

Children's Digital Space: Education on Ethics and Safety in Social Media from Elementary School as an Effort to Support the Sustainable Development Goals

Ruang Digital Anak: Edukasi Etika dan Keamanan Bermedia Sosial Sejak Sekolah Dasar sebagai Upaya Mendukung *Sustainable Development Goals*

¹ Ayu Almahera, ^{1,2} Rika Yuliwulandari, ¹ Nadya Wijaya Kusuma, ¹ Muhammad Fauzan Mahdi Abyansyah
¹ Shalahuddin Reyshahry Alfarisi Sumarto, ¹ Gibran Jaya Silalahi, ¹ Arjun Eka Prambudi Tana
¹ Sayed Abbas Alemi

¹MKU Kepemimpinan, ²Fakultas Kedokteran
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Email : rika.fk@upnjatim.ac.id

Abstract - The development of digital technology has made the internet and social media an inseparable part of the lives of elementary school-aged children. This condition provides great opportunities for children to learn and express themselves, but it also presents various risks if not balanced with adequate digital literacy. This digital literacy education activity aims to instill an understanding of ethics and safety in social media use from an early age among elementary school students. The program was implemented through the socialization of the "5S Movement: Safe and Ethical Social Media Use" at Al-Islah Gunung Elementary School, Surabaya. The methods used included interactive education, discussions, case simulations, and simple evaluations through pre-tests and follow-up questionnaires. This activity is aligned with the achievement of the Sustainable Development Goals (SDGs), particularly SDG 3 (Good Health and Well-being), SDG 4 (Quality Education), and SDG 16 (Peace, Justice, and Strong Institutions). The results of the activity indicate an increase in students' understanding and awareness of safe and ethical behavior in the digital space.

Keyword: Digital Literacy, Elementary School Children, Social Media, Community Service, SDGs

Abstrak - Perkembangan teknologi digital telah menjadikan internet dan media sosial sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia sekolah dasar. Kondisi ini memberikan peluang besar bagi anak untuk belajar dan berekspresi, namun sekaligus menghadirkan berbagai risiko apabila tidak diimbangi dengan literasi digital yang memadai. Kegiatan edukasi literasi digital ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang etika dan keamanan bermedia sosial sejak dini kepada siswa sekolah dasar. Program ini dilaksanakan melalui sosialisasi "Gerakan 5S: Aman dan Beretika Bermedia Sosial" di SD Al-Islah Gunung, Surabaya. Metode yang digunakan meliputi edukasi interaktif, diskusi, simulasi kasus, serta evaluasi sederhana melalui *pre-test* dan kuesioner tindak lanjut. Kegiatan ini dikaitkan dengan pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG 3 (*Good Health and Well-being*), SDG 4 (*Quality Education*), dan SDG 16 (*Peace, Justice, and Strong Institutions*). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap perilaku aman dan beretika di ruang digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Anak Sekolah Dasar, Media Sosial, Pengabdian Masyarakat, SDGs

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola interaksi sosial anak usia sekolah dasar [1]. Akses terhadap internet dan media sosial kini tidak lagi terbatas pada remaja, tetapi telah menjangkau anak usia dini [2]. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2024 menunjukkan bahwa persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang pernah mengakses internet terus meningkat setiap tahunnya [3]. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital

telah menjadi bagian dari lingkungan tumbuh kembang anak [4].

Berbagai program literasi digital telah dikembangkan oleh pemerintah dan organisasi non-pemerintah, termasuk kampanye nasional literasi digital yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia serta inisiatif edukasi daring oleh UNICEF Indonesia [5]. Program-program tersebut umumnya berfokus pada peningkatan kesadaran penggunaan internet yang sehat pada masyarakat secara umum dan remaja [6].

Namun, pendekatan yang secara spesifik dirancang untuk anak usia sekolah dasar dengan metode sederhana, kontekstual, dan berbasis simulasi interaktif masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks kegiatan pengabdian mahasiswa yang terstruktur dan terintegrasi dengan capaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) [7].

Sebagian besar kegiatan literasi digital di tingkat sekolah dasar masih bersifat penyuluhan satu arah atau berupa imbauan normatif tanpa model praktis yang mudah diingat anak [8]. Padahal, karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar membutuhkan pendekatan konkret, repetitif, dan berbasis pengalaman langsung [9]. Ketidadaan model sederhana yang sistematis berpotensi menyebabkan pesan literasi digital tidak berkelanjutan dan sulit diinternalisasi dalam perilaku sehari-hari anak [10].

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan inovasi melalui konsep "Gerakan 5S: Aman dan Beretika Bermedia Sosial", yang dirancang sebagai model edukasi praktis berbasis akronim sederhana dan simulasi kasus. Kebaruan (*novelty*) program ini terletak pada integrasi lima prinsip perilaku digital dalam satu kerangka yang mudah diingat dan langsung dipraktikkan oleh anak. Inovasi pendekatan dilakukan melalui metode partisipatif yang memadukan *pre-test*, diskusi interaktif, dan simulasi kontekstual yang disesuaikan dengan pengalaman digital siswa sekolah dasar.

Selain itu, kontribusi orisinal (*originality*) kegiatan ini terletak pada pemetaan eksplisit terhadap target SDGs, khususnya SDG 3 (*Good Health and Well-being*), SDG 4 (*Quality Education*), dan SDG 16 (*Peace, Justice, and Strong Institutions*). Tidak hanya berfokus pada edukasi teknis penggunaan media sosial, program ini menempatkan literasi digital sebagai bagian dari pembentukan karakter, kesehatan mental, dan budaya digital yang aman sejak dini. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bersifat preventif, tetapi juga strategis dalam mendukung agenda pembangunan berkelanjutan.

Melalui pendekatan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai etika dan keamanan bermedia sosial secara praktis dan aplikatif. Program ini diharapkan dapat menjadi model pengabdian masyarakat berbasis literasi digital yang adaptif terhadap karakteristik anak dan relevan dengan tantangan era transformasi digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Al-Islah Gunung, Surabaya, pada tanggal 3 Desember 2025 dengan sasaran siswa sekolah dasar. Metode pelaksanaan dirancang menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif agar sesuai dengan karakteristik anak-anak. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan dengan dukungan pihak sekolah dan pendampingan dosen. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Tahap awal kegiatan diawali dengan identifikasi pengetahuan awal siswa melalui pertanyaan pemantik dan *pre-test* sederhana. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait penggunaan media sosial. Selanjutnya, mahasiswa menyampaikan materi mengenai etika dan keamanan bermedia sosial dengan bahasa yang sederhana dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif agar siswa aktif berpartisipasi. Dengan demikian, proses belajar tidak bersifat satu arah.

Materi utama dikemas dalam konsep Gerakan 5S, yaitu Saring informasi, Sopan dalam berkomentar, Simpan data pribadi, Segera lapor jika menemukan hal mencurigakan, dan Setel waktu penggunaan gawai. Konsep ini dirancang agar mudah diingat dan dipraktikkan oleh anak-anak. Setiap poin 5S dijelaskan melalui contoh kasus dan simulasi sederhana. Siswa juga diajak berdiskusi untuk mengidentifikasi perilaku yang aman dan tidak aman di ruang digital. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi secara kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi literasi digital dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu identifikasi pengetahuan awal (*pre-test*), penyampaian materi interaktif, simulasi kasus, dan evaluasi melalui kuisisioner tindak lanjut.

Hasil Identifikasi Pengetahuan Awal (Pre-test)

Tahap *pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai etika dan keamanan bermedia sosial. Berdasarkan hasil *pre-test* secara lisan dan tertulis sederhana, sebagian besar siswa telah mengenal media sosial sebagai sarana hiburan dan komunikasi, namun belum memahami risiko terkait penyebaran informasi pribadi dan etika dalam berkomentar. Beberapa siswa mengaku pernah menerima pesan dari orang tidak dikenal, tetapi tidak mengetahui langkah yang tepat untuk merespons situasi tersebut. Temuan ini

menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih terbatas pada aspek penggunaan, belum pada aspek keamanan dan tanggung jawab digital.

Hasil Pelaksanaan Edukasi Interaktif

Pada tahap penyampaian materi, siswa menunjukkan keterlibatan aktif melalui sesi tanya jawab. Ketika diberikan contoh kasus mengenai penyebaran foto pribadi dan komentar negatif di media sosial, siswa mampu mengidentifikasi perilaku yang tidak sesuai setelah mendapatkan penjelasan konsep Gerakan 5S. Respons verbal siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pentingnya menyaring informasi dan menjaga data pribadi. Dokumentasi kegiatan pada Gambar 1 menunjukkan partisipasi aktif siswa dan suasana pembelajaran yang interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan partisipatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.



Gambar 1. Foto Bersama siswa SD Al-Islah Gunung, Surabaya

Hasil Simulasi Kasus Gerakan 5S

Dalam sesi simulasi, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan contoh skenario sederhana, seperti menerima pesan mencurigakan atau melihat komentar tidak sopan. Sebagian besar kelompok mampu mengaitkan solusi dengan prinsip 5S, khususnya "Simpan data pribadi" dan "Segera lapor". Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi mulai mampu menerapkannya dalam situasi hipotetik. Dokumentasi pada Gambar 2 memperlihatkan siswa aktif bertanya dan berdiskusi selama simulasi berlangsung.



Gambar 2. Siswa SD Al-Islah Gunung Surabaya aktif bertanya pada kegiatan Edukasi Literasi Digital oleh Mahasiswa UPN

Hasil Evaluasi Tindak Lanjut

Hasil kuesioner sederhana setelah kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa dapat menyebutkan kembali lima prinsip Gerakan 5S. Selain itu, siswa menyatakan kesediaan untuk membatasi waktu penggunaan gawai serta melaporkan konten yang mencurigakan kepada orang tua atau guru. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi literasi digital.

Pemetaan terhadap SDGs

Dari perspektif SDGs, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian SDG 4 melalui penguatan literasi digital sebagai bagian dari pendidikan berkualitas. Edukasi etika dan keamanan bermedia sosial juga mendukung SDG 3 dengan mencegah dampak negatif terhadap kesehatan mental anak. Selain itu, upaya menciptakan ruang digital yang aman dan beretika sejalan dengan SDG 16. Keterkaitan kegiatan dengan SDGs menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat ini memiliki relevansi lokal dan global. Pemetaan kontribusi kegiatan terhadap SDGs disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan keterkaitan kegiatan Sosialisasi Literasi Digital terhadap *Sustainable Development Goals* (SDGs)

Kegiatan	SDGs	Target SDGs	Indikator Capaian
Sosialisasi literasi digital	SDG 4	Target 4.7	Peningkatan pemahaman siswa tentang etika digital
Edukasi keamanan bermedia sosial	SDG 3	Target 3.4	Kesadaran siswa terhadap kesehatan mental dan keamanan digital
Gerakan 5S	SDG 16	Target 16.1	Pembiasaan perilaku digital yang aman dan beretika
Evaluasi dan refleksi	SDG 4 & 16	Target 4.7 dan 16.1	Keberlanjutan pemahaman dan sikap positif siswa

4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi Gerakan 5S berhasil meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang etika dan keamanan bermedia sosial. Program ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital sejak dini dapat dilakukan dengan pendekatan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan. Keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran digital anak. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals*, khususnya SDG 3, SDG 4, dan SDG 16. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model pengabdian masyarakat yang relevan dalam menghadapi tantangan era digital.

PENGHARGAAN

Penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada adik-adik sekolah dasar yang telah mengikuti dan berkontribusi dalam kegiatan ini. Kontribusi penulis : Ayu H. sebagai konseptualisasi kegiatan, penyusunan kerangka artikel, pengumpulan data serta penulisan draf awal naskah, Rika Y. sebagai dosen pembimbing, supervisi kegiatan pengabdian, validasi konsep dan metodologi, peninjauan kritis naskah, serta persetujuan akhir artikel, Nadya W.K. sebagai analis data, kajian literatur serta kontribusi dalam penulisan dan penyuntingan naskah, Muhammad Fauzan M.A. sebagai analis data, interpretasi hasil, serta penulisan bagian pembahasan, Shalahuddin R.A.S sebagai pengumpul data lapangan, pengolahan data awal, serta dukungan dalam penulisan artikel, Gibran J.S sebagai pengkaji literatur, penyusunan referensi, serta penyuntingan bahasa dan tata tulis naskah, Arjun E.P.T sebagai Visualisasi data, penyusunan tabel dan gambar, serta peninjauan akhir naskah, Sayed A.A sebagai penyusunan referensi, pengkaji literatur, serta pengumpul data lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Mediari, N.L.P., Resiyanthi, N.K.A., Subhaktiyasa, P.G. (2025). Interaksi sosial anak di era digital hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada usia sekolah dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(3), 11-19.
- [2]. Mustika, R., Listiana, A., Rachmawati, Y. (2025). Digital parenting: Strategi untuk mencegah kecenderungan narsistik pada anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 571-583.
- [3]. Syukri, A.U., Megawaty. (2025) Dampak dunia digital terhadap kesejahteraan masyarakat di Indonesia. *Movere Journal*, 7(2), 305-319.
- [4]. Sabila, N.D., Aidah, S., Laeli, S. (2024). Pengaruh teknologi terhadap psikologi perkembangan anak. *Karimah Tauhid*, 3(8), 9327-9334.
- [5]. Hikmah, B., Muaz, R.A., Rachman, I.F. (2024). Program Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD): Upaya pemerintah Indonesia dalam mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. *Jurnal NAKULA*, 2(3), 253-265.
- [6]. Irwansyah, Roza E, Fikri A, Mujirudin, M, Cahyasiwi, D.A., Adryanto, D., Selly, D. (2024). Sosialisasi pentingnya kesadaran internet sehat dan aman untuk Siswa SMK Karya Guna Jaya. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 190-195.
- [7]. Irnawati, Januriwati, L., Ratnawati, Nurhidayati, S. (2025). Implementasi edukasi berbasis SDGs oleh mahasiswa KKN sebagai upaya menekan angka stunting di Desa Kalijaga Selatan. *ALPATIH: Jurnal Inovasi Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 33-42.
- [8]. Fajriati, R., Suri, M., Qadrunnada, A. (2025). Literasi digital dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Banda Aceh. *Journal of Education Science*, 11(1), 57-60.
- [9]. Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal OBSESI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130-138.
- [10]. Izzah, A.N., Santoso, A., Kusumaningrum, S.R., Dewi, R.S.I., Arifin, S. (2025). The digital world in the Grasp of elementary school children: A systematic literature review of digital literacy. *EDUHUMANIORA*, 17(2), 149-162.