



Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication



Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]



Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996
Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055
Fajrin Baidi:
+62853-4351-0765



jetclc@unm.ac.id



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Nuramaliah,
Khusnul Hatimah

*Analisis Tingkat
Pemahaman Siswa
SMPN 1 Polut Terhadap
Literasi Digital
Pencegahan Cybercrime*

Submitted: 2022-05-27
Accepted: 2022-07-30
Published: 2022-07-31

Analisis Tingkat Pemahaman Siswa SMPN 1 Polut Terhadap Literasi Digital Pencegahan Cybercrime

Nuramaliah^{1*}, Khusnul Hatimah²

¹Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: nurameliah02@gmail.com

²Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: khusnulimaa@gmail.com



©2022 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This study aims to determine the level of students' understanding of digital literacy, as a form of efforts to prevent the occurrence of cybercrime or cybercrime. This research is a qualitative descriptive study. The data collection method used is by interview and observation. The results of this study indicate that there are still class VIII students of SMPN 1 Polut who are not aware of the various dangers that can occur when using digital media. This has an impact on increasing the risk or danger to its users. So it is necessary to increase students' awareness of the dangers and crimes that can occur in cyberspace. This can be done by implementing various digital literacy programs in the school environment.

Keywords: digital literacy, cybercrime, media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap literasi digital, sebagai bentuk upaya pencegahan terjadinya kejahatan dunia maya atau cybercrime. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VIII SMPN 1 Polut yang belum menyadari berbagai bahaya yang dapat terjadi ketika menggunakan media digital. Hal tersebut berdampak pada peningkatan resiko atau bahaya terhadap penggunaannya. Sehingga dibutuhkan peningkatan kesadaran siswa terhadap bahaya dan kejahatan yang dapat terjadi di dunia maya. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai penerapan program literasi digital di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: literasi digital, kejahatan digital, media

PENDAHULUAN

Masuk pada abad ke-21, ilmu pengetahuan dan teknologi banyak mengalami perkembangan. Hal tersebut menyebabkan kemudahan dalam memperoleh beragam informasi yang tersedia dalam berbagai bentuk. Melalui media digital yang digunakan sebagai perantara informasi, kuantitas informasi yang diterima manusia saat ini berasal dari tingkat kualitas yang juga sangat beragam. Jolls dan Thoman mengungkapkan bahwa tingkat konsumsi media saat ini tergolong tinggi dan masyarakat secara umum telah 'sesak'

dengan media (Zaenudin *et al.*, 2020). Hal tersebut dapat ditinjau terlebih dahulu dalam perspektif penggunaan internet. Data dari Kominfo menyatakan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja, mengetahui tentang internet dan 79,55% diantaranya ialah pengguna internet, hal tersebut merupakan hasil temuan yang dilakukan setelah penelusuran aktivitas *online* yang menggunakan *sample* anak dan remaja usia 10-19 tahun yang tersebar di seluruh wilayah perkotaan dan pedesaan (Zaini and Soenarto, 2019). Situasi ini tentunya berdampak pada perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sehingga

masyarakat akan semakin merasa terikat dengan penggunaan teknologi di kehidupan sehari-harinya.

Jumlah peningkatan akses internet menunjukkan bahwa penggunaan media digital di berbagai kalangan khususnya remaja juga semakin meningkat, dengan menggunakan *personal computer* (PC), laboratorium komputer sekolah, laptop, dan *handphone* untuk memenuhi berbagai kegiatan sehari-harinya. Mereka memiliki 3 motivasi utama yang menjadikannya harus terus terhubung dengan dunia maya, diantaranya yaitu menjadi sarana untuk memperoleh beragam pengetahuan dan informasi terbaru, menjadi alat untuk terus menjalin komunikasi dengan teman, serta sebagai hiburan. Pencarian informasi dan hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan umum, dilakukan atas dasar karena adanya tugas sekolah, sedangkan untuk komunikasi dan hiburan dilakukan atas dasar keinginan pribadi.

Dilansir dari data terbaru Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa “pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 171,17 juta jiwa” (Tempo.co, 2019). Penelitian ini memperhatikan jumlah pengguna internet yang berada pada rentang usia 10-14 tahun, dengan jumlah penetrasi pengguna internet di Indonesia pada usia tersebut mencapai 66,2% (Gozali, 2020). Angka penggunaan internet yang terus mengalami perubahan secara signifikan, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi atau media digital saat ini telah diakses oleh berbagai kalangan dari berbagai lapisan masyarakat di Indonesia.

Namun, saat ini masyarakat Indonesia belum dapat menjadikan teknologi digital sebagai sarana yang lebih banyak memberikan dampak positif, artinya masyarakat perlu untuk lebih bijak dalam menggunakannya (Fernanda *et al.*, 2020). Penggunaan teknologi digital yang tidak tepat dapat memberikan dampak bagi kelangsungan kehidupan individu dan sosial. Termasuk terhadap keamanan data pribadi masyarakat yang saat ini banyak disalahgunakan oleh sejumlah pihak tertentu. Terbukti dengan ditemukannya berbagai kasus kejahatan dunia maya sebanyak 1207 kasus pada tahun 2016, yang di antaranya terkait pada kasus pencemaran nama baik, penyebaran berita bohong (*Hoax*) dan berbagai bentuk *cybercrime* lainnya (Masitoh, 2018).

Tak hanya itu, berdasarkan kongres yang dilakukan oleh PBB yang menyangkut dengan tindakan untuk memerangi *cybercrime*,

menjelaskan bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi yang terus terjadi memberikan kesempatan yang besar akan terjadinya kejahatan, karena kemungkinan untuk munculnya berbagai bentuk kejahatan yang baru juga semakin besar (Firmansyah *et al.*, 2021). Oleh sebab itu, literasi digital sudah selayaknya diperluas, agar dapat menyadarkan dan membentuk masyarakat digital yang aman, bijak dan cerdas.

Rasa penasaran remaja terhadap hal-hal yang baru yang terdapat di dunia maya cenderung tinggi, sehingga sangat beresiko. Namun, kehadiran internet seharusnya dapat menjadi sarana dalam membentuk generasi terpelajar yang sadar akan perkembangan dan kemajuan zaman yang terus terjadi, sehingga mendorong individu untuk terus belajar dan menemukan hal yang baru. Saat ini, penggunaan internet tak hanya dapat diakses oleh anak yang tinggal di perkotaan saja, tetapi juga telah menjangkau anak yang tinggal di pedesaan.

Menurut data Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi (Kemendes), tercatat ada 75.000 desa di Indonesia dan saat ini 60% yang terkoneksi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Natalia, 2020). Proses menggenjot desa agar terkoneksi TIK sudah dilakukan sejak 2015 oleh Kemkominfo bersama Kemendes. Sampainya akses internet di daerah pedesaan, menunjukkan bahwa pengaruh internet telah tersebar luas di masyarakat Indonesia. Namun, ketidakmampuan remaja untuk terpisahkan dari internet menjadi ketakutan tersendiri bagi para orangtua, karena bila tidak dibatasi dan diawasi, internet dapat menyebabkan terjadinya degradasi moral dan perubahan terhadap kepribadian mereka. Tak hanya beragam informasi negatif yang menjadi penyebabnya, namun berbagai opini-opini yang juga dapat menyesatkan menjadi suatu masalah yang baru.

Salah satu pencetus literasi digital, Gilster mengatakan bahwa “literasi digital dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami informasi dan yang lebih penting lagi ialah untuk dapat mengevaluasi dan mengintegrasikan format-format yang digunakan untuk menyalurkan informasi melalui perangkat digital” (Sukri, 2021). Dikutip dari Masitoh (2018) menerangkan bahwa terdapat 5 komponen literasi di sekolah yang perlu diperhatikan yaitu literasi dasar (*basic literacy*), literasi perpustakaan (*library literacy*), literasi teknologi (*technology literacy*), literasi

media (*media literacy*), dan literasi visual (*visual literacy*).

Indonesia telah mencanangkan berbagai bentuk program literasi nasional yang bertujuan untuk mempercepat terbentuknya budaya literasi di tengah masyarakat Indonesia saat ini, yang masih rendah (Masitoh, 2018). Hal itu menyebabkan keberadaan literasi digital menjadi langkah yang preventif dan edukatif, untuk menyadarkan para pengguna internet akan berbagai bahaya yang dapat terjadi dalam dunia digital. Sekaligus menjadi langkah yang tepat untuk meminimalisir terjadinya kejahatan di dunia maya. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa internet membawa dampak positif bagi kehidupan anak dan remaja, yang memudahkan mereka untuk mendapatkan informasi terbaru, memudahkan mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah yang dapat meningkatkan kreatifitas anak, mempererat komunikasi antar teman disekolah dan lain-lain. Namun, hal tersebut seperti dua sisi mata uang, teknologi internet juga memberi dampak negatif yang memengaruhi kehidupan generasi remaja sekarang ini. Munculnya beragam kasus online pornografi dan *cybercrime*, kasus perundungan, adiksi terhadap pornografi dan *games online* bahkan menyebabkan jarak antara anak dan keluarga adalah bukti nyata sangat rentannya pengaruh negatif perkembangan modernisasi internet terhadap dunia anak (Karaman *et al.*, 2020).

Dalam rangka menaggulangi kejahatan di bidang *cyber*, Majelis Umum Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) telah menyelenggarakan beberapa kongres dan menerbitkan sejumlah resolusi yang berisi pedoman penanggulangan *cybercrime*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *cybercrime* merupakan tindakan kejahatan yang meskipun dilakukan secara virtual, namun tetap menjadi kategori kejahatan dan pelanggaran hukum yang nyata (Laksana, 2019). Namun, meskipun kejahatan dunia maya atau *cybercrime* telah mendapatkan perhatian khusus oleh lembaga global dan menetapkan hukum terkait dengan hal ini, orangtua dan masyarakat akan tetap menjadi salah satu elemen penting dalam mencegah terjadinya jenis kejahatan ini. Karena orangtua menjadi pihak yang paling dekat dengan anak, sehingga mereka dapat melakukan pembimbingan dan pengawasan, khususnya bagi anak remaja yang baru mengenal internet.

Sesuai dengan uraian permasalahan di atas, maka penulis mengangkat sebuah fokus penelitian yaitu bagaimana pemahaman siswa SMP terhadap penerapan literasi digital sebagai bentuk upaya untuk mengatasi dan mencegah terjadinya kejahatan di dunia maya atau *cybercrime*.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah kami paparkan, maka bentuk metode yang kami gunakan ialah metode deskriptif kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan pada analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dan senantiasa menggunakan logika ilmiah. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Polut kabupaten Takalar dengan menyasar pada siswa kelas VIII. Waktu pelaksanaan penelitian ialah pada semester ganjil tahun 2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 9 dari 13 siswa kelas VIII SMPN 1 Polut yang menjadi informan, belum mengetahui dan memahami dengan baik terkait dengan literasi digital. Hal ini disebabkan kebanyakan dari mereka hanya mengetahui bagaimana menggunakan beragam media digital dan memperoleh beragam informasi dari internet. Namun, mereka belum menyadari bahaya dari berbagai kejahatan yang dapat terjadi di dunia maya.

Pandangan bahwa semua informasi dapat dicari melalui media digital dengan terkoneksi jaringan internet membuat mereka berselancar bebas tanpa memperhatikan berbagai etika dalam bermedia digital. Mereka tidak sadar bahwa siapapun bisa menjadi pelaku kejahatan di media digital, bahkan kerap salah satu dari mereka pernah mendapatkan komentar buruk (*bullying*) pada sosial media.

Pemahaman informan pada saat di wawancarai memahami bahwa literasi digital merupakan cara menggunakan media digital dan juga kemampuan mengenali penggunaan media digital. Dari pandangan pemahaman informan menunjukkan bahwa sebagian dari Siswa kelas VIII SMPN 1

Polut Takalar memahami literasi digital hanya sebatas bagaimana menggunakan media digital tanpa mengetahui macam-macam media digital dan kegunaannya secara spesifik.

Literasi digital merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai sebagai upaya untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Perubahan dan kemajuan zaman yang terus terjadi, menjadikan kemampuan literasi digital sebagai kemampuan yang tidak kalah penting untuk harus dikuasai (Dinata, 2021). Hal tersebut dikarenakan, kemampuan literasi digital dapat digunakan untuk membentengi diri dari derasnya arus informasi yang masuk dan belum tentu benar. Kejadian ini, biasanya disebut dengan konvergensi media. Konvergensi media merupakan proses yang terjadi yang semakin memudahkan orang untuk memperoleh informasi dan tayangan (Giovanni *et al.*, 2020). Oleh karena itu, literasi digital dapat digunakan sebagai bentuk upaya untuk mengatasi dan mencegah terjadinya kejahatan di dunia maya atau *cybercrime* yang terjadi akibat adanya konvergensi media.

Cybercrime atau kejahatan dunia maya merupakan aktivitas kejahatan yang menjadikan jaringan komputer sebagai alat atau media, dan menjadikan dunia virtual sebagai sasaran atau tempat terjadinya kejahatan tersebut (Arifin *et al.*, 2019). Saat ini, *cybercrime* telah menjadi ancaman yang serius, karena kerugian yang ditimbulkan secara global dapat setara dengan capaian pendapatan nasional suatu negara. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan bahwa kejahatan dunia maya adalah industri yang tumbuh dan berkembang setiap tahunnya, dengan tingkat pengembalian yang tinggi tetapi dengan resiko yang sangat kecil (Iman *et al.*, 2019).

Manfaat dalam penerapan literasi digital diantaranya ialah 1) wawasan individu bertambah ketika mereka mencari dan memahami informasi dengan baik, 2) menumbuhkan kemahiran seseorang untuk berpikir kritis terhadap segala hal yang diperoleh dari media digital, 3) meningkatkan kemampuan verbal seseorang, 4) membiasakan seseorang untuk fokus dan konsentrasi terhadap suatu hal tertentu, 5) meningkatkan kemahiran individu dalam membaca dan menulis informasi. Berdasarkan manfaat dari penerapan literasi digital tersebut, maka tidak sedikit sekolah yang saat ini menerapkan literasi digital sebagai sistem pendidikan yang berbasis digitalisasi, terlebih ketika pelaksanaan pembelajaran daring

berlangsung. Literasi digital dalam pembelajaran dianggap mampu mengefektifkan interaksi dan komunikasi selama proses pembelajaran (Dewi *et al.*, 2021).

Bullying merupakan perilaku yang menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan kekuatan yang terjadi di suatu lingkungan tertentu, dan umumnya terjadi di kalangan anak usia sekolah. Perilaku *bullying* terbagi menjadi beberapa bentuk, seperti mengancam, menyebarkan *hoax* atau informasi yang tidak benar, mengucilkan dan menyerang seseorang baik secara verbal maupun fisik. Perilaku ini sangat berpotensi untuk diulang, melihat korban yang menjadi sasaran dianggap sangat lemah dan ini bisa saja dilakukan melalui perantara media digital serta dapat dilakukan dari berbagai kalangan, baik itu orang dewasa hingga remaja.

Hal tersebut dapat terjadi terlebih ketika para pengguna teknologi digital tidak dapat memahami sepenuhnya bahkan tidak memedulikan etika dalam mengakses dan menggunakan berbagai bentuk media digital. Seperti, banyaknya pihak yang menyebarkan layanan dan produk tanpa memperhatikan tata krama dalam penyebarannya. Meskipun para pengguna media digital tidak saling bertatap muka, namun bukan berarti kita harus melupakan adanya pihak-pihak yang dapat tersinggung apabila kita melanggar tata krama ketika memposting sesuatu. Tata krama yang harus diperhatikan dalam menggunakan dunia digital ini bertujuan untuk menjaga kenyamanan sesama pengguna media digital.

Ketidakmampuan para siswa dalam mencegah dan menganalisis berbagai bahaya yang dapat terjadi dalam dunia maya, berdampak besar pada perkembangan otak, emosi, sosial dan kemampuan kognitif individu tersebut. Sama halnya dengan tingginya tingkat intensitas penggunaan media digital yang dapat mengeksploitasi kehidupan remaja tersebut (Fernanda *et al.*, 2020). Karena saat ini, media digital telah mencakup empat kategori utama yang sangat digemari oleh para remaja, yakni 1) media komunikasi interpersonal seperti *email* dan *whatsapp*, 2) media permainan yang interaktif seperti *game online*, 3) media pencarian informasi atau mesin pencari seperti *google*, dan 4) media partisipatoris, seperti ruang publik yang digunakan untuk berbagi cerita, pengalaman dan pendapatnya.

Tingkat intensitas penggunaan media digital yang tinggi dapat memberikan kenyamanan pada

penggunanya agar ia terus mengaksesnya, sehingga mereka dapat dengan mudah memberikan berbagai informasi yang bersifat pribadi dan data yang tidak seharusnya di-publish. Meskipun saat ini Indonesia telah mengatur *cybercrime* dalam UU ITE, hal tersebut tidak menutup kemungkinan masih banyaknya pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab yang dapat melakukan berbagai bentuk kejahatan di dunia maya. Karena itu, setiap individu dalam masyarakat membutuhkan pemahaman terhadap literasi digital, yang menjadi langkah preventif dalam meminimalisir jumlah korban kejahatan yang terjadi di dunia maya atau *cybercrime*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa kelas VIII SMPN 1 Polut yang belum memahami dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan literasi digital. Hal tersebut terjadi karena mereka hanya mengetahui bagaimana menggunakan berbagai media digital, tanpa merasa perlu untuk memahami berbagai dampak dan bahaya yang ditimbulkan oleh media digital tersebut.

Hasil penelitian ini dapat menjadi langkah awal yang menjadi dasar untuk berbagai program literasi digital lainnya yang bertujuan untuk mencegah siswa dari berbagai bentuk kejahatan dunia maya atau *cybercrime*. Karena itu, diharapkan agar pihak sekolah dapat mengembangkan kegiatan literasi digital sebagai wujud usaha untuk meningkatkan kesadaran serta kewaspadaan siswa, utamanya pengguna media digital terhadap berbagai bahaya yang mengintainya. Tak hanya itu, penerapan berbagai program literasi digital juga mampu memberikan nilai yang positif terhadap pengalaman belajar siswa, sehingga peneliti menyarankan untuk melibatkan kegiatan literasi digital dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. and Muthia, F. R. (2019). Kajian Hukum Pidana Pada Kasus Kejahatan Mayantara (Cybercrime) Dalam Perkara Pencemaran Nama Baik di Indonesia. *RESAM Jurnal Hukum*. 5(1): 21–39.
- Dewi, D. A. et al. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*. 5(6): 5249–5257.
- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*. 19(1): 105–119.
- Fernanda, F. F. H. et al. (2020). Penerapan Literasi Digital Di Smp Negeri 20 Surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*. 2(2): 141–148.
- Firmansyah, H. et al. (2021). Penerapan Kebijakan Digital Dalam Rangka Pencegahan Cyber Crime Ditinjau Dari Undang-Undang Ite', in *Serina III Untar 2021*. Hal 1779–1784.
- Giovanni, F. and Komariah, N. (2020). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*. 7(1): 147–162.
- Gozali, A. (2020). Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Informasi Pada Masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). *Journal of Counseling and Education*. 1(2): 36–49.
- Iman, N., Susanto, A. and Ingg, R. (2019). Analisa Perkembangan Digital Forensik dalam Penyelidikan Cybercrime di Indonesia (Systematic Review). *Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*. 9(1): 186–192.
- Karaman, J. et al. (2020). Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5(1): 19–29.
- Laksana, A. W. (2019). Pemidanaan Cybercrime Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif. *Jurnal Hukum Unissula*. 35(1): 52–76.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dan Membangun Generasi Emas 2045. In *Proceedings Of The Icecrs*. Hal 13–34.
- Natalia, A. (2020). Apa itu Internet dan manfaatnya bagi Masyarakat Pedesaan. URL: [Apa itu Internet dan Manfaatnya bagi Masyarakat Pedesaan - Ajaib](#). Diakses pada tanggal 27 Mei 2022.

- Sukri, M. (2021). *Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Tempo.co. (2019). Survei APJII: Pengguna Internet Indonesia Capai 171 Juta Jiwa. URL:<https://tekno.tempo.co/read/1205948/survei-apjii-pengguna-internet-indonesia-capai-171-juta-jiwa> . Diakses pada tanggal 27 Mei 2022.
- Zaenudin, H. N. *Et Al.* (2020). Tingkat Literasi Digital Siswa Smp Di Kota Sukabumi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*. 23(2): 167–180.
- Zaini, M. And Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1): 254-264.