

Peran Literasi Digital pada Perilaku Sosial Maya Siswa Kelas IV SDN Pasawahan

Dianika Putri Aulia¹, Teguh Prasetyo², Iyon Muhdiyati³

^{1,2,3}Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi: dianikaaulia88@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan era digital membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, diantaranya adalah perubahan terhadap perilaku sosial siswa pada usia sekolah dasar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan siswa sekolah dasar mudah terbawa arus dunia maya, seperti melalui media sosial, game online dan platform pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan baru karena rendahnya literasi digital yang dimiliki oleh siswa yang mengharuskan pengawasan khusus oleh orang tua dan guru di sekolah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji peran literasi digital pada perilaku sosial maya siswa sekolah dasar, dengan fokus aspek interaksi, empati, etika digital dan pencegahan *cyberbullying*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studikusus di kelas IV SDN Pasawahan, datayang dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan literasi digital yang diajarkan guru tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, tetapi juga berdampak baik terhadap kemampuan berempati, berkerja sama, etika digital, dan pengelolaan waktu yang bijak. Dengan demikian, literasi digital perlu diintegrasikan secara strategis dalam proses pembelajaran agar dapat membentuk karakter serta perilaku sosial siswa di era digital.

Kata Kunci: Literasi digital, perilaku sosial maya, siswa sekolah dasar, teknologi pendidikan

ABSTRACT

The development of the digital era has had a major impact on various aspects of life, including changes in the social behavior of elementary school students. The development of information and communication technology has made elementary school students easily carried away by the currents of cyberspace, such as through social media, online games, and learning platforms. This poses a new challenge due to the low digital literacy possessed by students, which requires special supervision by parents and teachers at school. This study aims to examine the role of digital literacy in the online social behavior of elementary school students, with a focus on aspects of interaction, empathy, digital ethics, and cyberbullying prevention. This study used a qualitative case study approach in grade IV of Pasawahan Elementary School, with data collected through interviews and questionnaires. The results show that digital literacy taught by teachers not only improves students' abilities in using technology but also has a positive impact on their abilities to empathize, collaborate, digital ethics, and manage time wisely. Thus, digital literacy needs to be strategically integrated into the learning process to shape students' character and social behavior in the digital era.

Keyword: Digital literacy, cyber social behavior, elementary school students, educational technology

Info Artikel:

Diterima: 25-06-2025

Direvisi: 31-08-2025

Revisi diterima: 06-09-2025

Rujukan: Aulia, D. P., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Peran Literasi Digital pada Perilaku Sosial Maya Siswa Kelas IV SDN Pasawahan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 600–614. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1544>

PENDAHULUAN

Transformasi zaman telah mendorong seluruh aspek kehidupan menuju era digitalisasi. Untuk mengukur tingkat perkembangan suatu negara dalam digitalisasi, dapat dianalisis dari aspek pendidikan. Sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia telah mengadopsi teknologi berbasis digital. Pada era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat serta memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku sosial siswa-siswa dalam rentang usia 6-13 tahun. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi digital yang telah membawa transformasi besar dalam kehidupan sosial siswa, termasuk bagaimana cara mereka berinteraksi dan mengekspresikan diri di ruang maya.

Penggunaan teknologi telah menjadi aktivitas rutin siswa-siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media sosial dapat dijadikan sarana oleh pendidik untuk mengenalkan berbagai platform atau metode pembelajaran. Beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran antara lain TikTok, YouTube, dan Instagram. Namun demikian, pemanfaatan media sosial sebagai instrumen pembelajaran memiliki dampak tersendiri terhadap peserta didik (Aulia Intan Rachmawati S, 2024).

Penggunaan media sosial secara bijak dan sesuai dengan etika akan memberikan dampak positif pada sikap, karakter, dan perilaku peserta didik, seperti meningkatkan kemampuan komunikasi, memperluas jaringan pertemanan di ruang digital, serta meningkatkan rasa percaya diri. Sebaliknya, dampak negatif penggunaan media sosial juga dapat teridentifikasi pada aspek perilaku, sikap, dan karakter peserta didik. Dampak negatif ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu dampak fisik dan psikis. Dampak negatif fisik terjadi ketika siswa terlalu sering menggunakan perangkat digital, sehingga dapat memengaruhi kesehatan mata. Sementara itu, dampak negatif psikis meliputi berkurangnya rasa empati terhadap orang lain, serta munculnya sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar (Aulia Intan Rachmawati S, 2024).

Berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, mayoritas siswa di Indonesia berusia di atas 5 tahun telah memiliki akses ke internet, dengan proporsi sebesar 88,99% di antaranya menggunakan media sosial (63,08%), mencari informasi (33,04%), serta untuk hiburan (Darmawan & Hilmawan, 2023). Namun demikian, kurangnya literasi digital pada siswa serta dorongan rasa ingin tahu yang tinggi dapat meningkatkan risiko terhadap fenomena *cyberbullying*. Menurut Balsey (Darmawan & Hilmawan, 2023), *cyberbullying* merupakan tindakan perilaku negatif atau agresif yang berulang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. *Cyberbullying* terjadi melalui media digital, seperti media

sosial, pesan singkat dan platform online lainnya. Berdasarkan survei dari Asosiasi Pendidikan Nasional tahun 2022 menyebutkan 2 dari 3 siswa yang mengalami *cyberbullying* melaporkan bahwa mereka merasa cemas ketika pergi ke sekolah dan kesulitan berkonsentrasi dalam belajar (Darmawan & Hilmawan, 2023).

Cyberbullying, atau yang lebih dikenal sebagai perundungan maya, berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 mengenai respon terhadap kasus perundungan di media sosial, menunjukkan bahwa 31,8% responden memilih untuk mengabaikan kejadian tersebut, sementara hanya 6,7% yang melaporkan kepada otoritas terkait. Mayoritas lainnya, sebesar 40%, menyatakan tidak mengetahui langkah yang harus diambil. Ketidaktahuan ini mengindikasikan rendahnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap fenomena *cyberbullying*, sehingga banyak pihak cenderung mengabaikan keberadaan perundungan di ruang digital tersebut (Djamzuri & Mulyana, 2023).

Dukungan dan peran pendidikan dibutuhkan dalam pengembangan dan penggunaan di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi (Khasanah & Hernia, 2019). Pengawasan dan pengajaran langsung dari sekolah membuat siswa dapat menggunakan teknologi dengan bijak. Pendidikan pada siswa-siswa sekolah dasar, guru dapat menerapkan literasi digital kepada siswa untuk membangun karakteristik sosial siswa agar siswa mampu menggunakan digital dengan efektif dan efisien. Perlu diketahui, bahwasannya era digital membawa dampak terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. Dapat dilihat dari perubahan cara siswa dalam berinteraksi dengan dunia sekitar, termasuk hubungan sosial mereka dengan teman ataupun keluarga. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan pada setiap siswa, aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dengan tuntunan sosial merupakan bentuk perilaku sosial (Prasetyo et al., 2022).

Pengawasan perilaku sosial siswa penting dilakukan, karena dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini, semakin sulit menerapkan karakter kepada siswa, baik sosial, maupun emosional, bahkan banyak sekali kejadian yang menunjukkan krisis terhadap perilaku moral sosial siswa (Pentianasari, Amalia, Aqidatul Fithri, et al., 2022). Literasi digital memiliki pengaruh baik terhadap peningkatan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial siswa, di mana dalam hal ini, siswa yang paham dalam literasi digital dapat menggunakan media komunikasi, aplikasi pembelajaran, kegiatan interaksi secara online, yang memungkinkan siswa memperluas pemahaman, dan informasi juga pengalaman interaksi. Selain itu literasi

digital dapat membuat siswa menuju pembentukan identitas diri, dimana saat ini sudah tersedia platform online yang membebaskan setiap individu untuk mengekspresikan dirinya.

Literasi digital dipopulerkan oleh Gilster dan Waston, yang berpandangan bahwa setiap individu harus membekali dirinya dengan kemampuan dalam penggunaan dan pemahaman informasi yang ditemukan di dalam dunia digital (Safitri et al., 2020). Selain membekali siswa bijak digital, literasi digital membantu mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan *era society 5.0* dengan kecerdasan teknologi semakin canggih (Ristanti et al., 2024). Pada tingkat pendidikan dasar, guru memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial siswa melalui pendekatan literasi digital. Akan tetapi, studi kasus lokal mengenai bagaimana guru menerapkan literasi digital, dan bagaimana dampaknya terhadap perilaku sosial maya siswa sekolah dasar masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, perlunya ditanamkan sejak dini tentang literasi digital kepada siswa-siswa. Literasi digital merupakan salah satu jenis literasi yang sudah berkembang saat ini. Umumnya, dahulu literasi hanya memiliki arti tentang kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis, namun kini literasi memiliki banyak jenisnya, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan seorang individu dalam menggunakan alat atau fasilitas digital yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, mengakses dan mengelola informasi atau menemukan pengetahuan baru (Pentianasari, Amalia, Aqidatul Fithri, et al., 2022). Literasi digital dianggap sebagai berpikir tingkat tinggi (*Higher order thinking skills/HOTS*) yang dibutuhkan siswa untuk pengembangan kesuksesan akademis, pekerjaan dan pribadi (Khasanah & Hernia, 2019).

Penelitian-penelitian yang dilakukan secara spesifik membahas keterkaitan antara penerapan literasi digital oleh guru dan dampaknya terhadap perilaku sosial maya siswa SD masih sangat terbatas, terutama pada konteks lokal di Indonesia. Kebanyakan penelitian hanya berfokus pada aspek penggunaan teknologi untuk pembelajaran atau penguasaan TIK siswa, bukan pada pembentukan perilaku sosial mereka di ruang digital. Inilah yang menjadi celah (*research gap*) yang penting untuk diteliti sebagai bentuk kontribusi akademik sekaligus solusi kontekstual.

Berdasarkan hasil kegiatan pra-observasi yang dilakukan secara daring bersama narasumber yaitu seorang guru dari SD N Pasawahan yang berlokasi di Kecamatan Cicurug Kabupaten Sukabumi, yang sudah menjadi anggota BBGP Jawa Barat dan mendapat gelar sebagai guru calakan menyatakan jika pemanfaatan literasi digital merupakan kegiatan untuk mengakses, mengevaluasi dan mencari informasi yang relevan dan dapat diintegrasikan dalam

proses pembelajaran. Narasumber mengajarkan literasi digital di kelas VI yang beranggotakan 40 siswa, dan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *YouTube*, *Canva*, *Quiziz* dan *Google From* sebagai media pengajaran literasi digital. Selain itu, dari pertanyaan mengenai dampak literasi digital terhadap perilaku sosial siswa dapat berpengaruh positif pada kemampuan berempati dan berinteraksi sosial siswa, juga siswa dapat memperbaiki kemampuan dalam kerja sama dan kolaborasi di dalam kelas, selain itu juga literasi digital berdampak pada meningkatkan kesadaran siswa akan etika digital dan privasi online.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana literasi digital dan penggunaan literasi digital yang diajarkan oleh guru di sekolah berdampak bagi perilaku sosial siswa pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif studi kasus dan pengambilan data secara wawancara dan angket.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan mendalami suatu fenomena tertentu dalam konteks waktu dan kegiatan seperti acara, program, kegiatan proses, atau kelompok sosial dengan cara mengumpulkan informasi secara mendetail dan mendalam. Kegiatan penelitian berlokasi di SDN Pasawahan Kecamatan Cicurug Kabupaten Sukabumi. Kegiatan dilaksanakan dilokasi tersebut sebab, SDN Pasawahan sudah masuk ke dalam sekolah penggerak, dan sudah menerapkan pembelajaran dengan model digitalisasi yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Waktu penelitian dilaksanakan pada rentan bulan Januari sampai April 2025 dengan proses observasi, wawancara dan ikut hadir dalam kegiatan pembelajaran digital. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada narasumber. Analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan ataupun verifikasi. Verifikasi data dengan menggunakan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data yang benar dan tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas dapat di rincikan temuan-temuan mengenai peran literasi digital dalam membentuk perilaku sosial maya siswa di SDN Pasawahan dengan beberapa sub fokus penelitian sebagai berikut.

1. Strategi guru dalam penggunaan waktu efektivitas di dalam kelas

Strategi penggunaan waktu efektivitas siswa dalam berkegiatan digital menjadi salah satu kunci dalam keberlangsungan pembelajaran digital di dalam kelas IV SDN Pasawahan. Hal ini dapat diketahui dari diketahui bahwa perencanaan waktu pembelajaran digital dilakukan dengan menyesuaikan jadwal materi, terutama ketika pelaksanaan asesmen atau praktik pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital diintegrasikan bukan dalam seluruh proses belajar, tetapi pada momen-momen strategis tertentu. Tanpa strategi yang tepat, dapat menjadi tidak produktif. Untuk mewujudkan efektivitas itu adalah guru harus memiliki penetapan tujuan yang jelas, seperti materi ajar, metode yang akan digunakan, media belajar dan lain sebagainya. Selain itu hal yang harus diperhatikan adalah manajemen waktu yang baik.

a. Menentukan jadwal materi dan membuat perencanaan

Pemanfaatan waktu yang efektif menjadi salah satu faktor penting dalam keberlangsungan pembelajaran digital di SDN Pasawahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber sebagai guru kelas IV dapat diketahui bahwa dalam perencanaan waktu pembelajaran digital dapat dilakukan dengan menyesuaikan jadwal materi, terutama dalam kegiatan pelaksanaan asesmen atau praktik pembelajaran. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa pendekatan digital diintegrasikan bukan pada seluruh proses pembelajaran dikelas, tetapi pada momen-momen strategis tertentu. Dalam persiapan pembelajaran, guru memiliki tujuh faktor diantaranya adalah persiapan terhadap situasi kelas, persiapan siswa, persiapan untuk tujuan pembelajaran, persiapan pelajaran yang akan diajarkan, persiapan metode mengajar, persiapan media ajar, dan persiapan untuk evaluasi (Astuti et al., 2020). Dalam kegiatan proses pembelajaran, guru menekankan pentingnya penyesuaian jadwal materi serta asesmen pembelajaran agar pembelajaran digital dapat terlaksana dengan tersusun dan efektif, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Astuti et al., 2020) yang menekankan jika keberhasilan dari proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesiapan guru ketika mempersiapkan pola pembelajaran yang ada di dalam kelas, tujuan pembelajaran, metode media dan evaluasi dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

b. Metode pembelajaran ceramah, diskusi dan presentasi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan kepada guru kelas 4, dapat dilihat jika guru mempersiapkan pembelajaran secara digital dengan metode ceramah,

diskusi ataupun presentasi. Ketiga metode pembelajaran ini merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan memiliki karakteristik kekurangan dan kelebihan masing-masing. Metode pilihan guru yang digunakan dalam pembelajaran digital, seperti ceramah, diskusi dan presentasi, hal tersebut dapat mencerminkan pendekatan kombinatorik dan dapat berperan untuk mengaktifkan peran siswa. Khususnya dalam metode diskusi dan presentasi yang dinilai mampu mendorong kemampuan dalam berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Namun dalam keefektifan metode tersebut bergantung pada kesiapan siswa.

c. Hambatan siswa di kelas dalam pembelajaran digital

Kegiatan digital tidak terus berjalan mulus, kadang kali memiliki kendala yang harus dihadapi oleh pengajar maupun siswa. Kendala utama yang sering muncul adalah keterbatasan akses internet ataupun perangkat teknologi yang tidak memadai keterbatasan kemampuan teknologi. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan kepada Guru Kelas 4 terhadap hambatan apa saja yang dihadapi ketika pembelajaran digital berlangsung adalah koneksi internet yang masih kurang memadai karena kelas yang ditempati jauh oleh koneksi Wi-Fi sekolah, selain itu hambatan lainnya adalah masih adanya siswa kelas 4 yang masih kesulitan dalam membaca, dan hal itu menyulitkan dirinya dalam menggunakan teknologi. Kendala utama dalam kegiatan pembelajaran digital adalah adanya koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh sekolah (Kurniawan & Zabeta, 2025). Hal tersebut sesuai dengan teori yang sudah disampaikan bahwasannya penelitian yang sudah dilakukan, sesuai dengan beberapa temuan dari peneliti terdahulu tentang tantangan dari kegiatan pengoptimalan pembelajaran di era digital, sekolah masih memiliki kesulitan dalam sarana dan prasarana pembelajaran seperti kurangnya perangkat teknologi yang ada dan internet yang tidak stabil.

2. Peran guru dalam pengembangan literasi digital

Guru memiliki peran sentral dalam mengembangkan literasi digital siswa, tidak hanya sebagai fasilitator teknologi tetapi juga sebagai pembimbing nilai dan etika digital. Berdasarkan temuan di SDN Pasawahan, guru kelas IV telah menerapkan literasi digital melalui berbagai pendekatan: penggunaan perangkat digital, integrasi kurikulum Merdeka, pengelolaan sarana pembelajaran, pemilihan materi ajar, serta membangun komunikasi dengan orang tua.

a. Menerapkan literasi digital untuk penggunaan yang manfaat dan bijaksana

Dengan mempelajari literasi digital secara baik dan bijaksana, pengguna dapat menerima banyak sekali manfaat dan hal positif lainnya dalam penggunaan digital. Berdasarkan keterangan narasumber ketika observasi berlangsung, narasumber menjelaskan jika kasus yang terjadi saat ini pada siswa sekolah dasar adalah siswa sudah dapat mengaplikasikan penggunaan Handphone, Laptop, Komputer, Tablet, bahkan sudah dapat menyelami aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya, namun narasumber menyadari bahwa kemampuan teknis siswa belum sepenuhnya diimbangi oleh kesadaran etika dan manajemen waktu yang baik. Hal tersebut menunjukan bahwa guru tidak hanya berfokus pada aspek *digital competence*, melainkan berusaha mengembangkan literasi digital yang lebih utuh untuk dapat membekali siswa bagaimana menggunakan internet yang aman dan bermanfaat.

Temuan utama dalam menerapkan literasi digital menurut (Buchan et al., 2024) adalah adanya *digital fluency*, privasi dan keamanan bagi pengguna, etika dan empati dalam penggunaan digital dan *consumer awareness*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan bahwasanya guru di kelas sudah menerapkan literasi digital kepada siswa dengan menentukan komponen-komponen yang sudah dijelaskan.

b. Menerapkan literasi digital dalam kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, berbasis proyek dan penguatan profil pelajar Pancasila. Selain itu, menerapkan literasi digital dalam kurikulum Merdeka merupakan langkah yang tepat untuk membekali siswa dengan kemampuan yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam hal ini, guru dapat berperan sebagai agen kurikulum yang secara aktif dapat memaknai dan mengimplementasikan pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek. Penerapan literasi digital oleh narasumber sudah terlaksana sejak 2021, pada saat kurikulum Merdeka yang mengharuskan adaptif dan melek teknologi. Narasumber menyesuaikan perkembangan zaman anak agar anak tidak tertinggal dengan teknologi.



Gambar 1. Kegiatan literasi digital

Kegiatan berlangsung ketika dimulainya asesmen pendidikan Pancasila. guru melaksanakan asesmen ulangan harian dengan cara menggunakan Quizziz sebagai media aplikasi pembelajaran. Dalam tahapan prosesnya, dapat dilihat dari gambar 2, pertama, guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan dan cara pengerjaan kegiatan asesmen tersebut. Selain itu, setelahnya guru memberikan sebuah papan yang sudah diisi dengan barcode sesuai dengan absen masing-masing siswa seperti gambar 3. Papan barcode tersebut memiliki 4 sisi untuk siswa dapat memilih jawaban yang diinginkan seperti sisi atas adalah jawaban untuk A, sisi kanan jawaban untuk B, sisi bawah untuk C dan sisi kiri untuk jawaban D. Guru menyiapkan perangkat laptop dan proyektor untuk keberlangsungan kegiatan tersebut. Setelahnya, guru menyajikan pertanyaan yang sudah dibuat melalui Quizziz dan untuk menjawab pertanyaan tersebut, siswa harus menunjukan barcodenya, guru akan menscan barcode masing-masing siswa menggunakan Handphone yang dimiliki oleh guru seperti gambar 3. Setelah menunjukan barcode yang dipilih Jawaban masing-masing siswa dapat muncul di layar proyektor berikut benar atau salah jawaban tersebut.

c. Sarana dan prasarana sekolah dalam mendukung literasi digital

Sekolah memiliki peran krusial dalam mendukung pengembangann literasi digital dalam lingkungan sekolah. Sekolah harus memiliki sarana dan prasarana untuk mendukung keberlangsungan proses belajar digital seperti komputer, laptop, proyektor, dan akses internet. Di SDN Pasawahn sendiri sudah terdapat lab komputer dan ketersediaan unit komputer juga akses internet untuk mendukung pembelajaran digital di sekolah.

d. Materi pembelajaran

Mata pelajaran dengan pembelajaran digital di kelas IV diantaranya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia, IPAS, Pendidikan Pancasila, PAI dan Bahasa Inggris. Mata pelajaran tersebut biasanya membutuhkan video interaktif, buku e-book tambahan, ataupun aplikasi pembelajaran seperti pada materi poster dalam Bahasa Indonesia dibutuhkan aplikasi Canva untuk siswa membuat poster digital dan mengenal pemanfaatan digital di dalam kelas.

e. Komunikasi guru dan orang tua

Mendukung terjadinya kolaborasi guru dan orang tua yang baik terhadap pengawasan penggunaan digital, yaitu peran guru dianggap sangat penting dalam memberikan edukasi kepada orang tua tentang dampak dari teknologi itu sendiri pada anak, pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung (Kusumawati et al., 2021). Guru Kelas 4 sudah menjalani hal tersebut dengan cara berkomunikasi dengan orang tua baik secara online ataupun langsung, dan komunikasi antara guru dan orang tua sudah terjalin dengan baik.

3. Hubungan literasi digital dalam pembentukan perilaku sosial maya siswa

a. Materi bullying dalam kegiatan kokurikuler proyek P5

Kurikulum merdeka memiliki tujuan salah satunya adalah membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam hal ini, SDN Pasawahan sudah menjalankan program tersebut diantaranya adalah dengan cara kegiatan kokurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). dalam kegiatan tersebut, untuk mendukung sekolah terhindar dari bullying, sekolah itu sendiri mengadakan suatu program yang dilaksanakan pada setiap hari Sabtu dengan tema 'Sahabat Sejati Bukan Pembully' yang didalamnya berisi kegiatan pencegahan bullying, kemudian disajikan materi jenis-jenis bullying dan membuat poster anti-bullying. Namun sayangnya, sekolah masih belum menjelaskan spesifikasi tentang *cyberbullying* itu sendiri, karena masih banyak anak yang harus diberikan pemahaman dasar tentang kontes 'bully' itu sendiri. Terlepas dari itu, pengenalan *cyberbullying* juga sudah dijelaskan dengan singkat dalam materi jenis-jenis *bullying*.

Proses manajemen yang baik terhadap kegiatan proses P5 yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan oleh warga sekolah, dapat

terciptanya sekolah yang inklusif dan terbebas dari bullying dan meminimalisir terjadinya *cyberbullying* yang terjadi diantara siswa (Rasidi & Neliyana, 2024).

- b. Penerapan literasi digital untuk mendukung perilaku positif siswa di dunia maya
Pembelajaran melalui literasi digital dapat mendukung kegiatan positif siswa dalam berkegiatan di dunia maya. Selain memberikan contoh dan pembelajaran literasi digital, secara alamiah pembentukan karakter siswa dapat dibentuk melalui kegiatan literasi digital disekolah, yakni dengan cara memanfaatkan media digital sebagai pembelajaran, ataupun dengan mengajarkan pembiasaan menonton tayangan tentang Pendidikan (Pentianasari, Amalia, Martati, et al., 2022). Hal tersebut membuktikan bahwa guru kelas IV telah memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran kontekstual dan memperkenalkan etika berinteraksi secara digital.
- c. Mengintegrasikan etika digital dalam proses belajar mengajar
Mengintegrasikan etika digital kepada anak sudah dilakukan oleh guru dengan cara mencontohkan kegiatan bijak dalam menggunakan teknologi. Selain itu mengingatkan dengan menggunakan metode ceramah kepada siswa tentang pemanfaatan teknologi dan bijak dalam menentukan batasan waktu penggunaan *Handphone*. Dampak positif yang dapat dilihat jika adanya peran guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan dalam penggunaan digital ataupun etika digital, hal ini dapat terpengaruh terhadap dampak positif yang dialami oleh anak, seperti pengembangan kreativitas dan kemandirian (Cipta et al., 2023).
- d. Dampak Positif dan negatif penggunaan literasi digital
Dalam kegiatan wawancara kepada Guru Kelas 4 (GK4), menjelaskan bahwa dampak positif penggunaan literasi digital di kelas yaitu dapat meningkatkan semangat belajar anak, interaksi yang aktif antara guru dan siswa, pengetahuan umum yang luas. Selain itu negatifnya adalah keterbatasan waktu anak diluar jam pembelajaran di sekolah yang aktif menggunakan *Handphone* sampai tak mengenal waktu. Penggunaan ponsel dan kegiatan pembelajaran digital di kalangan siswa dapat memiliki kontribusi dalam pembelajaran yang terarah, tetapi hal tersebut sejalan dengan adanya kekurangan dari efektivitas pembelajaran itu sendiri dengan adanya distraksi saat penggunaan teknologi yang tidak terkontrol (Wang et al., 2023).

- e. Pelanggaran etika komunikasi dalam bentuk *cyberbullying* di sekolah

Cyberbullying dapat terjadi ketika siswa bermain media sosial, seperti pengirim pesan ataupun forum online, untuk menyebarkan hinaan atau ancaman bahkan merugikan orang lain secara sengaja dan berulang. Dalam keterangan Guru Kelas 4, dalam hal tersebut adalah kejadian *cyberbullying* pernah terjadi di sekolah, di mana siswa kelas VI terjadi sebuah masalah saling menjelekan antara siswa, dan kejadian itu mereka teruskan melalui pesan group Whatsapp, yang berakhir kasus tersebut menjadi kasus *Cyberbullying*. Namun di kelas IV sendiri, belum pernah terjadi hal seperti itu. Pelanggaran etika komunikasi di dalam platform tidak akan terjadi jika adanya hubungan pola asuh antara guru dan orang tua terhadap siswa di sekolah maupun di rumah (Welly & Rahma, 2022).

4. Pemahaman dan perilaku siswa dalam berkomunikasi di era platform digital

- a. Intensitas penggunaan platform digital oleh siswa

Dalam laporan-laporan yang disampaikan oleh orang tua kepada guru, memiliki keterangan bahwasannya siswa dapat menghabiskan waktu sampai berjam-jam ketika berselancar dalam aplikasi seperti Youtube, Tiktok dan Game online. Hal tersebut dapat ditimbulkan karena perasaan penasaran yang berlebih ketika menggunakan platform tersebut, ataupun masih kurangnya pengawasan orang tua kepada siswa. Tinjauan dari hasil penelitian, alat pendukung dalam keberhasilan terciptanya literasi digital dan terhindar dari hal negatif yang ada di platform adalah dengan adanya kontrol orang tua yang diberikan, hal tersebut dapat membantu pengelolaan penggunaan platform, dan efektivitas keberhasilan tersebut bergantung pada pengawasan orang tua (Theopilus et al., 2024).

- b. Dampak positif dan negatif platform

Platform dalam penelitian kali ini yang di bahas adalah Youtube, Tiktok dan Game online. Penggunaan platform tersebut pastinya sudah umum digunakan oleh anak sekolah dasar, dalam hal ini ditemukan pernyataan dari Guru Kelas 4 yang menyatakan bahwa penggunaan Youtube, Tiktok dan Game online memiliki dampak positif diantaranya dapat bersifat edukasi, dan mengasah kreatifitas anak, namun memiliki sisi negatif diantaranya adalah ketergantungan, kecanduan, gangguan fokus dan sulit mengatur emosi. Platform yang digunakan oleh siswa dapat menjadi sebuah kreativitas baru jika digunakan dengan baik dan aman, namun platform yang

digunakan tidak baik, bahkan digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan isu kesehatan mental (Conte et al., 2025).

c. Menangani perilaku tidak etis siswa dalam berkomunikasi online

Dalam kegiatan wawancara yang sudah dilaksanakan kepada Guru Kelas 4 (GK4) menjelaskan bahwa untuk menangani etika siswa dalam berkomunikasi online dengan cara mengarkan tentang etika digital kepada siswa, menjelaskan tentang konsekuensi perilaku online, dan komunikasi yang sopan dan hormat. Memantau aktivitas online siswa, dan memberikan ruang keterbukaan tentang pengalaman online mereka ataupun masalah yang sedang mereka alami. Dalam proses pembelajaran literasi digital guru tentunya mengajarkan tentang norma etika dalam berkomunikasi yang bertujuan untuk terciptakan kegiatan sosial maya yang efektif aman dan terjaganya privasi, hingga terhindar dari *Cyberbullying* yang mendukung keselamatan bagi siswa (Jones et al., 2024).

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran literasi digital di kelas IV SDN Pasawahan dipengaruhi dari strategi penggunaan waktu efektif, peran guru dalam mengelola penggunaan teknologi, dan dukungan sarana-prasarana sekolah serta komunikasi antara guru dan orang tua. Selain itu, guru dengan baik memanfaatkan waktu secara terstruktur melalui perencanaan materi, pemilihan metode pembelajara digital yang sesuai serta penanganan kendala teknis di kelas. Literasi digital di SDN Pasawahan sudah diintegrasikan dalam kurikulum merdeka dengan berbagai aktivitas pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang interaktif seperti Canva, Quizziz, Youtube dan lainnya. Selain itu, penerapan dari literasi digital bukan hanya eningkatkan motivasi belajar siswa, melainkan juga membentuk perilaku sosial maya siswa yang lebih positif dan bertanggung jawab.

Pencegahan *Cyberbullying* masih memerlukan penguatan tersendiri di SDN Pasawahan, baik melalui materi edukatif ataupun menguatkan etika digital siswa di sekolah. Kontribusi antara guru dan orang tua terbukti memiliki kontribusi dalam mengawasi aktivitas digital siswa akan kesadaran dan batasan dalam berkomunikasi di dunia maya.

Saran

Bagi pihak Sekolah hendaknya mengembangkan pembelajaran literasi digital secara merata keseluruh kelas di SDN Pasawahan. Sekolah perlu memasukan materi tentang Cyberbullying di kegiatan kokulikuler sekolah secara lebih mendalam, sebab saat ini siswa sekolah dasar sudah aktif dalam penggunaan media sosial. Bagi Guru hendaknya memberikan penyuluhan tentang dampak negatif tentang digital lebih mendalam kepada siswa kelas IV. Guru hendaknya memantau kegiatan sosial maya siswa dengan cara sharing antara siswa dan guru. Siswa hendaknya cermat dalam penggunaan teknologi, dan memanfaatkan teknologi seperti *Handphone* untuk keperluan pembelajaran. Siswa harus lebih wajib diawasi oleh orang tua dalam kegiatan digital di rumah. Serta bagi penelitian selanjutnya, hendaknya peneliti melihat bagaimana keberlangsungan siswa dalam kegiatan digital di rumah maupun di sekolah dengan waktu yang cukup, dan melihat bagaimana interaksi siswa secara mendalam di media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 185. <https://doi.org/10.25157/wa.v7i2.3676>
- Aulia Intan Rachmawati S, I. R. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Sikap, Perilaku, dan Karakter Siswa SD*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11238728>
- Buchan, M. C., Bhawra, J., & Katapally, T. R. (2024). Navigating the digital world: Development of an evidence-based digital literacy program and assessment tool for youth. *Smart Learning Environments*, 11(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00293-x>
- Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023). Analisis Pengaruh Media Digital terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 109–115. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.271>
- Conte, G., Iorio, G. D., Esposito, D., Romano, S., Panvino, F., Maggi, S., Altomonte, B., Casini, M. P., Ferrara, M., & Terrinoni, A. (2025). Scrolling through adolescence: A systematic review of the impact of TikTok on adolescent mental health. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 34(5), 1511–1527. <https://doi.org/10.1007/s00787-024-02581-w>
- Darmawan, N. H., & Hilmawan, H. (2023). *Literasi Digital: Pemahaman Cyberbullying pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(4).
- Djamzuri, M. I., & Mulyana, A. P. (2023). Fenomena Cyberbullying Pembiaran Juvenile Delinquency Dalam Teknologi Media Baru. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4801>
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Beseler, C. L. (2024). The Impact of Youth Digital Citizenship Education: Insights from a Cluster Randomized Controlled Trial Outcome Evaluation of the Be Internet Awesome (BIA) Curriculum. *Contemporary School Psychology*, 28(4), 509–523. <https://doi.org/10.1007/s40688-023-00465-5>

- Khasanah, U., & Hernia. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal Of Education*.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). *Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*.
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Aqidatul Fithri, & Martati, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8.
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Prasetyo, T., Suradi, F. M., & Damayanti, V. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus Pada Siswa Sdn 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Penjamin Mutu Lembaga Penjamin Mutu Univeritas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar*, 8.
- Rasidi, M. A., & Neliyana, R. (2024). *Kontribusi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Mencegah Bullying Sekolah Dasar*.
- Ristanti, I., Insani, S. M., & Muslihin, H. Y. (2024). Peran Literasi Digital Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.
- Theopilus, Y., Al Mahmud, A., Davis, H., & Octavia, J. R. (2024). Digital Interventions for Combating Internet Addiction in Young Children: Qualitative Study of Parent and Therapist Perspectives. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 7, e55364. <https://doi.org/10.2196/55364>
- Wang, J. C., Hsieh, C.-Y., & Kung, S.-H. (2023). The impact of smartphone use on learning effectiveness: A case study of primary school students. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6287–6320. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>
- Welly, W., & Rahma, G. (2022). Cyberbullying Selama Pembelajaran Daring pada Anak Sekolah Dasar. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(2), 380. <https://doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>