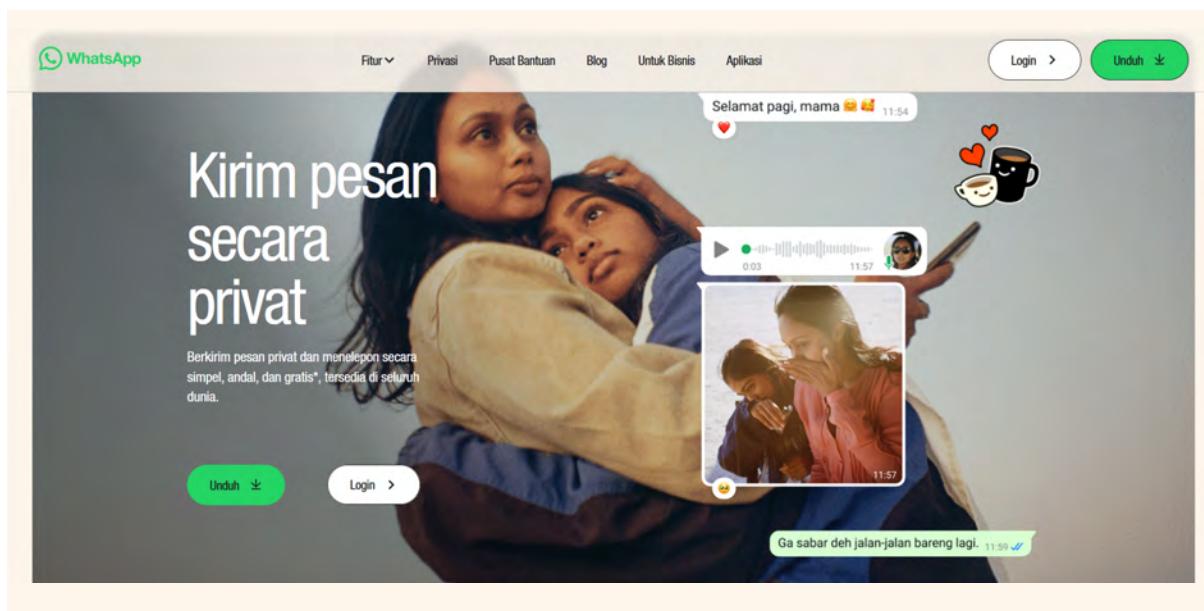
3. WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi perpesanan yang dapat digunakan untuk komunikasi dan berbagi

materi dalam pembelajaran jarak jauh. Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan platform ini:

Kelebihan	Kekurangan
Populer dan sudah banyak digunakan oleh siswa dan orangtua	Kurang terstruktur untuk pengelolaan pembelajaran

Hemat kuota internet dibandingkan platform video conference	Kesulitan melacak partisipasi dan kemajuan siswa
Mudah digunakan untuk berbagi materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video	Keterbatasan dalam penyimpanan materi pembelajaran
Dapat digunakan untuk diskusi kelompok melalui fitur grup	Tidak memiliki fitur khusus untuk pendidikan seperti pemberian tugas dan penilaian
Mendukung panggilan video untuk kelompok kecil	Menempati urutan tertinggi sebagai platform yang paling sering diretas
	Tidak didesain khusus sebagai medium pembelajaran jarak jauh tapi lebih sebagai alat komunikasi



Perbandingan Media Pembelajaran

Medium Pembelajaran	Keunggulan	Keterbatasan	Kesesuaian dengan Kondisi	Solusi
Google Classroom	Mudah diakses, fitur lengkap	Memerlukan koneksi internet stabil	Sesuai untuk pembelajaran daring jangka panjang	Cadangan Gunakan modul cetak atau SMS jika internet tidak tersedia
Zoom	Interaktif, mendukung diskusi kelompok	Memerlukan perangkat dengan kamera/mikrofon	Sesuai untuk pertemuan langsung dan diskusi	Gunakan panggilan telepon jika Zoom tidak dapat diakses
Microsoft Teams	Integrasikan komunikasi dan manajemen tugas	Memerlukan akun Microsoft	Sesuai untuk kolaborasi dan manajemen tugas	Gunakan email atau SMS untuk koordinasi

6.4 Alat Bantu Belajar Daring

Alat bantu belajar daring adalah media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Berikut ini beberapa alat bantu belajar daring yang dapat digunakan:

1. Video Pembelajaran

Di banyak penelitian, video merupakan medium yang paling efektif dalam penyampaian pesan. Namun proses pembuatan video

membutuhkan keahlian dan alat khusus, misalnya alat perekam dan aplikasi pengedit video. Saat ini perkembangan teknologi memungkinkan semua orang dapat membuat video dengan mudah karena semua alat yang dibutuhkan sudah bisa diakses lewat ponsel pintar

Dengan menggunakan ponsel pintar dan terlebih dahulu meng-install aplikasi pengedit video di ponsel

pintar yang sama siapa saja dapat dengan mudah membuat video. Beberapa aplikasi pengedit video versi mobile yang bisa dicoba adalah OBS Studio dan Capcut. Namun perlu diingat, pembuatan video tidak hanya tentang alat tapi juga tentang skill. Untuk membuat video yang bagus seseorang harus menguasai teknik pengambilan gambar, penyusunan alur video, penyampaian pesan dan teknik editing. Meskipun begitu bukan berarti kita tidak bisa menggunakan video sebagai medium pembelajaran. Kita masih bisa memakai video-video pembelajaran yang telah diproduksi, misalnya oleh institusi pemerintah, sebagai medium pembelajaran kita.

2. Slide Presentasi

Slide presentasi adalah slide (satu halaman presentasi) yang disusun dalam bentuk presentasi, biasanya untuk keperluan bisnis tetapi juga sering digunakan di area lain seperti pembelajaran di kelas. Slide berisi materi pembelajaran dalam bentuk visual yang bisa berbentuk tulisan atau gambar dan perpaduan keduanya.

Aplikasi yang populer digunakan untuk membuat slide presentasi adalah Microsoft PowerPoint, di mana aplikasi ini dapat digunakan tanpa koneksi internet. Selain itu, saat ini juga tersedia aplikasi populer pembuat slide presentasi daring dan mobile, yakni Google Slides dan Canva.

3. Poster Digital

Pada dasarnya poster adalah suatu pengumuman ataupun iklan dalam bentuk gambar ataupun tulisan yang berisi mengenai himbauan atau ajakan untuk melakukan sesuatu dan umumnya poster tersebut akan ditempelkan di dinding atau di tempat-tempat strategis yang kerap dilalui banyak orang dan juga mudah untuk dibaca. Namun saat ini peredaran poster tidak hanya berlangsung secara fisik tapi juga digital. Begitu juga peruntukannya, di mana poster juga banyak digunakan sebagai medium edukasi.

Pembuatan poster hampir sama dengan pembuatan video, ia membutuhkan kemampuan khusus dalam menerjemahkan informasi tertulis dalam bentuk gambar. Saat ini ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat poster sederhana dengan cara yang cukup mudah, misalnya; Canva, Adobe Express, PosterMyWall, Visme, dan Poster Maker.

4. Kuis Daring

Kuis merupakan bentuk permainan di mana pemain (individu atau tim) berusaha menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis juga bisa menjadi metode penilaian singkat dalam pembelajaran untuk mengukur pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan seseorang. Saat ini para pengajar banyak memanfaatkan kuis daring sebagai salah satu alat bantu pembelajaran, terutama untuk

mengukur kemampuan peserta didik mereka.

Kuis daring cukup mudah dibuat. Kita hanya harus menyiapkan materi dan mengakses aplikasi daring yang tersedia untuk membuat kuis yang kita inginkan. Ada banyak aplikasi pembuat kuis daring yang dapat dicoba, misalnya; Google Form, Quizizz, Kahoot!,

Quizlet, WorldWall, Survey Monkey, dan lain-lain.

Penggunaan alat bantu pembelajaran akan sangat bergantung pada kondisi pengajar, kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Berikut adalah tabel perbandingan beberapa alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan:

	Video	Presentasi	Poster Digital	Kuis Daring
Penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mempermudah pemahaman karena ditampilkan secara audio visual	Ya	Ya	Tidak	Tidak
Siswa dapat mempelajari sendiri materi belajar tanpa didampingi guru	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
Dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
Membutuhkan media penyimpanan dengan kapasitas yang besar	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
Materi dapat relatif dengan mudah diproduksi (tidak membutuhkan keahlian khusus dan tidak membutuhkan perangkat dengan spesifikasi khusus)	Tidak	Ya	Tidak	Ya

6.5

Platform Penyedia Layanan Alat Bantu Belajar Daring

1. Capcut

Capcut adalah aplikasi pengedit video yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan Capcut para pengajar dapat

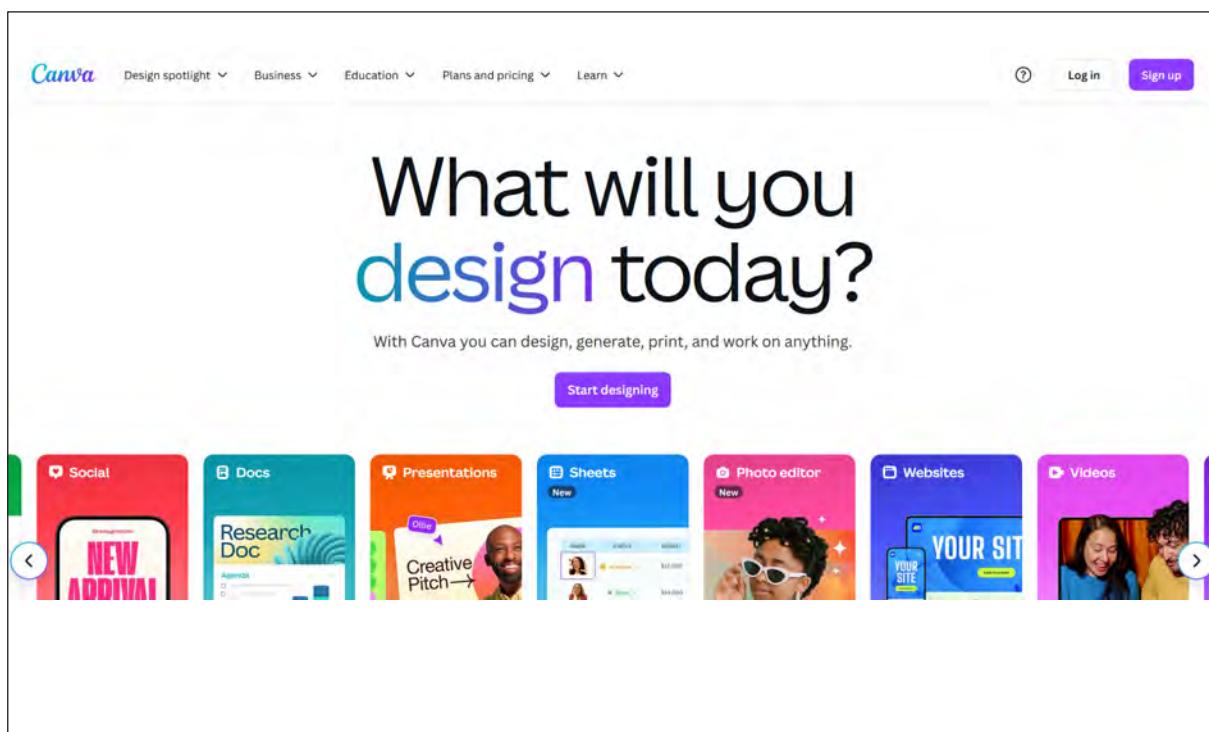
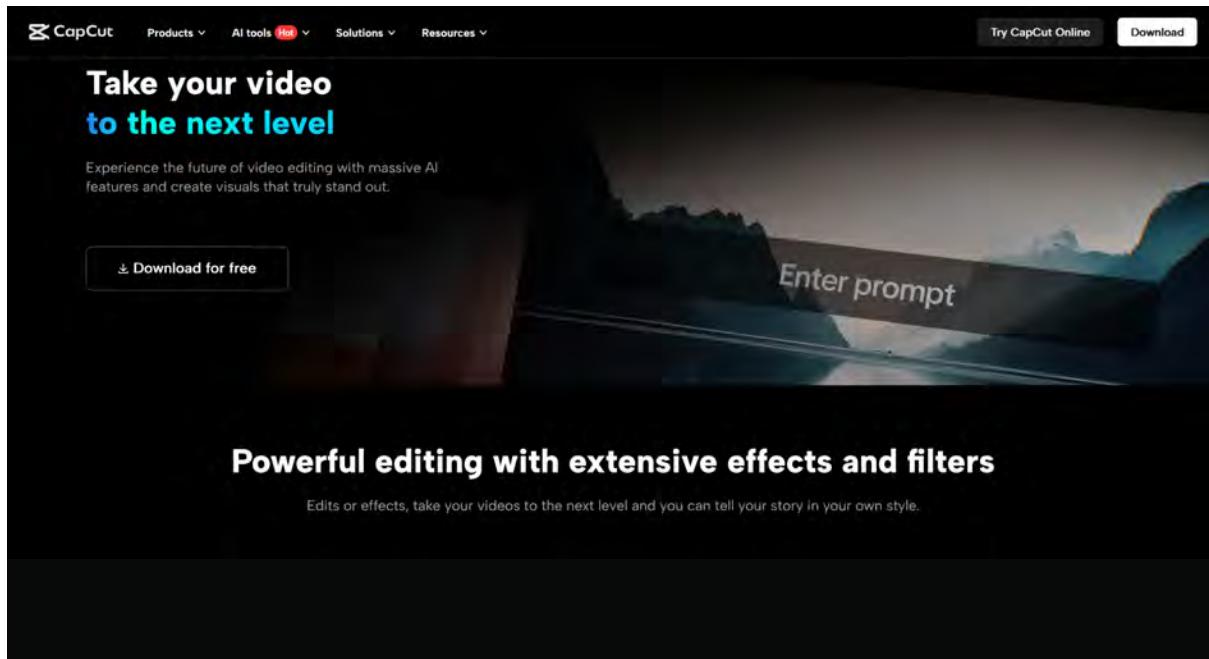
memotong dan menggabungkan video. Para pengajar juga dapat menambahkan efek, teks, musik dan transisi pada video agar lebih menarik untuk ditonton. Cara penggunaan aplikasi ini juga cukup mudah. Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan aplikasi ini:

Kelebihan	Kekurangan
Mudah digunakan meskipun untuk pemula	Beberapa fitur premium berbayar
Tersedia banyak template dan efek	Membutuhkan spesifikasi perangkat yang cukup tinggi
Gratis untuk digunakan	Jika menggunakan versi gratis akan muncul watermark pada video hasil editing
Tersedia untuk smartphone dan komputer	Memerlukan koneksi internet untuk mengakses beberapa fitur
Hasil edit video berkualitas baik	

2. Canva

Di banyak penelitian, video merupakan medium yang paling efektif dalam penyampaian pesan. Namun proses pembuatan video membutuhkan keahlian dan alat khusus, misalnya alat perekam dan

aplikasi pengedit video. Saat ini perkembangan teknologi memungkinkan semua orang dapat membuat video dengan mudah karena semua alat yang dibutuhkan sudah bisa diakses lewat ponsel pintar



Kelebihan	Kekurangan
Antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan	Beberapa elemen dan template premium berbayar
Tersedia banyak template	Keterbatasan dalam kustomisasi untuk versi gratis
Dapat digunakan secara kolaboratif; satu tim mengerjakan satu proyek desain	Jika menggunakan versi gratis akan muncul watermark pada video hasil editing
Tersedia elemen grafis gratis	Memerlukan koneksi internet untuk menggunakan aplikasi
Dapat diakses melalui browser atau aplikasi	Resolusi gambar hasil ekspor terbatas (kecil) pada versi gratis

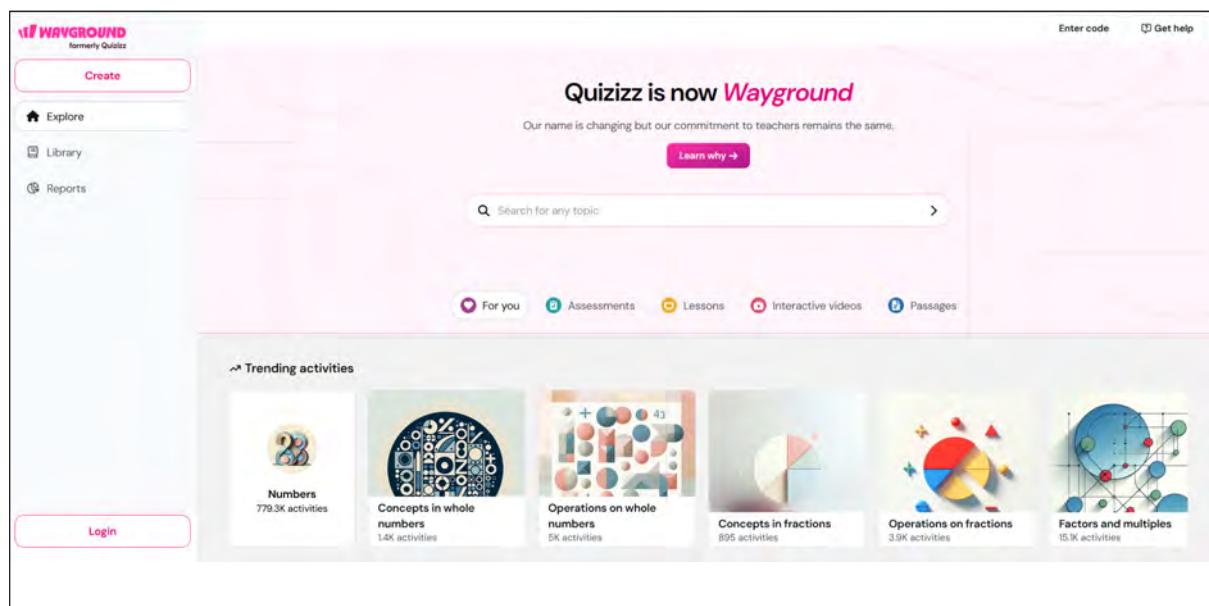
3. Quizizz

Quizizz adalah platform untuk membuat kuis interaktif yang bisa dimainkan oleh siswa secara mandiri atau bersama-sama dalam kelas virtual. Para pengajar juga dapat menggunakan aplikasi ini

untuk membantu para pengajar dalam memberi tugas atau menilai kemampuan siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Berikut adalah ringkasan kelebihan dan kekurangan aplikasi ini:

Kelebihan	Kekurangan
Terdapat elemen gamifikasi yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa	Memerlukan koneksi internet yang stabil

Terdapat hasil rekap berupa laporan detail tentang kinerja siswa	Beberapa fitur analisis lanjutan hanya tersedia di versi berbayar
Dapat dimainkan secara asinkron (siswa bermain sesuai kecepatan masing-masing)	Terbatas pada format pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat
Tersedia ribuan kuis yang dapat dimodifikasi	Memerlukan perangkat untuk setiap siswa
Terintegrasi dengan Google Classroom	



Referensi:

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh: Bagi Guru Selama Sekolah Tutup dan Pandemi Covid-19 dengan Semangat Merdeka*

Belajar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://bersamahadapkorona.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/>

Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>

UNESCO. (2020). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. Paris: UNESCO International Commission on the Futures of Education. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717>

Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemendikbud. (2021). *Pedoman Pembelajaran dalam Masa Kedaruratan Covid-19*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/pedoman-pembelajaran-dalam-masa-kedaruratan/>

Surat Edaran Sekretaris Jenderal No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19. (2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/se-sesjen-pedoman-pembelajaran-jarak-jauh>

World Bank. (2020). *Remote Learning, Distance Education and Online Learning During the COVID19 Pandemic: A Resource List by the World Bank's Edtech Team*. World Bank. <https://documents.worldbank.org/en/publication/documents-reports/documentdetail/964121585254860581/remote-learning-distance-education-and-online-learning-during-the-covid19-pandemic-a-resource-list-by-the-world-banks-edtech-team>

Aplikasi Peringatan Dini

Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inarisk.bnrb&hl=id&pli=1>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.info_BMKG&hl=id

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magma.pvmbg.magmaindonesia&hl=id>

iOS:

<https://apps.apple.com/id/app/inarisk-personal/id1450122707>

<https://apps.apple.com/id/app/info-bmkg/id1114372539>



7

Praktik Menyusun Rencana Pembelajaran

Durasi: 120 Menit

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti modul ini, peserta diharapkan mampu::

- Mengidentifikasi medium pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi, baik melalui platform daring maupun media offline.
- Mengoperasikan berbagai platform pembelajaran daring (seperti Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams) untuk mengelola materi, tugas, dan interaksi dengan siswa.
- Mengevaluasi dan memilih sumber daya pembelajaran yang kredibel dan dapat diakses, baik secara daring maupun offline.
- Menggunakan sumber daya pembelajaran yang terpercaya di internet, seperti Ruangguru,

Merdeka Belajar, dan platform lainnya.

- Membuat rencana pembelajaran PJJ yang terstruktur dengan mempertimbangkan kondisi siswa dan teknologi yang tersedia, termasuk untuk siswa dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan akses.

Sumber Daya yang Dibutuhkan

- Proyektor atau papan tulis
- Buku referensi atau modul literasi digital
- Lembar kerja untuk siswa
- Gawai/komputer
- Akses ke internet
- Aplikasi pesan singkat/chatting, dan aplikasi lainnya.

Metode Pembelajaran

- Diskusi kelompok
- Penugasan individu
- Presentasi.

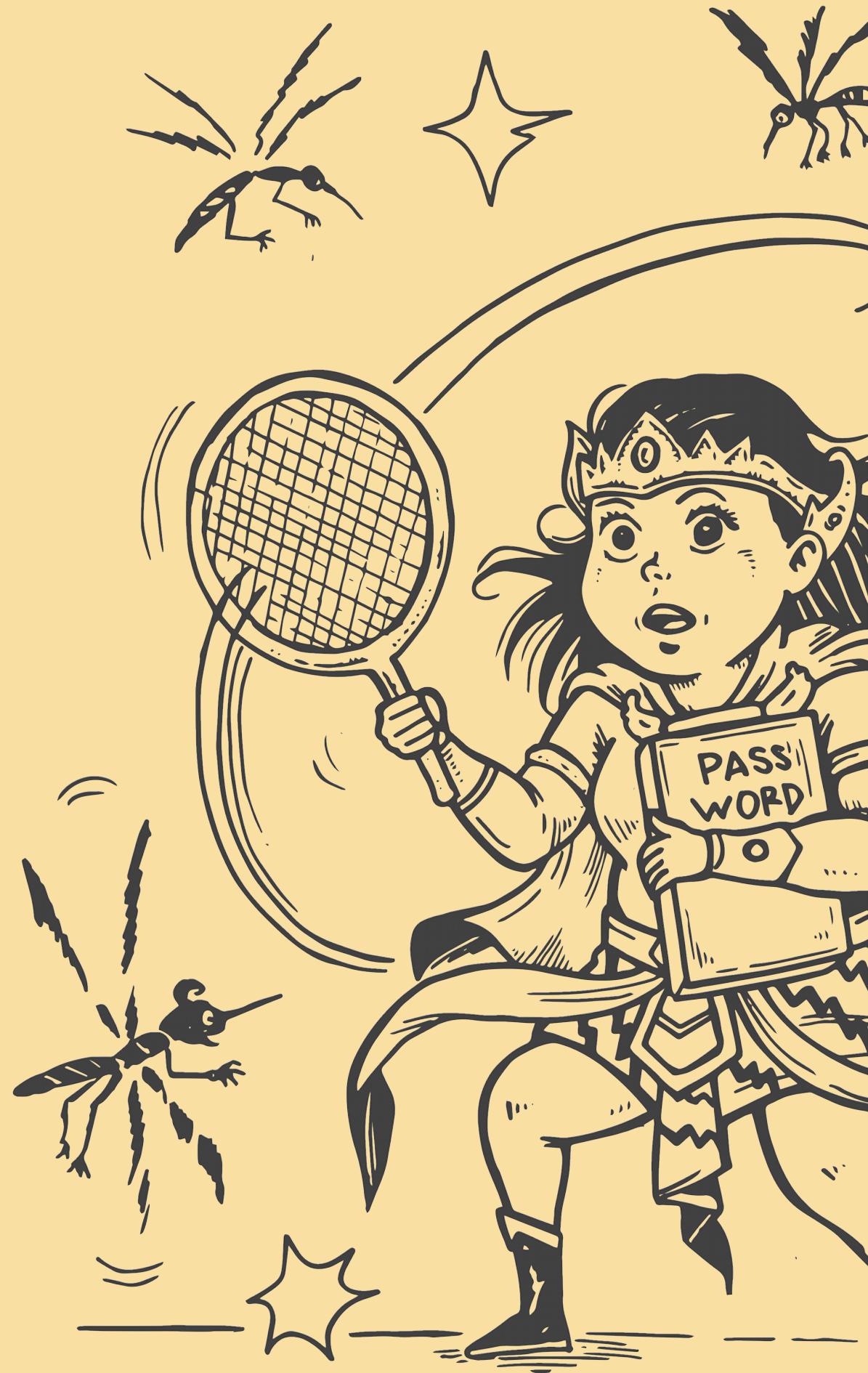
Pengantar:

Rencana pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang efektif penting untuk

memastikan kelancaran pembelajaran. Template ini dirancang untuk membantu guru merencanakan dan mengorganisir kegiatan PJJ secara terstruktur. Tujuan utamanya adalah memberikan panduan yang jelas tentang tujuan pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Setiap poin dalam template ini dijelaskan secara ringkas agar guru dapat mengimplementasikannya dengan mudah sesuai kebutuhan siswa dan kondisi yang ada.

Lembar Pembelajaran Darurat

Nama Sekolah	SD N 1 Aman Bencana,
Mata Pelajaran	Desa Tangguh, Kec Aman, Kab. Selamat
Kelas/Semester	
Alokasi Waktu	
Tema/Sub Tema Pembelajaran	
Tujuan Pembelajaran	Pembuatan Keripik Nangka
Platform pembelajaran	Google Classroom, Jitsi, WhatsApp Group, LKPD
Materi (link)	Link video, Link pengumpulan tugas
Skenario Pembelajaran (mencakup ingin melakukan apa saja dan deskripsikan/ arahkan bagaimana peran orang tua)	Awal Inti Penutup Refleksi Rekomendasi



JAGA PASSWO



Lampiran

VORD-MU



1

Literasi Digital

Durasi: 120 Menit

Mengajar Daring Pasca Bencana “PASTI AMAN”

Ibu Lina adalah guru kelas 5 SD di lokasi yang baru saja mengalami banjir. Sekolah masih rusak dan belum bisa dipakai. Sekarang, banjir sudah surut dan rumah Ibu Lina sudah dialiri listrik lagi.

Ibu Lina ingin mengetahui kabar para siswanya. Untungnya, HP masih bisa menyala, dan Ibu Lina punya kuota. Laptopnya pun bisa menyala dan berfungsi dengan baik.

“Aku tethering aja dari HP ke laptop!”

Langkah demi langkah Kegiatan Mengajar Daring Ibu Lina

1. Perangkat (Device)

- HP dan laptop adalah perangkat utama.
- Ibu Lina mengaktifkan Hotspot pribadi dari HP.
- Laptopnya terhubung ke hotspot lewat Wi-Fi.

HP: “Ayo laptop, nebeng Internet Dariku aja ya~”

2. Router Mini: HP jadi Router

Saat tethering, HP bertindak sebagai router sekaligus modem mini. Dia membagikan koneksi data seluler ke perangkat lain, misalnya laptop.

HP: “Aku bukan cuma buat WA-an.”

*Sekarang aku jadi jembatan Internet
buat laptop juga!"*

3. ISP (Internet Service Provider)

HP Ibu Lina terhubung ke Internet lewat sinyal dari provider seluler (contohnya Telkomsel, Indosat, XL, adalah ISP dalam versi seluler.)

*ISP: "Halo HP Ibu Lina! Ini koneksi Internet-nya. Semoga kuat, ya,
sinyalnya..."*

4. IP Address & TCP/IP

- HP dan laptop masing-masing dapat IP address lokal.
- Laptop mengirim data ke HP → HP kirim ke ISP → Internet.
- Semua dikemas pakai TCP/IP, protokol pintar yang mengatur pengiriman data.

TCP: "Oke, kita kirim pesan Bu Lina dalam paket kecil, nanti disusun lagi di tujuan!"

5. Akses ke Internet

- Laptop Ibu Lina akhirnya bisa buka Jitsi dan WhatsApp Web.
- Semua pesan dan file pelajaran dikirim dan diterima melalui jalur ini: Laptop → HP (router) → Jaringan Seluler → Server Internet → Siswa

Server: "Pesan Ibu Lina sudah aku terima. Yuk, kirim ke semua perangkat siswa!"

6. Siswa Menerima Pesan

HP yang dipakai siswa juga punya IP address. Saat mereka buka WhatsApp, gambar itu muncul di layar

mereka. Semua karena kerja sama antara perangkat, router, modem, ISP, server, dan protokol TCP/IP



Bagian 1: Menyapa & Membuka Suasana (10 menit)

Aktivitas:

Ibu Lina membuka Jitsi (untuk yang bisa ikut), lalu juga kirim pesan suara di grup WA:

"Halo siswa/siswi Ibu... Semoga hari ini kalian sehat ya! Ibu kangen sekali.

Hari ini kita akan belajar tentang sesuatu yang sering kalian pakai...

Tebak apa? Betul! Internet! Tapi sebelumnya... yuk tulis/cerita di WA satu hal yang kamu syukuri hari ini"

Beberapa siswa mengetikkan jawaban secara simultan: "Masih bisa tidur di rumah", "Kucingku selamat", "Dapat charger baru".



Bagian 2: Penjelasan Apa Itu Internet? (15 menit)

Penjelasan dengan bercerita:

"Bayangkan kamu ingin kirim gambar ke temanmu. Tapi rumah kalian jauh. Nah, Internet itu seperti jalan rahasia dari HP kamu ke HP temanmu! Gambar itu akan naik 'motor data', dan motor itu perlu jalan yang namanya jaringan Internet."

Ibu Lina menggambar sketsa sederhana:

- HP → modem → jalan data → server → ke HP teman

Media:

- Gambar kartun alur Internet yang dibuat di Canva
- Pesan suara yang menjelaskan gambar tersebut

Bagian 3: Literasi Digital Sederhana – "Jangan Asal Klik!" (20 menit)

Ibu Lina bercerita:

"Kemarin, Ibu hampir klik gambar lucu dari WA, ternyata itu jebakan virus! Internet itu asyik, tapi kita harus hati-hati. Yuk belajar bareng aturan 'PASTI AMAN'!"

PASTI AMAN:

- P**: Pikir dulu sebelum klik
- A**: Ajak orang tua saat buka tautan baru
- S**: Simpan password, jangan bagi bagi
- T**: Tidak menyebarkan berita belum tentu benar
- I**: Ingat sopan santun, meski online

Lalu Ibu Lina memberikan kuis lewat gambar yang mencuplik kegiatan siswa di HP

*"Gambar mana yang nyaman?
Gambar mana yang tidak?"*



Bagian 4: Refleksi Emosional (10–15 menit)

Ibu Lina mengajak para siswa menggambar:

"Yuk menggambar: Kamu naik motor data dan mau mengantar pesan ke temanmu. Apa yang kamu bawa? Apa yang kamu lihat di jalan?"

Mereka boleh menggambar di kertas dan kirim foto ke WA, atau cukup cerita pakai suara.

Lalu ditutup dengan pertanyaan:

"Apa yang kamu pelajari hari ini? Dan apa harapanmu minggu depan?"

Penutup dan Tindak Lanjut

Ibu Lina menutup dengan pesan suara:

"Ibu bangga sekali karena kalian tetap semangat belajar walau belum bisa ke sekolah. Minggu depan kita belajar cara membuat password kuat dan menjaga rahasia online, ya!"

Catatan

Teknologi yang digunakan:

- WhatsApp (utama)
Jitsi (opsional, bisa digantikan Google Meet atau Zoom, jika sinyal memadai)
- Canva (untuk membuat gambar penjelasan)
- Google Drive (untuk menyimpan bahan belajar ringan)

Strategi untuk keterbatasan:

- Semua penjelasan penting juga dikirim dalam bentuk suara
- Siswa boleh mengumpulkan tugas lewat pesan suara atau foto tulisan tangan

Latihan:

Memutuskan Informasi yang akan Digunakan

1. Judul atau Topik Informasi yang Dicari:

.....
.....
.....
.....

2. Kata Kunci yang Digunakan:

.....
.....

3. Sumber-Sumber yang Dibuka:

(Tabel ini bisa disesuaikan jumlah barisnya sesuai kebutuhan.)

.....

No.	Nama Situs / URL	Kesan Awal	(✓/✗)
1.	Terdapat		
2.			
3.			
4.			
5.			

4. Perbandingan Isi.

Tuliskan “Ya” atau “Tidak” di setiap kolom:

Nama Situs / URL	Sumber 1	Sumber 2	Sumber 3	Sumber 4	Sumber 5
Informasi mudah dipahami					
Bahasa rapi & jelas Disusun oleh pihak terpercaya					
Terbaru / update					
Relevan dengan kebutuhan saya					

5. Keputusan Akhir:

A. Sumber yang Dipilih:

.....

.....

.....

B. Alasan Memilih Sumber Ini:

.....

.....

.....

6. Tindakan Selanjutnya (Beri tanda ✓):

- P**: Pikir dulu sebelum klik
- A**: Ajak orang tua saat buka Tautan baru
- S**: Simpan password, jangan bagi bagi
- T**: Tidak menyebar berita belum tentu benar
- I**: Ingat sopan santun, meski online

7. Catatan Pribadi atau Refleksi:

.....

.....

.....



Refrensi Tambahan

- What is the Internet?

Video pengantar yang menjelaskan secara sederhana apa itu internet, bagaimana cara kerjanya, dan apa saja yang bisa kita lakukan dengan Internet.

- **Computer Basics: Connecting to the Internet**

Video yang menjelaskan cara komputer terhubung ke internet, cocok untuk pemula yang baru belajar menggunakan perangkat digital.

- **How The Internet Works? | What Is Internet? | Dr Binocs Show | Kids Learning Video | Peekaboo Kidz**

Video yang menjelaskan proses kerja internet dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa/siswi.

- **Introduction to Digital Literacy | Digital Literacy 101**

Video penjelasan literasi digital: apa, kenapa penting, dan keterampilan apa saja yang termasuk di dalamnya.

- **The Internet: How Search Works**

Video yang menunjukkan bagaimana mesin pencari seperti Google bekerja dalam menemukan informasi di internet.

- **RUFF RUFFMAN | How Search Engines Work | PBS KIDS**

Video yang memperkenalkan cara kerja mesin pencari.

- **Discover: Research Skills**

Video cara melakukan riset online secara efektif, aman, dan bertanggung jawab.

- **Kiat-Kiat Presentasi**

Video tips dan teknik presentasi yang baik untuk siswa/siswi, agar percaya diri saat berbicara di depan kelas atau kelompok.



Website dan Artikel Daring

- **https://code.org/student_elementary**

Platform pembelajaran interaktif yang memperkenalkan siswa/siswi SD pada konsep dasar pemrograman dan logika komputer melalui permainan dan animasi.

- **<https://securityinabox.org/id/internet-connection/how-the-internet-works/>**

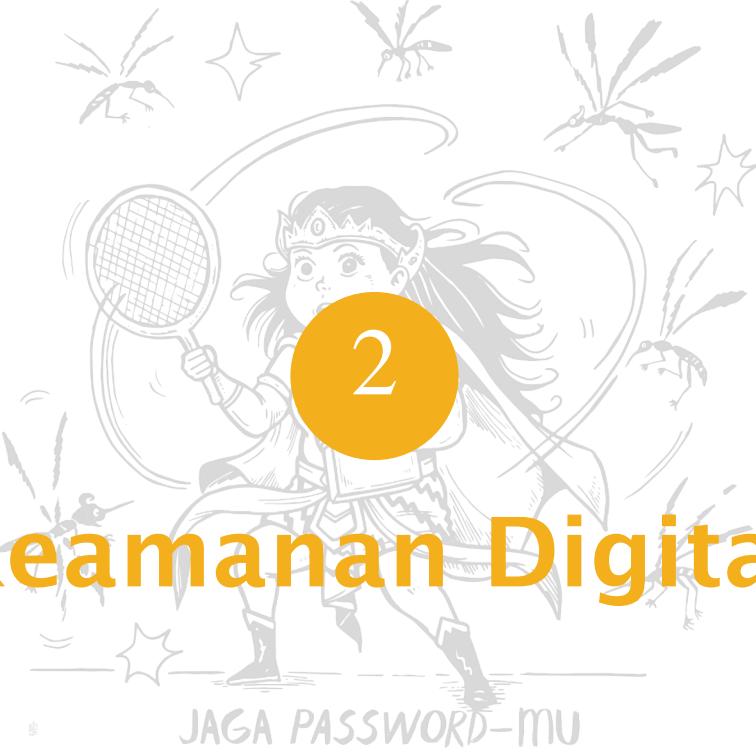
Penjelasan teknis mengenai bagaimana internet bekerja serta bagaimana kita bisa mengaksesnya dengan aman.

- **Tips Mengajar Daring Guru di Jambi**

Praktik baik dari guru-guru di Jambi yang menunjukkan strategi mengajar daring secara efektif meskipun dengan keterbatasan akses dan fasilitas.

- **Cara Siswa di Kendal Belajar dari Rumah (Masa Pandemi)**

Kisah pembelajaran jarak jauh dari siswa di Kendal yang menunjukkan tantangan dan adaptasi belajar online di wilayah dengan keterbatasan digital.



2

Keamanan Digital

JAGA PASSWORD-MU

Durasi: 120 Menit

2. Keamanan Digital

Latihan:

Memeriksa Kebiasaan Aman

Ini adalah lembar tugas yang bisa diberikan pada siswa kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar, agar bisa memahami taktik berinternet aman sambil memeriksa keputusan dan kebiasaan digitalnya sendiri. Soal-soal dalam lembar tugas ini bisa dikembangkan dan diperdalam oleh guru sesuai kebutuhan.

Tip: Kerjakanlah bersama orang tua atau guru, sambil berdiskusi.

1. Sudahkah kamu bertanya pada diri sendiri sebelum membagikan informasi personal?

Petunjuk: Centang kotak jika kamu sudah melakukan langkah berikut sebelum membagikan sesuatu di Internet.

Tanyakan pada Dirimu	Sudah	Belum
Saya sudah memikirkan baik-baik sebelum posting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya tahu siapa saja yang bisa melihatnya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya sudah izin orang tua	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya yakin tidak akan menyesal nanti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Mana yang Aman untuk Dibagikan?

Petunjuk: Tandai informasi di

bawah ini dengan (✓) jika aman dibagikan, dan (✗) jika tidak atau kurang aman dibagikan di Internet.

Jenis Informasi	✓ / ✗
Nama panggilan	<input type="checkbox"/>
Alamat rumah lengkap	<input type="checkbox"/>
Hobi dan makanan kesukaan	<input type="checkbox"/>
Foto diri di depan rumah	<input type="checkbox"/>
Nama orang tua	<input type="checkbox"/>

3. Mana cara berkomunikasi daring dengan aman?

Petunjuk: Tandai (✓) jika

pernyataannya sesuai dengan kebiasaanmu atau (✗) jika tidak sesuai, untuk setiap pernyataan.

Pernyataan	✓ / ✗
Saya boleh menerima pesan dari orang tidak dikenal, jika orang tersebut sopan	<input type="checkbox"/>
Saya harus memberi tahu orang tua, siapa saja kenalan daring/mutual saya	<input type="checkbox"/>
Saya chat, kirim foto, main game bareng bersama teman sekelas saya	<input type="checkbox"/>
Saya punya nama samaran dan second account untuk kehidupan digital saya	<input type="checkbox"/>
Saya sudah biasa berkenalan daring tanpa memberi tahu orang tua atau guru	<input type="checkbox"/>

4. Siapa yang boleh berkomunikasi daring dengan saya?

Petunjuk: Tulis jawabanmu. Apa yang harus kamu lakukan jika menerima pesan berikut di WhatsApp?

“Saya lagi cari pemain figurin, kamu diundang casting! Kirim fotomu, ya!”

Tanggapanmu:

.....

“Saya dari Partai XYZ. Mau bantu keluarga nelayan, tolong kirim foto rumah dan datanya.”

Tanggapanmu:

5. Apa yang harus saya lakukan jika menghadapi perundungan daring/cyberbullying?

“Saya teman dari sepupumu, ayo main bareng di game ini. Kirim nomormu, ya.”

Tanggapanmu:

.....

Petunjuk: Hubungkan setiap tindakan dengan penanganan yang benar. Tarik garis atau beri tanda panah.

Situasi	Tindakanmu
Dapat pesan ejekan dari akun tak dikenal	a. Blokir dan laporan akun tersebut
Ada yang mengancam menyebarkan fotomu	b. Ceritakan ke guru atau orang tua
Dihina di grup WA kelas	c. Simpan bukti (screenshot)

6. Apa saya bisa membedakan informasi dengan baik saat situasi bencana?

Petunjuk: Tandai "Resmi" atau "Tidak Resmi".

Pernyataan dari Pihak yang Mengaku Petugas	Resmi / Tidak Resmi
"Kami dari BNPB, info lengkap bisa dicek di website bnpb.go.id"	
"Kirim segera data lengkap dan lokasi rumah Anda ke nomor ini!"	
"Kami dari pemerintah, tapi tidak ada kartu identitas"	

Beberapa pertanyaan tambahan, yang bisa menjadi pemeriksaan keamanan digital untuk Guru dan Orang Tua.

1. Apakah perangkat saya sudah di update OS nya?

2. Apakah aplikasi di HP saya banyak yang tidak digunakan?
3. Apakah saya menggunakan satu kata sandi yang sama untuk semua akun? (email, TikTok, YouTube, Instagram, Game, dll.)
4. Apakah saya pernah memasang aplikasi dari luar Play Store atau App Store?

5. Apakah saya sering berganti-ganti nomor?
6. Apakah saya sering membiarkan GPS/location menyala di HP?
7. Apakah saya terbiasa mencadangkan data?
8. Apakah saya selalu mencegah diri klik tautan yang masuk dari chat, apalagi kalau dari grup atau nomor yang tidak dikenal?
9. Apakah saya merasa lebih nyaman dengan tahu bagaimana mengamankan diri dalam aktivitas digital?
- Untuk pemeriksaan di atas, Anda bisa merujuk ke tabel berikut:

No.	Pertanyaan Reflektif	Makna Keamanan Digital	Tindakan yang
1.	Apakah perangkat saya sudah diupdate OS-nya secara rutin?	Sistem yang diperbarui mengurangi celah keamanan dan meningkatkan performa.	Disarankan Aktifkan pembaruan otomatis atau cek update manual secara berkala.
2.	Apakah aplikasi di HP saya banyak yang tidak digunakan?	Aplikasi usang bisa menyimpan data dan meningkatkan risiko keamanan.	Hapus aplikasi yang tidak terpakai secara rutin.
3.	Apakah saya menggunakan satu kata sandi yang sama untuk semua akun?	Jika satu akun bocor, semua akun lainnya jadi rentan.	Gunakan kombinasi kata sandi unik atau pakai pengelola kata sandi.
4.	Apakah saya pernah memasang aplikasi dari luar Play Store atau App Store?	Aplikasi dari luar Play Store atau App Store resmi, bisa membawa malware atau virus.	Hindari kecuali sangat perlu dan pastikan sumber terpercaya.

5.	Apakah saya sering berganti-ganti nomor?	Nomor HP dipakai untuk verifikasi akun. Gonta-ganti bisa menyebabkan kehilangan akses akun.	Gunakan nomor utama untuk akun penting dan hindari menggantinya tanpa alasan kuat.
6.	Apakah saya sering membiarkan GPS/ Location menyala terus?	Lokasi menyala terus bisa melacak kebiasaan dan membahayakan privasi.	Gunakan mekanisme pencadangan yang kami sarankan.
7.	Apakah saya terbiasa mencadangkan data saya?	Backup data penting agar tidak hilang jika ponsel rusak atau hilang.	Jangan klik sembarang tautan.
8.	Apakah saya selalu mencegah diri klik tautan dari chat/grup/nomor asing?	Phishing lewat pesan instan bisa mencuri data pribadi atau akun. Kenyamanan menunjukkan	Periksa keaslian dan pengirim terlebih dahulu. Terus belajar dan berbagi praktik baik
9.	Apakah saya merasa lebih nyaman setelah tahu cara mengamankan diri secara digital?	meningkatnya literasi dan kesiapan menghadapi risiko digital.	soal keamanan digital dengan lingkungan sekitar.

Latihan:

Setelah Bencana, Sebelum Aman

Untuk Orang Tua/Wali Murid

• Situasi

Sudah dua minggu sejak banjir besar melanda Desa Nelayan Suka Damai. Listrik dan internet sudah

kembali menyala, namun sekolah belum dibuka karena bangunan rusak. Banyak anak menghabiskan waktu di rumah atau berkumpul di area WiFi gratis dekat pelabuhan. Orang tua sibuk membersihkan rumah, memperbaiki kapal, atau mengurus bantuan.

Nisa (11 tahun) sering meminjam HP ayahnya saat ayahnya sibuk. Ia

bermain game online dan menonton video. Suatu hari, ia menerima pesan dari akun tidak dikenal di aplikasi game:

“Hai, aku juga tinggal di daerah banjir. Ayo ngobrol, aku tahu kamu pasti sedih.” Nisa membalas dan mulai bercerita. Akun itu kemudian meminta foto kamar Nisa dan menjanjikan hadiah berupa “voucher game” jika Nisa menuruti permintaan-permintaan lainnya.



Jawablah pertanyaan berikut, jika bisa, sambil berdiskusi dengan anak Anda. Pertanyaan pilihan bisa mengandung lebih dari satu jawaban.

● **Situasi**

Sudah dua minggu sejak banjir besar melanda Desa Nelayan Suka Damai. Listrik dan internet sudah kembali menyala, namun sekolah belum dibuka karena bangunan rusak. Banyak anak menghabiskan waktu di rumah atau berkumpul di area WiFi gratis dekat pelabuhan. Orang tua sibuk membersihkan rumah, memperbaiki kapal, atau mengurus bantuan.



Latihan:

Setelah Bencana, Sebelum Aman

- 1. Menurut Anda, apa saja yang membuat Nisa rentan dalam situasi ini?**

- Tidak ada pengawasan saat menggunakan perangkat
 - Masih dalam kondisi trauma Setelah bencana
 - Percaya begitu saja pada pesan dari orang asing
 - Lainnya:
-
-

- 2. Menurut Anda, apakah Nisa sadar bahwa ia sedang dibujuk? Mengapa atau mengapa tidak?**

- 3. Jika Anda adalah orang tua Nisa, apa yang akan Anda lakukan saat mengetahui hal ini?**

- Marah dan melarang anak menggunakan HP
 - Menenangkan anak, lalu mengecek isi pesan dan akun tersebut
 - Melaporkan akun tersebut ke platform dan pihak berwenang
 - Lainnya:
-
-

- 4. Apa langkah pencegahan yang bisa anda lakukan untuk melindungi anak dalam situasi pasca bencana seperti ini?**

- Mengaktifkan kontrol orang tua di perangkat
 - Menjadwalkan waktu khusus bermain HP dengan pengawasan
 - Mengobrol dengan anak tentang “teman online” yang belum tentu aman
 - Memastikan anak tidak berbagi informasi pribadi atau foto
 - Lainnya:

- Mengaktifkan Google Play Protect dan melakukan pemindaian rutin
 - Mencadangkan data secara berkala ke Google Drive atau penyimpanan lain

Pesan untuk Diri Sendiri sebagai Orang Tua:

Tuliskan satu hal yang ingin Anda lakukan mulai minggu ini agar anak lebih aman secara digital, terutama dalam situasi sulit seperti setelah bencana.

Checklist Keamanan dan Kebersihan Android

- Memperbarui sistem Android ke versi terbaru
 - Memperbarui semua aplikasi dari Play Store
 - Menghapus aplikasi yang tidak lagi digunakan
 - Membersihkan file sampah cache dari perangkat
 - Mengatur kunci layar (PIN, pola, sidik jari)
 - Mengecek dan mengatur ulang izin aplikasi (kamera, lokasi, dll.)
 - Tidak menggunakan WiFi publik tanpa pelindungan VPN
 - Mematikan notifikasi yang mengganggu dari aplikasi tertentu
 - Logout dari akun jika aplikasi tidak sedang digunakan

Perangkat Android yang tidak dijaga

**Alat Bantu:
Periksa Sendiri Keamanan dan
Kebersihan Android Anda**

dengan baik bisa menjadi pintu masuk bagi risiko seperti:

- **Aplikasi berbahaya**
- **Pencurian data pribadi**
- **Iklan tidak pantas**
- **Penyebaran hoaks dan disinformasi**

Banyak dari ancaman ini terjadi bukan karena niat jahat pengguna, tapi karena **kurangnya kebiasaan digital yang aman dan bersih**. Seperti halnya rumah yang perlu dibersihkan secara rutin agar nyaman dan sehat, **perangkat Android juga perlu dirawat secara berkala** agar tetap aman, ringan digunakan, dan bebas dari gangguan.

Checklist ini disusun agar mudah diikuti oleh orang tua, guru, maupun siswa yang sudah mulai menggunakan perangkat pribadi. Beberapa langkah sederhana seperti mengelola notifikasi, memindai aplikasi, hingga mencadangkan data bisa membuat perbedaan besar dalam menjaga keamanan dan kenyamanan digital.



Alat Bantu: Pencadangan Gawai Android secara Lokal

Di banyak wilayah—terutama daerah pesisir atau pedesaan—akses internet sering tidak stabil, dan layanan cloud (seperti Google Drive atau Dropbox) sulit diandalkan. Tapi bukan berarti data di ponsel kita tidak bisa diamankan.

Pencadangan lokal adalah solusi cerdas untuk melindungi file penting seperti:

- Foto dan video keluarga
- Kontak penting
- Dokumen sekolah atau pekerjaan
- Chat dan data aplikasi

Dengan mencadangkan langsung ke **memori eksternal, flashdisk OTG**, atau **laptop**, kita bisa tetap merasa tenang walaupun ponsel hilang, rusak, atau harus di-reset.

Checklist ini dirancang untuk memandu langkah demi langkah cara **mencadangkan data penting di HP Android tanpa perlu internet**. Cocok untuk digunakan di lingkungan dengan keterbatasan sinyal atau saat kondisi darurat (misalnya pasca-bencana) saat koneksi belum stabil, tapi HP harus tetap digunakan.

Checklist Pencadangan HP Android secara Lokal (tanpa Internet dan Cloud)

<input type="checkbox"/> Tentukan Data yang Ingin Dicadangkan	Misalnya: Foto siswa, nilai, tugas, dokumen, rekaman suara, aplikasi penting.
<input type="checkbox"/> Periksa Ketersediaan Media Cadangan	Siapkan: Kartu SD, flashdisk OTG, atau laptop.
<input type="checkbox"/> Cadangkan ke Kartu SD	Pindahkan file dari penyimpanan internal ke SD Card (bisa lewat aplikasi File Manager).
<input type="checkbox"/> Cadangkan ke Flashdisk via OTG	Sambungkan flashdisk ke HP dengan kabel OTG, lalu salin data penting.
<input type="checkbox"/> Cadangkan ke Laptop/PC	Hubungkan HP ke komputer dan salin folder penting (DCIM, Documents, WhatsApp, dll).
<input type="checkbox"/> Gunakan Aplikasi	Contoh: Super Backup (untuk SMS, kontak, dll), backup disimpan di memori internal/SD.
<input type="checkbox"/> Backup WhatsApp secara Lokal	Pastikan WhatsApp melakukan backup lokal otomatis. Cek di: WhatsApp > Setelan > Chat > Cadangan chat.
<input type="checkbox"/> Simpan Salinan di Tempat Aman	Simpan flashdisk/kartu SD di tempat kering dan terlindung dari siswa/siswi.
<input type="checkbox"/> Tandai File yang Sudah Dicadangkan	Rename folder dengan tanggal pencadangan, misalnya: "Backup_Foto_2025-04-21".
<input type="checkbox"/> Buat Pengingat untuk Mencadangkan secara Rutin	Setiap seminggu sekali atau dua minggu sekali, cek dan cadangkan ulang data terbaru.



Referensi Tambahan

1. Video

- **AKU Berinternet dengan Aman**
Video berbahasa Indonesia yang mengenalkan cara berinternet aman dan bertanggung jawab kepada siswa/siswi dengan gaya narasi yang ramah.
- **Tips Menggunakan Internet dan Media Sosial dengan Aman**
Video panduan praktis bagi anak dan remaja untuk menjaga keamanan dan etika saat menggunakan media sosial dan platform digital lainnya.
- **Online Privacy for Kids - Internet Safety and Security for Kids**
Video animasi yang menjelaskan pentingnya menjaga privasi dan keamanan pribadi di internet, ditujukan khusus untuk siswa/siswi.
- **Private and Personal Information**
Video yang membantu anak memahami perbedaan antara informasi pribadi dan publik serta bagaimana melindunginya.
- **What is Privacy: A Kid Friendly Explanation on Understanding Personal Space and Information**
Video yang menjelaskan privasi dan ruang pribadi agar mudah dipahami oleh anak usia dini dan sekolah dasar.
- **Being Safe on the Internet**
Video panduan agar anak cara mengenali bahaya online seperti penipuan dan perundungan, serta

bagaimana bersikap aman saat berselancar di Internet.

- **5 Internet Safety Tips for Kids**
Video singkat dan menarik yang merangkum lima tips utama agar anak tetap aman saat menggunakan internet.
- **Kids explain mobile privacy; could you learn a thing or two?**
Video yang menunjukkan bagaimana siswa/siswi menjelaskan konsep privasi digital.
- **What is fake news? Tips For Spotting Them - Fake News for Kids**
Video yang mengenalkan anak pada konsep hoaks dan bagaimana cara mengenalinya dengan contoh sederhana.
- **CLICKBAIT explained**
Video tentang apa itu clickbait dan bagaimana siswa/siswi bisa belajar mengenali serta menghindarinya.
- **What is fake news - explained I CBC Kids News**
Video yang menjelaskan apa itu fake news, mengapa ia berbahaya, dan bagaimana bisa lebih kritis saat membacanya.

2. Website dan Artikel Daring

- **Security in a Box**
Panduan praktis dan alat gratis untuk meningkatkan keamanan dan privasi digital, terutama bagi aktivis, jurnalis, dan pendidik.
- **Google Families - Parental Supervision**
Fitur dari Google yang membantu orang tua mengelola aktivitas digital anak, termasuk kontrol

aplikasi, waktu layar, dan lokasi.

- **Apple Parental Controls**

Panduan resmi dari Apple untuk mengatur kontrol orang tua di perangkat iPhone, iPad, dan Mac agar anak aman saat online.

- **Common Sense Education - Internet Safety Lesson Plans**

Kumpulan rencana pembelajaran menyenangkan dan informatif untuk mengajarkan keamanan internet kepada siswa berbagai jenjang usia.

- **Digital Citizenship Indonesia - Keamanan Siber Anak**

Artikel edukatif yang menjelaskan pentingnya pelindungan anak di dunia digital serta tips praktis untuk orang tua dan pendidik.

- **Tular Nalar – Belajar Online**

Platform pembelajaran daring yang membekali pengguna dengan kemampuan berpikir kritis dan menangkal disinformasi di internet.

- **Hotspot Shield – Teen's Guide to Cybersecurity**

Panduan keamanan siber khusus remaja yang membahas ancaman online dan cara melindungi diri di media sosial dan perangkat digital.

- **Acronis – Internet Safety for Teens**

Artikel informatif yang menyoroti risiko digital bagi remaja serta tips aman berselancar dan berinteraksi di internet.



3

Etika Digital

Durasi: 120 Menit



- yang terhubung lewat teknologi
D. Tempat bermain game

Kuis:

Mengenal Ekosistem dan Etika Digital

Ini adalah contoh kuis yang bisa dikerjakan bersama siswa untuk mengilustrasikan konsep ekosistem digital dan cara pandang mengenai etika digital.



Bagian 1: Ekosistem Digital

1. Apa yang dimaksud dengan ekosistem digital?
 - A. Hutan tempat komputer tumbuh
 - B. Kumpulan hewan dan tumbuhan di layar
 - C. Jaringan alat, orang, dan sistem

2. Contoh perangkat dalam ekosistem digital adalah?
 - A. Meja belajar dan papan tulis
 - B. Handphone, laptop, dan tablet
 - C. Buku cetak dan pensil
 - D. Sepeda dan helm
3. Siapa saja yang termasuk ‘makhluk hidup’ dalam ekosistem digital?
 - A. Komputer dan kabel
 - B. Guru, siswa, dan pengguna Internet lainnya
 - C. Robot dan mesin ketik
 - D. Satelit dan antena

Bagian 2: Etika Digital — Di Mana Etika Dibutuhkan?

4. Kamu sedang berdiskusi di grup WhatsApp kelas. Apa etika digital yang baik?
 - A. Mengirim pesan dengan huruf besar semua agar cepat dibaca
 - B. Membalas dengan emosi kalau tidak setuju
 - C. Menjawab dengan sopan dan tidak menyebar hoaks
 - D. Mengabaikan semua pesan
5. Etika digital juga berlaku saat kita
 - A. Hanya saat mengerjakan ujian online
 - B. Hanya saat ada guru
 - C. Setiap kali menggunakan Internet dan teknologi
 - D. Hanya kalau sedang posting foto
6. Kamu menemukan gambar lucu di Internet dan ingin membagikannya.
 - Apa yang harus kamu cek dulu?
 - A. Apakah lucu atau tidak
 - B. Siapa pemilik gambar dan apakah boleh dibagikan
 - C. Apakah banyak orang suka
 - D. Siapa yang akan tertawa
7. Ketika bermain game online dengan teman, etika digital muncul saat kita
 - A. Marah jika kalah
 - B. Menyemangati teman dan bermain jujur
 - C. Menyalahkan sinyal
 - D. Keluar tanpa pamit

Latihan: Analisis Sumber Informasi Kebencanaan

Instruksi:

Bacalah dua contoh berita di bawah ini. Tandai mana yang merupakan **sumber terpercaya** dan mana yang **meragukan/hoaks**. Jelaskan alasan Anda.

Tabel Analisis:

Kriteria	Berita A	Berita B
Sumber Jelas dan Resmi?	Ya / Tidak	Ya / Tidak
Mengandung Unsur Kepanikan?	Ya / Tidak	Ya / Tidak
Ada Data/Angka yang Jelas?	Ya / Tidak	Ya / Tidak
Bisa Diverifikasi?	Ya / Tidak	Ya / Tidak

Berita A: "BMKG: Telah terjadi gempa bermagnitudo 6,2 di wilayah Kabupaten Garut pada pukul 03.45 WIB. Tidak berpotensi tsunami." (Sumber: <https://bmkg.go.id>)

Berita B: "DARI GRUP SEBELAH! Malam ini AKAN ADA GEMPA SUSULAN lebih besar dari sebelumnya. Siapkan diri dan hindari gedung tinggi! Ini serius ya!" (Sumber: Pesan WhatsApp)

Kesimpulan: Berita yang dapat dipercaya yaitu

.....
.....
.....
.....
.....

Latihan 2: Hoaks atau Fakta?

Tandai pernyataan berikut sebagai **Hoaks (H)** atau **Fakta (F)**:

1. () BMKG bisa memprediksi waktu dan lokasi gempa secara akurat.
2. () Situs resmi BNPB memberikan informasi status bencana secara real-time.
3. () Semua berita yang dibagikan teman di grup WhatsApp pasti benar.
4. () Gambar dan video yang

beredar saat bencana selalu sesuai kejadian.

5. () Guru dapat membantu siswa membedakan berita bohong dan berita benar.

Latihan 3: Studi Kasus

Skenario:

Anda melihat pesan di grup WhatsApp orang tua siswa: "Dengar-dengar dari teman saya, akan ada tsunami tengah malam. Lebih baik jaga-jaga, semua orang harus mengungsi ke daerah tinggi."

Pertanyaan Diskusi:

- Apa langkah pertama yang Anda lakukan?
- Apa yang akan Anda katakan kepada orang tua tersebut?
- Bagaimana Anda menyampaikan informasi yang benar kepada siswa dan komunitas sekolah?

Refleksi Pribadi Guru

- Apa pengalaman pribadi Anda terkait menerima hoaks bencana?
- Bagaimana Anda memverifikasi informasi saat terjadi bencana?
- Apa rencana Anda untuk meningkatkan literasi digital siswa dan orang tua di sekolah?

