

## SOSIALISASI NAVIGASI AMAN DI DUNIA MAYA: MEMBANGUN PERISAI DIGITAL UNTUK ANAK-ANAK

Ridwan Syam<sup>1\*</sup>, Nuvida Raf<sup>2</sup>, Ria Renita Abbas<sup>3</sup>, Atma Ras<sup>4</sup>, Hariashari Rahim<sup>5</sup>, Arini Enar Lestari<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin

<sup>1</sup>Email Korespondensi: [ridwansyam@unhas.ac.id](mailto:ridwansyam@unhas.ac.id)

### Abstract

*The use of digital devices by children has become an increasingly dominating phenomenon in modern society. However, the development of the digital world also presents new challenges, such as data security, privacy, and social impact. Therefore, it is important for parents and educators to supervise and manage children's screen time, while providing sound guidance in making positive use of technology. This paper presents a case study of community service activities that invited Village Government Apparatus, PKK Driving Team, and housewives in Ma'rumpa Village, South Sulawesi, by providing strengthening understanding through socialization activities using interactive lecture and discussion methods. It is hoped that the understanding gained from the material, especially through the cases presented, can be a foundation for parents in accompanying their children in activities in cyberspace.*

**Keywords:** Socialization; Digital Devices; Children; Impact of Technology; Parental Supervision

### Abstrak

Penggunaan perangkat digital oleh anak-anak telah menjadi fenomena yang semakin mendominasi di masyarakat modern. Namun, perkembangan dunia digital juga menghadirkan tantangan baru, seperti keamanan data, privasi, dan dampak sosial. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan mengatur waktu penggunaan gawai oleh anak-anak, serta memberikan bimbingan yang baik dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Tulisan ini menyajikan studi kasus kegiatan pengabdian masyarakat yang mengundang Aparatur Pemerintah Desa, Tim Penggerak PKK, dan ibu-ibu rumah tangga di Desa Ma'rumpa, Sulawesi Selatan, dengan memberikan penguatan pemahaman melalui kegiatan sosialisasi dengan metode ceramah dan diskusi interaktif. Diharapkan pemahaman yang didapat dari materi terutama melalui kasus yang dipaparkan, dapat menjadi landasan bagi para orang tua dalam mendampingi anak-anaknya beraktivitas di dunia maya.

**Kata Kunci:** Sosialisasi; Perangkat Digital; Anak-anak; Dampak Teknologi; Pengawasan Orang Tua

Submitted: 2024-03-04

Revised: 2024-03-18

Accepted: 2024-04-02

### Pendahuluan

Perkembangan dunia digital telah menjadi salah satu fenomena paling signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Transformasi ini mencakup segala aspek kehidupan kita, mulai dari cara kita berkomunikasi, bekerja, hingga mendapatkan informasi. Internet, media sosial, dan teknologi canggih lainnya memainkan peran kunci dalam memfasilitasi keterhubungan global, memberikan akses ke sumber daya dan pengetahuan secara instan, serta menciptakan platform untuk berbagi ide dan kolaborasi (Saputra et al., 2023). Munculnya e-commerce, platform streaming, dan aplikasi pintar juga mencerminkan pergeseran perilaku konsumen (Saadah et al., 2022). Namun, bersamaan dengan kemajuan positif, perlu diakui bahwa perkembangan dunia digital juga menghadirkan tantangan baru, seperti keamanan data, privasi, dan dampak sosial (Lubis & Nasution, 2023). Meskipun demikian, perkembangan ini tetap menjadi pendorong utama inovasi dan pertumbuhan di berbagai sektor, menciptakan peluang baru dan membentuk cara kita memandang dan menjalani kehidupan di era modern ini.

Penggunaan perangkat digital oleh anak-anak telah menjadi fenomena yang semakin mendominasi dalam masyarakat modern. Sejak usia dini, anak-anak sudah terbiasa dengan berbagai jenis teknologi, seperti tablet, smartphone, dan komputer. Meskipun memberikan akses

ke sumber daya pendidikan yang berharga dan memungkinkan interaksi yang lebih luas, penggunaan perangkat digital juga menimbulkan sejumlah pertimbangan (Jadidah et al., 2023). Beberapa kekhawatiran termasuk potensi paparan konten yang tidak sesuai, risiko kecanduan, dan pengaruh terhadap perkembangan sosial dan kognitif (Sartika et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan mengelola waktu penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, sekaligus memberikan panduan yang sehat dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Pendekatan yang seimbang antara mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan dan aktivitas sehari-hari sambil tetap menjaga kepentingan kesejahteraan anak merupakan kunci dalam menghadapi tantangan ini (Sulianta, 2020).

Penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, meskipun memberikan akses ke dunia informasi dan hiburan, juga menimbulkan berbagai dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satu dampak yang mencolok adalah risiko paparan konten yang tidak sesuai dengan usia, termasuk kekerasan dan materi dewasa yang dapat memengaruhi perkembangan psikologis anak. Selain itu, penggunaan perangkat digital yang berlebihan dapat menjadi pemicu kecanduan, mengakibatkan penurunan waktu tidur, dan memengaruhi kesehatan mental dan fisik anak (Anggraini, 2019). Interaksi sosial yang kurang langsung, akibat lebih banyak waktu dihabiskan di depan layar, juga dapat menghambat perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal (Isdiyantoro & Maftuhah, 2023). Terlebih lagi, keamanan online menjadi kekhawatiran serius, dengan potensi ancaman seperti penipuan, perundungan daring, dan risiko privasi (Disemadi et al., 2023). Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan pengawasan yang lebih baik dari orang tua dan pendidik untuk meminimalkan dampak negatif dan mengarahkan penggunaan perangkat digital anak-anak menuju pengalaman yang sehat dan bermanfaat.

Dalam konteks dampak negatif penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, peran dunia akademik menjadi sangat penting dalam memberikan sosialisasi kepada masyarakat. Dunia akademik memiliki tanggung jawab untuk mengedukasi orang tua, pendidik, dan masyarakat umum tentang cara aman membentengi anak-anak dalam menggunakan perangkat digital. Melalui penyelenggaraan seminar, lokakarya, dan program edukasi, institusi akademik dapat menyampaikan informasi tentang risiko yang terkait dengan penggunaan perangkat digital oleh anak-anak dan strategi pencegahan yang efektif. Selain itu, mereka dapat membantu mengembangkan pedoman praktis dan kebijakan sekolah yang mendukung keamanan digital anak-anak. Kolaborasi antara dunia akademik, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sehat anak-anak dalam era digital ini, memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya memberikan manfaat positif tetapi juga dilakukan dengan cara yang aman dan bertanggung jawab.

Terkait konteks perkembangan dunia digital dan penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, kondisi sosial di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan, memiliki dampak yang beragam. Masyarakat Maros, terutama anak-anak, turut mengalami transformasi dalam cara berinteraksi dan mengakses informasi melalui teknologi digital. Kondisi sosial di kabupaten ini mencerminkan peran penting dunia akademik dan lembaga sosialisasi dalam memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang cara aman membentengi anak-anak dalam menggunakan perangkat digital. Sosialisasi dari dunia akademik dapat menjadi solusi proaktif untuk mengatasi potensi dampak negatif, sekaligus mendukung perkembangan positif anak-anak dalam menghadapi tantangan dunia digital. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, dunia akademik, dan masyarakat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang seimbang dan mendukung penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab di Kabupaten Maros.

## Metode

Kegiatan Pengabdian masyarakat yang mengundang Aparatur Pemerintah Desa, Tim Penggerak PKK, dan Ibu-ibu rumah tangga di Desa Ma'rumpa dilakukan dengan pemberian penguatan pemahaman lewat kegiatan sosialisasi yang menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi. Pada bagian awal dilakukan penyetaraan pemahaman dan kesadaran terhadap penggunaan perangkat digital di Masyarakat baik oleh orang tua dan anak-anak. Kemudian diperkenalkan potensi bahaya yang dapat menimpa anak-anak ketika menggunakan perangkat digital yang digunakan tanpa pengawasan orang tua. Selain itu, dipaparkan juga tentang kasus-kasus yang telah banyak menimpa anak-anak akibat penggunaan perangkat digital yang dimilikinya. Dalam proses ceramah interaktif peserta diminta memaparkan juga kondisi aktual dalam keluarganya terkait pengalaman menggunakan perangkat digital oleh orang tua sendiri dan juga pada anak-anak mereka. Kemudian sosialisasi ini diakhiri dengan diskusi terkait isu-isu penting sesuai yang ungkap peserta, simulasi pengawasan yang dapat dilakukan orang tua kepada perangkat anak-anaknya dan pembahasan rencana kegiatan lebih lanjut. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini terlihat dari antusias peserta dan keaktifan selama kegiatan berlangsung serta komitmen yang dibangun di akhir kegiatan untuk mengimplementasikan materi yang telah diberikan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh Departemen Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin berlangsung di Desa Ma'rumpa, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Dalam kegiatan ini, metode sosialisasi diterapkan untuk berinteraksi dengan peserta yang menjadi fokus pengabdian di lokasi tersebut. Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama satu hari dan melibatkan peserta dari tiga unsur Masyarakat di Desa Ma'rumpa yaitu:

1. Aparatur Pemerintah Desa, yakni para pegawai yang bekerja di Tingkat pemerintah Desa Ma'rumpa mulai dari kepala desa, sekretaris desa, dan staf-staf pemerintah desa lainnya yang setiap harinya bertugas memberi pelayanan di kantor desa. Kelompok peserta ini dipandang penting kehadirannya agar setelah kegiatan berlangsung dapat menyusun kebijakan dan program yang terkait dengan perlindungan terhadap anak dan aktivitas aman di dunia maya.
2. Kelompok Penggerak PKK, yakni para perempuan di desa yang aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembangunan, pendidikan, kesehatan, dan kegiatan sosial. Kehadiran kelompok peserta ini agar kedepannya dapat Menyusun upaya-upaya untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga, memberikan pelatihan keterampilan kepada perempuan di desa, serta mendukung program-program pemerintah yang memberi perhatian juga pada perlindungan terhadap anak dan edukasi aktivitas aman di dunia maya kepada masyarakat.
3. Ibu Rumah Tangga, yakni para perempuan yang memiliki peran sebagai ibu rumah tangga dan tinggal di sekitar wilayah kantor desa. Peran ibu rumah tangga dalam kegiatan sosialisasi ini sangat penting karena mereka dapat menjadi agen perubahan di tingkat rumah tangga dan komunitas, terlibat dalam kegiatan yang mendukung pendidikan dan perlindungan bagi anak-anak di desa mereka. Keterlibatan ibu-ibu rumah tangga ini menciptakan jaringan sosial dan kolaborasi yang kuat dalam mendukung perlindungan untuk tumbuh kembang anak.

Pada saat kegiatan terlaksana, kehadiran peserta tidak hanya dihadiri oleh kelompok perempuan tapi juga kelompok laki-laki. Berikut rincian terkait peserta dapat ditemukan dalam tabel 5.1 yang disediakan.

**Tabel 5.1** Peserta Sosialisasi di Desa Ma'rumpa

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	3	12,5
Perempuan	21	87,5
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel 5.1 dapat diketahui bahwa rata-rata peserta sosialisasi mayoritas berjenis kelamin Perempuan dengan persentase 87,5 persen. Sementara peserta Laki-laki hanya sebanyak 12,5 persen. Kondisi tersebut susah sangat sesuai dengan target awal kegiatan ini yang mengharapkan kehadiran peserta yang lebih banyak berjenis kelamin perempuan. Dikarenakan perempuan merupakan jantung pendidikan bagi anak-anak dalam membangun karakter anak menjadi generasi yang unggul (Lestari 2016).

### **B. Tahap Penyajian Materi**

Tahap ini dimulai setelah dilakukan pembukaan dari tuan rumah yakni oleh Pemerintah Desa Ma'rumpa yang dibuka langsung oleh kepala desa. Pada penyajian materi para peserta dengan suasana santai mengikuti kegiatan. Adapun materi yang diperoleh peserta sebagai berikut.

Pada sesi awal, para peserta menyimak penjelasan tentang fenomena interaksi antar individu dengan adanya perangkat digital. Kemudian dilanjutkan dengan curah pendapat mengenai kasus-kasus interaksi antar anggota keluarga ditengah penggunaan perangkat digital. Setelah itu, dipaparkan pengenalan mengenai aktivitas anak-anak di dunia maya. Adapun aktivitas umum yang disampaikan menyangkut beberapa hal berikut.

1. Browsing atau berselancar, yaitu melakukan pencarian atau pemburuan informasi. Dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang disebut web browser (peramban) atau kadang disebut browser saja. Informasi sangat banyak dan beragam dalam berbagai format berbentuk tulisan, gambar, maupun video.
2. Uploading (mengunggah) dan downloading (mengunduh), yaitu aktivitas mengirim dan menerima data atau berkas dari internet ke dan dari gadget atau komputer.
3. Chatting, yaitu aktivitas percakapan atau berbincang yang dilakukan lewat media internet, melalui pengiriman pesan teks, audio, dan juga bahkan video.
4. Gaming, adalah bermain game yang sifatnya rekreasi. Berkembang menjadi e-sport.
5. Live streaming, biasa disingkat streaming adalah media penyampaian informasi yang direkam atau disiarkan langsung secara serentak melalui internet.

Selanjutnya diberi penguatan bahwa berbagai aktivitas umum anak di ranah daring tersebut jika dilihat dari tujuannya terdiri dari aktivitas belajar terpola, belajar mandiri, berkomunikasi, bermedia sosial, dan hiburan. Materi tersebut menjadi penguatan pada diskusi pembuka yang diterima oleh peserta penyuluhan.

Pada sesi berikutnya, peserta dibuka kesadarannya tentang aktivitas anak di dunia maya saat ini menjadi pisau bermata dua dimana terdapat bagian yang membawa manfaat bagi anak, sementara disisi lain memberi dampak buruk pada kehidupan pribadi dan sosial anak. Anak-anak menjadi kelompok yang sangat rentan akan pergaulan di dunia maya karena lebih terbatas dari segi ilmu, terbatas keterampilan, belum cukup pengalaman, belum cukup kematangan pribadi dalam bergaul.

Untuk lebih memberi pemahaman yang lengkap bagi peserta dijelaskan tentang berbagai tingkat kerentanan setiap aktivitas anak yang dapat terjadi yakni.

1. Belajar. Data pribadi anak bisa bocor dan tersebar karena beberapa aplikasi belajar daring mensyaratkan anak atau pengguna harus memasukkan data pribadi. Data pribadi yang bocor bisa dimanfaatkan oleh pelaku penjahat anak untuk melakukan pemetaan calon korban.
2. Belajar Mandiri. Saat mencari informasi, pengetahuan, atau tutorial secara mandiri, anak bisa terjebak dalam konten yang belum sepatutnya mereka konsumsi, utamanya ketika mereka melakukannya tanpa bimbingan orang dewasa.
3. Komunikasi (chatting). Anak bisa bertemu dengan orang asing yang bisa saja adalah pelaku penjahat anak.
4. Hiburan. Tidak semua hiburan cocok dengan usia anak meski dibebberapa aplikasi atau platform sudah keterangan kecocokan usia, misalnya 13+ berarti konten hanya cocok untuk penonton dengan suai di atas 13 tahun. Namun, ini hanya sekedar pemberitahuan dengan pembatasan yang tidak ketat.
5. Media Sosial. Media ini saat ini sangat ramai dan kadang susah di tebak. Anak bisa bertemu dengan orang asing yang berbahaya, atau bisa mengonsumsi materi yang belum pantas dikonsumsi.
6. Live Streaming. Beberapa pengguna *live streaming* kerap menyiarkan konten yang hanya cocok dikonsumsi orang dewasa, dan mereka tidak punya kuasa atau kepedulian untuk menutup akses pada penonton usia anak. Ini bisa membuat anak terjebak dalam konten yang belum pantas mereka konsumsi.
7. Gaming. *Game online* selain menyebabkan kecanduan, bisa juga digunakan oleh Sebagian pelaku penjahat anak untuk mencari mangsa dan memberikan iming-iming berupa koin atau uang untuk mendapatkan mangsanya.
8. Browsing/Upload/Download. Anak yang tidak didampingi orang dewasa bisa "tersesat" dan berselancar ke situs yang sebenarnya belum pantas dia akses. Apalagi jika anak sudah mengerti fungsi VPN (*virtual private network*) yang memungkinkan anak menembus situs yang sudah diblokir di Indonesia.

Sebagai pendalaman materi kepada peserta, dijelaskan tentang konsep OCSEA atau "*Online Child Sexual Exploitation and Abuse*", yang kalau diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti eksploitasi dan kekerasan anak di ranah daring. Eksploitasi seksual diartikan sebagai segala bentuk pemanfaatan organ tubuh seksual atau organ tubuh lain dari korban untuk mendapatkan keuntungan, termasuk tetapi tidak terbatas pada semua kegiatan pelacuran dan percabulan (UU No. 21 tahun 2007). Sementara Kekerasan seksual merupakan bentuk dari tindakan kekerasan dan perlakuan yang merendahkan derajat martabat manusia, yang bertentangan dengan nilai ketuhanan dan kemanusiaan, serta yang mengganggu keamanan dan ketenteraman masyarakat (UU No. 21 tahun 2007).

Ancaman OCSEA ini sangat rentan terutama bagi anak-anak yang masuk dalam kategori sebagaimana yang dikemukakan oleh ECPAT International, termasuk anak-anak termiskin, anak-anak penyandang disabilitas, anak-anak dari keluarga disfungsi atau korban kekerasan dalam rumah tangga, anak-anak yang bekerja, anak jalanan, anak-anak yang melarikan diri dari kerabat, anak-anak yang bermigrasi sendiri atau bersama keluarga mereka, anak-anak yang tidak dirawat di rumah ketika orang tua mereka bermigrasi, serta pengungsi dan anak-anak yang terlantar.

Eksploitasi dan kekerasan seksual digital pada anak-anak dapat terjadi jika keseluruhan atau sebagian proses atau peristiwa difasilitasi oleh teknologi informasi berupa internet dan atau media sosial lainnya. Agar peserta dapat memahami lebih baik tentang "Online child sexual exploitation and Abuse (OCSEA)", informasi disampaikan mengenai berbagai bentuk OCSEA beserta penyebabnya. Peserta diberikan pemahaman tentang Online Grooming of Children (Pembujukan anak secara daring), Child Sexual Abuse Material (CSAM)/materi kekerasan seksual pada anak, Child Sexual Exploitation Material (CSEM)/Eksploitasi seksual pada anak, Seksitori (pemerasan

dengan melibatkan anak sebagai obyek seksual dengan tujuan uang atau keuntungan lain), Sexting (percakapan bernuansa seksual), dan Sexual Live Streaming (Tayangan langsung bernuansa seksual/pornografi). Adapun penyebab dari OCSEA yang disampaikan antara lain:

1. Faktor Anak. Disabilitas, gangguan perilaku, gangguan mental emosional.
2. Faktor Keluarga. Kurang pemahaman dan pengetahuan tentang ICT, kurangnya pemahaman nilai dan norma yang berlaku dalam Masyarakat, Orang tua atau keluarga memiliki riwayat stres, fisik atau seksual, struktur keluarga yang tidak lengkap (orang tua tunggal, cerai, pisah), Orang tua menikah dalam usia remaja (pernikahan dini).
3. Faktor Masyarakat/Sosial. Kemiskinan dan pengangguran yang tinggi, Tingkat kriminalitas yang tinggi, Dukungan masyarakat yang rendah, Pengaruh pergeseran budaya, Layanan sosial yang rendah.

Pada sesi akhir materi, dibahas tentang berbagai contoh-contoh modus OCSEA yang dilakukan kepada korban diantaranya tentang pola yang dilakukan oleh pelaku dalam mendekati korban, membujuk dan mengambil data-data hingga berlanjut pada aksi kejahatan pemerasan dan lain-lain. Selain itu, disimulasikan pula pengetahuan atau cara berinternet secara aman dan cara atau kontrol yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada perangkat digital anaknya dalam beraktivitas di dunia maya. Pengetahuan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi peserta dalam memberi pencegahan dan segera menindaklanjuti ketika ada potensi anak-anak di sekitar mereka terjerat kejahatan di ranah daring.

### **C. Tahap Diskusi**

Setelah penyajian materi, tahap sosialisasi selanjutnya adalah diskusi atau tanya jawab. Pada tahap ini, para peserta diminta untuk mengungkap masalah-masalah yang ditemui pada anak dalam aktivitasnya di dunia maya pada lingkungan sekitar mereka. Masalah-masalah yang diungkap peserta kemudian direspon atau diberi umpan balik secara teoritis oleh pemateri agar peserta mendapatkan pengetahuan tambahan dalam menghadapi masalah anak dalam beraktivitas di dunia maya.

Adapun salah satu kasus yang diungkap oleh peserta yang tentang anaknya yang sudah berusia remaja dan sering berkumpul dengan teman-temannya. Orang tua tersebut merasa khawatir akan pergaulan anaknya dan tidak tahu cara untuk mengontrol aktivitas anaknya dengan perangkat digital yang dimiliki. Kasus ini pun direspon oleh tim pemateri agar orang tua lebih banyak menjalin kedekatan dengan anak dan harus mengetahui dengan siapa anaknya bergaul. Kemudian orang tua juga harus senantiasa belajar tentang perkembangan dunia digital agar memahami dan memberikan edukasi kepada anak jika ada gejala negative akibat aktivitas anak dengan perangkat digital.

Pada tanggapan lain, terdapat peserta yang mengungkapkan bahwa sejauh ini, dia melihat bahwa perangkat digital (HP) berfungsi positif bagi anaknya. Sebagai contoh anaknya dapat mencari informasi, menjadi lebih tenang di rumah dan menjadi hiburan anak. Akan tetapi, setelah menyimak materi, peserta tersebut menjadi mulai lebih berhati-hati dalam memberikan HP kepada anaknya dan akan lebih perhatian kepada aktivitas anaknya dengan perangkat digital. Pemateri memberikan penguatan agar para peserta selaku orang dewasa di rumah agar senantiasa berfungsi mengawasi anak tidak hanya secara luring tapi juga secara daring dan selalu menjalin kedekatan serta mengedukasi anak agar dapat beraktivitas di dunia maya dengan aman.

### **Kesimpulan**

Sosialisasi yang berlangsung sepanjang hari di Desa Ma'rumpa berhasil dilaksanakan tanpa hambatan. Sebanyak 24 peserta, yang didampingi oleh kepala desa, terlihat sangat antusias dan aktif mengikuti setiap bagian dari materi yang disajikan hingga akhir acara. Para peserta diberikan



pengetahuan tambahan tentang kegiatan anak di dunia digital, potensi risiko yang mungkin dihadapi anak jika tidak mendapat pengawasan yang memadai, serta panduan untuk beraktivitas di dunia maya dengan aman. Diharapkan bahwa pemahaman yang diperoleh dari materi, terutama melalui kasus-kasus yang disajikan, dapat menjadi landasan bagi para orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam beraktivitas di dunia maya. Berdasarkan kesimpulan kegiatan pengabdian di Desa Ma'rumpa, disarankan agar upaya sosialisasi dan peningkatan pemahaman terkait aktivitas anak di dunia digital terus ditingkatkan dan diperluas ke desa-desa lain. Dalam rangka meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya para orang tua, terhadap potensi bahaya di dunia maya, perlu diadakan kegiatan sosialisasi yang rutin dan terprogram. Selain itu, kolaborasi antara pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan masyarakat dapat memperkuat pelaksanaan kegiatan semacam ini. Penggunaan metode yang interaktif dan partisipatif juga perlu diterapkan agar peserta lebih terlibat dan memahami dengan baik informasi yang disampaikan. Dengan demikian, diharapkan kesadaran akan pentingnya mendampingi anak-anak dalam beraktivitas di dunia digital dapat terus meningkat, menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan positif anak-anak di era teknologi informasi.

### Daftar Pustaka

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Disemadi, H. S., Sudirman, L., Girsang, J., & Aninda, A. M. (2023). Perlindungan Data Pribadi di Era Digital: Mengapa Kita Perlu Peduli? *Sang Sewagati Journal*, 1(2), 66–90.
- Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2023). PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK USIA DINI SAAT PENGGUNAAN GADGET DI RA MASYITHOH XV PANGENJURUTENGAH. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 6(1), 58–68.
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., & Anggraini, T. W. (2023). PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP SOSIAL BUDAYA PADA ANAK USIA SEKOLAH. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04 Desember), 253–268.
- Lestari, D. (2016). Eksistensi Perempuan Dalam Keluarga (Kajian Peran Perempuan Sebagai Jantung Pendidikan Anak). *MUWAZAH: Jurnal Kajian Gender*, 8(2).
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(12), 41–50.
- Saadah, N., Hakim, M. A. N., & Imron, A. (2022). PERILAKU PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PADA PELAKU USAHA UMKM DALAM BISNIS E-COMMERCE. *JURNAL INFORMASI, PERPAJAKAN, AKUNTANSI, DAN KEUANGAN PUBLIK*, 17(2), 195–218.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sartika, Z., Ginting, E., Puspitasari, C., & Anggraini, F. (2023). PENGARUH DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *UNES Journal of Scientech Research*, 8(1), 22–31.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.