



SAHABAT DIGITAL CILIK: PROGRAM PENGENALAN KEAMANAN DAN ETIKA BERINTERNET UNTUK ANAK-ANAK

Fitri Hardianti¹, Kamar Zaman², Tedy Syahlan³

^{1,2,3}Universitas Islam Riau

Email: fitrihardianti@comm.uir.ac.id, kamarzaman@eco.uir.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan keamanan dan etika berinternet bagi anak-anak yang ada di Kabupaten Siak. Adapun lokasi pengabdian bertempat di Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak dengan peserta nya yang berasal dari Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak. Metode pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahapan, yang pertama tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada pelaksanaan pengabdian, anak-anak terlihat sangat antusias dalam mendengarkan paparan materi dari narasumber yang didampingi dengan sebuah boneka tangan (*Hand Puppet*) bernama Digi. Anak-anak mendapatkan materi yang beragam dimulai dari pengenalan internet, bahaya-bahaya di internet (ruang digital), tipe-tipe informasi pribadi, strategi keamanan dalam berinternet serta etika di ruang digital. Kegiatan pengabdian terlaksana dengan lancar, dan mitra juga berharap kedepannya kegiatan pengabdian seperti ini bisa kembali terlaksana dan bisa menjangkau anak-anak lebih luas lagi.

Kata Kunci : Keamanan Digital , Etika Digital, Internet, Ruang Digital, Anak

Abstract

This community service program aims to introduce internet safety and digital ethics to children in Siak Regency. The community service was conducted at the Siak Regency Regional Library with participants from Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak. The implementation methodology comprised three phases: planning, implementation, and evaluation. During the program execution, the children demonstrated remarkable enthusiasm while listening to the material presentations delivered by the facilitators, accompanied by a hand puppet named Digi. The children received comprehensive materials covering various topics, including internet introduction, digital space hazards, types of personal information, internet safety strategies, and digital ethics. The community service program was successfully implemented, and the partner institution expressed hope that similar programs could be conducted in the future with broader outreach to benefit more children.

Keywords: *Digital Safety, Digital Ethics, Internet, Digital Space, Children*

PENDAHULUAN

Kemajuan yang begitu pesat terhadap teknologi dan informasi memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai sektor. Tidak hanya terbatas pada orang dewasa melainkan anak-anak pun juga ikut merasakan kemudahan yang diberikan oleh teknologi (Mulyana et al., 2023). Terlebih lagi anak-anak yang lahir sebagai generasi alpha dimana dianggap memiliki konektivitas yang tinggi terhadap teknologi. Kelahiran mereka ditandai dengan dominasi teknologi digital yang begitu pesat dan progresif (Nasution, 2024).

Salah satu wujud dari perkembangan teknologi atau perangkat digital yakni hadirnya gawai (*smartphone*). Di Indonesia gawai berkembang sangat pesat. Bahkan menjadi salah satu negara dengan pengguna terbesar (Hidayatuladkia et al., 2021). Hal ini bukan tidak lain karena sejumlah fasilitas dan fitur yang ditawarkannya. Tidak hanya terbatas pada

telepon dan SMS saja, namun berkembang dan menawarkan fitur lainnya seperti video call (Daeng et al., 2017), hiburan, akses informasi yang tak terbatas dan masih banyak lainnya. Tentunya hal ini akan membuat anak-anak menjadi lebih mudah tertarik dengan sejumlah akses yang diberikan yang mengakibatkan tidak sedikit diantara mereka yang menghabiskan waktu lebih banyak dengan gawainya.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan The Asian Parent Insights di tahun 2014 terhadap 2.714 responden, hampir seluruh orang tua di Asia Tenggara (98%) memberikan izin kepada anak berusia 3-8 tahun untuk mengoperasikan perangkat digital yang bertujuan mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak justru memanfaatkannya untuk keperluan rekreasi, bermain *game*, ataupun menyaksikan konten hiburan yang

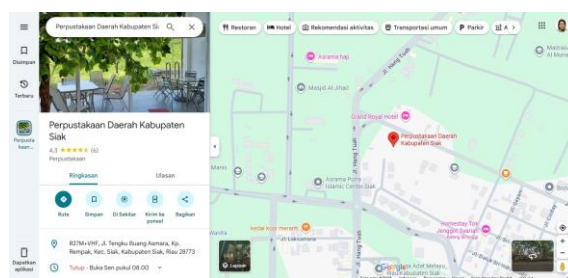
tersedia di sejumlah aplikasi yang tersedia di perangkat masing-masing (Herdiana & Santoso, 2024).

Dari data diatas maka satu hal yang pasti bahwa banyak orang tua yang telah memberikan izin kepada anak-anaknya untuk mengakses gawai, hal ini seharusnya perlu diperhatikan mengingat gawai merupakan perangkat yang tak terbatas dan tak terbandung (Pawitri et al., 2025). Segala bentuk konten dan informasi dapat dengan mudah diakses dan ditemukan, yang perlu dikhawatirkan adalah apabila konten maupun informasi tersebut bukanlah konten yang baik atau sifatnya positif yang kemudian dapat dilihat dan diakses oleh anak-anak, tentunya sebagai orang tua, guru, kelompok, organisasi maupun seluruh masyarakat menjadi bertanggung jawab dalam memberikan edukasi berkaitan dengan bahaya internet, keamanan digital, etika di ruang digital kepada anak-anak yang tentunya sangat aktif di ruang digital digital (Damayanti et al., 2024). Ini adalah tanggung jawab bersama untuk meningkatkan kesadaran bagi anak-anak agar terbentuk kognitifnya dalam menjaga etika dan privasi di ruang digital. Sehingga nantinya tidak berdampak merugikan diri sendiri, keluarga dan juga orang lain (Harahap & Adeni, 2021).

Untuk mewujudkan anak-anak yang aman dan beretika di ruang digital, maka dari itu bentuk kepedulian kami yakni dari institusi atau perguruan tinggi Adalah ikut memberikan bentuk pengabdian yang berupa edukasi atau sosialisasi kepada anak-anak terkait pentingnya menjaga data pribadi sehingga terwujudnya ruang digital yang aman bagi anak dan terbentuknya anak-anak yang beretika di ruang digital.

METODE PELAKSANAAN

Mitra sasaran utama program pengabdian pada masyarakat adalah anak-anak dari Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak, yang mana kegiatan dilangsungkan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak. Untuk lokasi kegiatan bertempat di Jl. Tengku Buang Asmara, Kp. Rempak, Kec. Siak, Kab. Siak, Riau. Untuk lokasi pengabdian dapat dilihat pada maps di bawah ini :



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

Sumber : Google Maps, 2025

Turut hadir pula menyertai kegiatan ini yaitu ibu Anita, SS selaku Kepala Seksi Pembudayaan Kegemaran Membaca dan Inklusi Sosial Perpustakaan. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada bulan Juni 2025. Anak-anak dari Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak adalah mitra sasaran yang secara langsung menjadi objek kegiatan yang ditingkatkan pengetahuannya (kognitif) nya. Dalam realisasinya pengabdian pada masyarakat dilakukan dalam bentuk sosialisasi atau edukasi terkait keamanan dan etika berinternet bagi anak. Kegiatan ini dihadiri oleh 15 orang anak, yang mana secara umum pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam 3 tahapan :

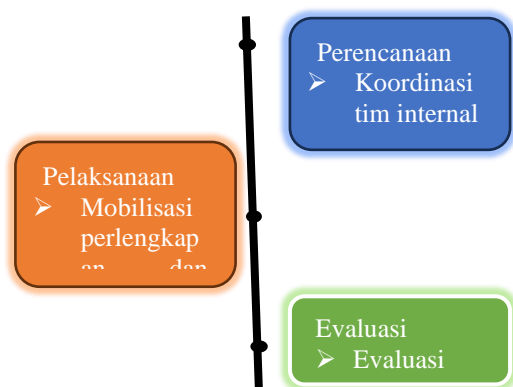
Pertama, perencanaan. Perencanaan merupakan fase preparatif yang diimplementasikan oleh tim pelaksana sebelum eksekusi program pengabdian masyarakat di lokasi mitra. Adapun rangkaian aktivitas perencanaan meliputi : Koordinasi internal tim, yaitu pertemuan komprehensif seluruh anggota tim untuk mendiskusikan distribusi tanggung-jawab pada setiap fase kegiatan (pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca-pelaksanaan). Pada fase pertama ini juga dilakukan pembagian tugas baik itu yang nantinya akan melakukan survey awal ke lokasi mitra, kemudian berkoordinasi dengan pihak mitra sampai dengan penyusunan materi yang nantinya akan disampaikan saat pengabdian. Saat koordinasi dengan mitra, dimana delegasi tim melakukan kunjungan ke pihak mitra untuk bertemu secara langsung dengan pihak Dinas Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak membahas aspek perizinan dan mendeskripsikan konsep kegiatan pengabdian yang akan diselenggarakan. Pertemuan berlangsung di Kantor Dinas Perpustakaan daerah dan disambut langsung oleh Ibu Anita selaku Kasi Pembudayaan Kegemaran Membaca dan Inklusi Sosial Perpustakaan yang kemudian mengeluarkan surat pernyataan kesediaan mitra sebagai bentuk persetujuan resmi.

Pasca diperolehnya surat tersebut, tim kemudian berdiskusi mengenai penjadwalan aktivitas dan inventarisasi logistik saat pelaksanaan program. Selanjutnya, setelah memperoleh izin dan konfirmasi persetujuan dari pihak mitra, tim melakukan koordinasi lanjutan untuk membahas aspek-aspek preparatif, mencakup finalisasi materi, mendesain spanduk, penyediaan konsumsi, serta pengaturan transportasi.

Kedua, pelaksanaan. Fase ini merupakan tahap inti dari program pengabdian masyarakat dimana seluruh rangkaian persiapan yang telah disusun sebelumnya diimplementasikan. Tim melakukan mobilisasi dimana seluruh peralatan dan materi yang diperlukan dibawa menuju lokasi pengabdian. Setibanya di lokasi, kemudian dilakukan koordinasi dengan staf Dinas Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak untuk finalisasi pelaksanaan kegiatan pengabdian menyangkut inspeksi fasilitas venue yang akan digunakan sebagai tempat kegiatan, verifikasi kesiapan konsumsi peserta, serta mempersiapkan aspek-aspek teknis meliputi *sound system*, ketersambungan materi dengan infocus, persiapan moderator serta penanggung jawab verifikasi kehadiran maupun distribusi konsumsi dan doorprize peserta.

Ketiga, Evaluasi. Fase ini merupakan fase final dari rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah diselenggarakan. Aktivitas yang dilaksanakan pada tahapan ini mencakup umpan balik dari pihak mitra dalam hal ini Dinas Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak, hal ini ditujukan untuk melihat kesesuaian program pengabdian dengan kebutuhan dari mitra. Pada tahapan ini tim juga mempersiapkan segala bentuk publikasi yang akan dirilis di media massa.

Untuk memudahkan dalam memahami tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pengabdian, berikut kami gambarkan dalam sebuah bagan berikut :



Gambar 2. Sistematika Pelaksanaan Pengabdian
Sumber : Olahan Tim, 2025

PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat ini berfokus pada pengenalan keamanan dan etika berinternet untuk anak-anak di Kabupaten Siak. Adapun anak-anak yang ditunjuk mengikuti kegiatan pengabdian ini berasal dari anak-anak di Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak, yang mana pemilihan sekolah tersebut berdasarkan rekomendasi penunjukan dari Mitra yakni Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak. Kegiatan ini bersifat interaktif, dimana anak-anak tersebut tidak hanya hadir sebagai pendengar atau peserta saja melainkan juga aktif dalam kegiatan tanya jawab. Anak-anak tersebut menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi selama mengikuti kegiatan pengabdian. Mereka antusias karena materi yang disampaikan merupakan suatu fenomena yang lekat dengan mereka. Apalagi di zaman yang serba digital saat ini, kehadiran perangkat digital seperti gawai memang sudah menjadi kebutuhan utama sekalipun bagi anak-anak. Gawai maupun perangkat digital lainnya digunakan tidak hanya sekedar sebagai alat komunikasi saja melainkan juga mempermudah aktivitas-aktivitas lainnya (Siregar, 2022). Namun dibalik semua manfaat dan kemudahan yang ditawarkan oleh perangkat digital tersebut, terdapat pula sejumlah dampak negatif maupun bahaya yang mengintai para penggunanya. Sejumlah fitur yang ditawarkan dapat berubah menjadi gerbang bagi anak-anak dalam mengakses konten-konten yang kurang sesuai dengan usianya yang tentunya dapat berakibat fatal dalam perkembangan anak-anak tersebut (Rahayu et al., 2021).

Kehadiran tim pengabdian kepada masyarakat dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau memberikan pencerahan bagi anak-anak di Kabupaten Siak dalam melihat dan berinteraksi dengan menggunakan gawai maupun perangkat digital lainnya di ruang virtual. Adapun rincian kegiatan pengabdian yang dilakukan, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, kegiatan ini dilakukan di Ruang Anak di Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak. Perlu diketahui bahwasanya Perpustakaan

Daerah Kabupaten Siak ini menjadi perpustakaan Terbaik di Tingkat Nasional tahun 2019, 2020 dan 2021 atas dedikasinya sebagai pusat kegiatan masyarakat (Wahyu, 2021), yang mana hal ini pula yang membuat tim pengabdian tertarik meninjau langsung lokasi dan melaksanakan kegiatan di tempat ini. Adapun jumlah anak yang mengikuti kegiatan berjumlah 15 orang yang merupakan siswa di Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak. Sebelum duduk mendengarkan edukasi terkait pengenalan etika dan keamanan berinternet, anak-anak tersebut terlebih dahulu diminta untuk mengisi daftar tamu yang dapat diakses pada komputer yang telah disediakan. Kemudian anak-anak yang sudah mengisi daftar tamu diminta masuk ke dalam ruang anak sembari menunggu teman-temannya yang lain sambil membaca buku-buku yang terdapat di ruang tersebut. Disamping itu tim pengabdian yang didampingi pihak perpustakaan mempersiapkan *slide* presentasi yang akan ditampilkan nantinya.



Gambar 3. Tim Pengabdian bersama dengan Staf Dinas Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak

Sumber : Dokumentasi Tim, 2025

Berikutnya, tim pengabdian dalam hal ini Fitri Hardianti, M.I.Kom memaparkan materi terkait etika dan keamanan berinternet, namun ada hal yang menarik disini dimana pemateri menyampaikan materi ditemani dengan sebuah boneka tangan (*Hand Puppet*) yang membuat anak-anak girang dan begitu tertarik dengan cara penyampaian yang dibawakan oleh narasumber. “Digi” merupakan sapaan yang diperuntukkan bagi boneka tangan tersebut menambah kesan interaktif antara pemateri dengan anak-anak, mereka terlihat sangat antusias saat pemateri mulai merubah suaranya seolah-olah menjadi dua orang yang berbeda. Bersama dengan Digi (sang boneka tangan) narasumber mulai memaparkan materinya yang dimulai dari perumpamaan internet sebagai

sebuah jalan yang besar, kemudian menjelaskan tentang perangkat-perangkat digital, jebakan-jebakan di dunia digital, tata cara menjaga keamanan digital yang dimulai dari mengajari cara membuat password yang kuat, lalu menjelaskan pentingnya menjaga informasi rahasia dan apa-apa saja yang disebut dengan informasi rahasia tersebut, selanjutnya mengingatkan untuk selalu mengunduh aplikasi dari sumber resmi, mengajarkan etika digital dan cara penanganan terhadap *cyberbullying* dengan strategi 3T (Tidak Balas, Tutup Aplikasi, Tanya Guru/Orang tua), lalu tidak lupa mengajarkan tentang rumus membuat konten yakni 3B (Berpikir, Bertanya, Bagikan) dan terakhir terkait pentingnya menjaga keseimbangan digital.



Gambar 4. Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Sumber : Dokumentasi Tim, 2025

Terakhir, Sesi diskusi atau tanya jawab. Pada sesi ini dilakukan tanya jawab antara narasumber dengan anak-anak. Yang mana pertanyaan yang ditanyakan terkait cara membuat password yang benar, kemudian perumpamaan internet seperti apa, lalu terkait strategi seperti apa yang dilakukan saat menghadapi *cyberbullying* di media sosial. Ketiga pertanyaan tersebut dijawab dengan baik oleh anak-anak, yang mana hal ini membuktikan bahwa anak-anak menyimak dengan baik materi yang telah disampaikan.



Gambar 4. Sesi Tanya Jawab dengan Peserta
Sumber : Dokumentasi Tim, 2025

Di ujung sesi pengabdian, narasumber bersama dengan anak-anak serta guru pendamping melakukan sesi foto bersama.



Gambar 5. Foto Bersama Siswa SD Alam Sahabat Qur'an Kabupaten Siak
Sumber : Dokumentasi Tim, 2025

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Sahabat Digital Cilik : Program Pengenalan Keamanan dan Etika Berinternet untuk Anak-anak” di Perpustakaan Daerah Kabupaten Siak, Riau berjalan dengan baik dan lancar. Diikuti oleh anak-anak yang berasal dari Sekolah Alam Sahabat Qur'an Siak. Anak-anak tersebut terlihat sangat antusias karena merasakan bahwa materi yang disampaikan merupakan materi yang lekat sekali dengan mereka. Hal ini menjadi upaya pencegahan yang dapat dilakukan agar kedepannya tidak ada lagi anak-anak yang menjadi korban kejahatan digital dan menjadi lebih bijak lagi dalam penggunaan media digital karena tidak kita pungkiri bahwa kehadiran mereka sudah disambut dengan sejumlah perangkat digital. Bahkan di akhir sesi diskusi, guru pendamping yang ikut mengikuti jalannya kegiatan berharap bahwa

kedepannya kegiatan pengabdian ini tidak hanya sebatas pada anak-anak saja, melainkan juga memberikan edukasi juga kepada para orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado . *Acta Diurna*, 6(1), 1–15.
- Damayanti, I. R., Subiakto, V. U., & Sendrian, R. (2024). Meningkatkan Pendidikan Literasi Digital Media Sosial Pada Gen Alpha. *Jurnal Abdi MOESTOPO*, 07, 175–182.
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2021). AKSESIBILITAS ANAK TERHADAP MEDIA : INTERNET SEHAT BAGI ANAK. *Jurnal Profesional FIS UNIVED*, 8(1).
- Herdiana, M. F. P., & Santoso, M. B. (2024). Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Pergeseran Nilai Budaya dan Faktor Kognitif Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3), 150–165.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun . *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* , 5(3), 363–372.
- Mulyana, E. H., Aprily, N. M., & Zaenab, A. S. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11–26.
- Nasution, A. M. N. (2024). Masa Perkembangan Generasi Alpha: Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Perkembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021).

ANALISIS PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA DINI.
JURNAL PAUD AGAPEDIA, 5(2),
202–210.

<https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>

Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153.

Wahyu. (2021, December 3). *Perpustakaan Siak Dapat Penghargaan Terbaik Nasional*. Cakaplah.Com.