



LITERASI DIGITAL DAN PENGARUHNYA DALAM PENCEGAHAN PERILAKU ONLINE BERISIKO PADA SISWA SEKOLAH DASAR USIA REMAJA AWAL DI PROVINSI D.I. YOGYAKARTA

Mustamid¹, Nofica Andriyati²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta

^{1,2}Jl. Lowanu No. 47, Sorosutan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
Telp. (0274) 414708

E-mail: mustamid@unu-jogja.ac.id¹, noficaandriyati@unu-jogja.ac.id²

Received: 16 Oktober 2022; **Revised:** 22 November 2022; **Accepted:** 28 November 2022

Abstrak

Di samping menyediakan kemudahan dan dampak positif bagi anak, internet juga memiliki risiko atau dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan dengan bijak. Salah satu dampak negatifnya disebut dengan perilaku online berisiko. Prediktor yang diduga mampu memprediksi perilaku online berisiko adalah literasi digital. Penelitian ini menguji dan menganalisis pengaruh literasi digital (X1) terhadap perilaku online berisiko (Y) siswa usia remaja awal di Provinsi D.I. Yogyakarta. Penelitian korelasional kausal memanfaatkan survei cross-sectional ini mengumpulkan data melalui kuesioner online menggunakan aplikasi Google Form yang dibagikan kepada responden sukarela. Penelitian ini dilakukan selama bulan Juni sampai dengan Agustus 2022 dengan jumlah 304 responden. Proses penelitian antara lain melalui penyusunan instrumen, uji kelayakan instrumen, pengumpulan data melalui kuesioner online, tabulasi, dan analisis data. Skala literasi digital diadaptasi dari Rodríguez-de-Dios, Igartua, & González-Vázquez ditambah Brian O'Neill & Thuy Dinh dan Hui Zhang & Chang Zhu. Sedangkan perilaku online berisiko diukur menggunakan skala Adityar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variabel pencegahan perilaku online berisiko. Mayoritas subjek berada pada kategori memiliki literasi digital yang tinggi/baik dan memiliki perilaku online berisiko yang rendah. Namun demikian, meskipun literasi digital sudah cenderung tinggi, bimbingan dan upaya peningkatan literasi digital siswa remaja usia sekolah dasar perlu terus dilaksanakan seoptimal mungkin agar semakin menghindarkan anak-anak dari paparan perilaku online berisiko.

Kata Kunci: Literasi Digital, Perilaku Online Berisiko, Remaja, Gadget, Internet

Abstract

In addition to providing convenience and a positive impact on children, the internet also has risks or negative impacts if not used wisely. One of the negative impacts is risky online behavior. The predictor that can predict risky online behavior is digital literacy. This study examines and analyzes the effect of digital literacy (X1) on risky online behavior (Y) of early adolescent students in the Province of D.I. Yogyakarta. This causal correlational study using a cross-sectional survey collected data through an online questionnaire using the Google Form application which was distributed to respondents voluntarily. This research was conducted from June to August 2022 with a total of 304 respondents. The research process includes the preparation of instruments, instrument feasibility tests, data collection through online questionnaires, tabulation, and data analysis. The digital literacy scale is adapted

from Rodríguez-de-Dios, Igartua, & González-Vázquez plus Brian O'Neill & Thuy Dinh and Hui Zhang & Chang Zhu. Meanwhile, risky online behavior is measured using the Adityar scale. The results showed that digital literacy proved to have a significant effect on the risky online behavior prevention variable. The majority of subjects are in the category of having high/good digital literacy and having low-risk online behavior. However, even though digital literacy tends to be high, coaching and efforts to increase digital literacy for elementary school-aged youth need to be implemented as optimally as possible to further prevent children from being exposed to risky online behavior.

Keyword: *Digital Literacy, Risky Online Behavior, Online Risk, Adolescent, Gadget, Internet*

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merevolusi berbagai sektor kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan. Setelah Kemdibudristek menerapkan kebijakan transformatif, mengubah pembelajaran tatap muka di kelas menjadi pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi dan internet, siswa usia sekolah dasar dewasa ini semakin terbiasa dengan keduanya. Anak-anak dan remaja saat ini yang oleh Marc Prensky disebut sebagai generasi *digital native*, yakni mereka yang tumbuh dikelilingi serta telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi digital, dengan adanya Pandemi Covid-19 semakin terbiasa dan lama bercengkrama dengan perangkat teknologi digital. Berkat teknologi digital dan internet, anak-anak berkesempatan memperoleh bahan pelajaran dari sumber informasi yang lebih banyak sehingga dapat mendukung perkembangan akademik, kreativitas, dan jejaring sosial yang pada akhirnya dapat mendukung peningkatan kualitas hidup mereka (Prensky, 2001).

Namun demikian, segala peluang dan dampak positif yang disuguhkan oleh internet bukan tanpa risiko. Dalam konteks pengguna anak-anak, internet memiliki dua sisi. Sisi pertama, internet memiliki potensi untuk memberi dampak positif pada anak-anak dan remaja, terutama dalam hal pendidikan mereka (Macho, 2007). Pada sisi yang lain, data menunjukkan internet memiliki sisi yang negatif, berbahaya, dan tidak bersahabat dengan anak-anak (Roche, 2005; UNICEF, 2020). Beberapa bentuk perilaku online berisiko yang mengancam anak-anak saat menggunakan internet antara lain menampilkan data pribadi, melihat pornografi, melihat konten kekerasan, *cyberbullying*, menerima pesan seksual, dan bertemu dengan orang yang tidak dikenal setelah berkenalan melalui internet (Staksrud & Livingstone, 2009).

Sebuah penelitian yang diadakan oleh Kominfo, UNICEF, dan Harvard University mengambil sampel 400 remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 provinsi Indonesia. Hasilnya didapatkan bahwa sebagian besar remaja menggunakan internet untuk hal-hal yang tidak semestinya. Dua puluh empat persen mengaku menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal, empat belas persen mengakses konten pornografi, dan sisanya untuk game online dan kepentingan lainnya. Ketika menggunakan internet, banyak anak yang mempublikasikan informasi pribadi seperti alamat rumah, email, nomor telepon, atau alamat sekolah. Mayoritas anak tidak setuju terhadap isi pornografi di internet, namun sejumlah besar anak mengaku telah terekspos dengan konten pornografi, terutama ketika muncul secara tidak sengaja atau dalam bentuk iklan yang bernuansa vulgar (Kominfo, 2014).

Untuk menangkal dampak negatif dari teknologi internet dan digital saat ini, penting bagi anak-anak untuk memahami penggunaan teknologi secara aman sehingga dapat bertahan menghadapi bahaya dan permasalahan-permasalahan yang dapat terjadi ketika menggunakan teknologi. Dengan literasi digital yang tinggi akan diperoleh manfaat bagi siswa untuk menghadapi risiko online. Literasi digital adalah keterampilan yang paling

penting dalam memanfaatkan teknologi, alat komunikasi untuk mengakses, mengatur, mengkoordinasikan, memperkirakan, dan memberikan informasi di masyarakat (Phuapan dkk., 2016; UNICEF, 2020)

Berdasarkan ulasan di atas, penting dilakukan penelitian yang mampu menggali dan menganalisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku online berisiko siswa Sekolah Dasar Usia Remaja Awal di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian mengenai literasi digital dan pengaruhnya dalam pencegahan risiko online ini sangat penting dilaksanakan. Studi ini dilaksanakan pasca pandemi Covid-19 dan dengan subyek siswa sekolah dasar usia remaja awal di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian lain belum pernah ada yang membahasnya, sehingga hasil penelitian ini memiliki kebaruan dan novelty.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, menambah literatur mengenai kaitan antara literasi digital dan risiko online dalam konteks Provinsi Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan salah satu daerah dengan akses penggunaan internet terbanyak. Kedua, studi ini unik karena perubahan signifikan penggunaan e-learning di masa pandemi Covid-19 yang berpotensi berdampak pada *shock online*. Ketiga, memberikan informasi ilmiah yang berpotensi dapat digunakan oleh pengambil kebijakan untuk tujuan tertentu dalam kegiatan belajar siswa.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Literasi Digital

Konsep literasi digital sebenarnya bukanlah konsep yang benar-benar baru. Sebelum literasi digital muncul, konsep yang lebih dulu masyhur dipakai untuk menjelaskan kemampuan menggunakan teknologi pada tahun 1980-an disebut dengan literasi komputer. Namun, konsep ini memiliki makna yang terbatas karena merujuk pada literasi komputer secara teknis atau penguasaan komputer semata. Oleh karena itu, lahirlah konsep literasi digital yang pengertiannya tidak hanya terkait dengan penguasaan teknis komputer semata, melainkan juga mencakup pengetahuan dan emosi dalam penggunaan media dan perangkat digital, termasuk internet (Buckingham, 2015).

Konsep literasi digital dilontarkan oleh Paul Gilster pertama kali pada tahun 1997 dalam bukunya yang berjudul "*Digital Literacy*". Gilster mendefinisikannya secara sederhana sebagai '*literacy in the digital age*', yaitu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi melalui beragam sumber digital (Kurnia & Astuti, 2017). Literasi digital juga bisa disebut sebagai minat, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi secara tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Colin & Knobel, 2008; Budge, 2016).

Hui Zhang & Chang Zhu mengkategorikan literasi digital dalam empat komponen, yaitu keterampilan teknis (*technical skills*), pemahaman kritis (*critical understanding*), kreasi dan komunikasi (*creation and communication*), dan partisipasi kewarganegaraan (*citizenship participation*) (Zhang & Zhu, 2016). Sedangkan Rodríguez-de-Dios, Igartua, & González-Vázquez menemukan lima keterampilan literasi digital yang mencakup: (1) Keterampilan Teknologi atau Instrumental (*Technological or Instrumental Skill*), yaitu kemampuan untuk secara efektif menggunakan teknologi digital; (2) Keterampilan Komunikasi (*Communication Skill*), yaitu kemampuan berkomunikasi melalui teknologi digital; (3) Keterampilan Informasi (*Information Skill*), yaitu kemampuan untuk menemukan informasi, memperolehnya, dan mengevaluasi relevansinya di lingkungan digital; (4) Keterampilan Kritis (*Critical Skill*), yaitu kemampuan untuk secara kritis menganalisis informasi yang diperoleh; (5) Keterampilan keamanan (*Security Skill*), yaitu kemampuan

untuk menggunakan komunikasi interaktif tanpa mengambil risiko dan bahaya (Rodríguez De Dios dkk., 2016).

2.2 Risiko Online

Risiko online (*online risk*) mengacu pada segala bentuk aktivitas online yang tidak pantas bagi anak-anak, baik disengaja atau tidak, dan baik sebagai aktor, penerima, maupun partisipan. Ada berbagai kemungkinan risiko bagi anak-anak dari aktivitas online. Definisi dan klasifikasi risiko online berbeda-beda tergantung siapa penelitiannya, tujuan, dan latar belakangnya. Daerah atau negara yang diteliti juga memiliki pengaruh atas perbedaan klasifikasi bentuk risiko online karena setiap negara memiliki budaya, permasalahan, kerangka hukum, dan gaya pemerintahan yang berbeda (Gámez-Guadix dkk., 2016; Žardeckaitė-Matulaitienė & Paluckaitė, 2016)

Misha Teimouri, dkk. dalam penelitiannya, menggunakan sembilan kategori risiko online, yaitu (i) paparan pornografi yang tidak diinginkan (*unwanted exposure to pornography*), (ii) ajakan seksual online yang tidak diinginkan (*unwanted online sexual solicitation*), (iii) keterlibatan dalam perilaku seksual online berisiko (*engagement in risky sexual online behavior*), (iv) *sexting*, (v) materi yang berpotensi membahayakan pengguna (*potentially harmful user-generated material*), (vi) melakukan risiko (*conduct risks*), (vii) *cyberbullying*, (viii) bertemu atau berkomunikasi dengan orang baru (*meeting new people or contact risk*), dan (ix) penyalahgunaan data pribadi (*personal data misuse*) (Teimouri dkk., 2016). Sementara Adityar mengkategorikan perilaku online berisiko utama yang dihadapi oleh remaja dalam konteks Indonesia ke dalam empat bentuk, yaitu pornografi, komunikasi dengan orang asing, sharing data pribadi, dan *cyberbullying* (Adityar, 2017). Faktor-faktor berikut sebagian besar berkorelasi positif dengan kemungkinan menghadapi risiko online, yaitu faktor bawaan (usia dan jenis kelamin), faktor orangtua (pendidikan orangtua, status sosial-ekonomi keluarga), karakteristik pribadi (mencari sensasi dan *self-efficacy*), aktivitas online (durasi penggunaan, jumlah aktivitas, dan keterampilan online), serta kesulitan psikologis (Hasebrink dkk., 2011).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional kausal memanfaatkan survei *cross-sectional* di sekolah dasar terpilih di Yogyakarta. Ada dua alasan yang mendasarinya. Pertama, Yogyakarta terkenal sebagai kota pendidikan di Indonesia. Kedua, Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang persentase pengguna internet dari kalangan anak-anak usia pendidikan dasar terbanyak dan memiliki tren kenaikan signifikan (Triastuti dkk., 2017).

Data survei dikumpulkan dari kuesioner online menggunakan aplikasi Google Form yang dibagikan kepada responden sukarela. Penelitian ini dilakukan selama bulan Juni sampai dengan Agustus 2022 dengan jumlah 304 responden.

3.1 Penyusunan Instrumen Penelitian

Skala literasi digital diadaptasi dari Rodríguez-de-Dios, Igartua, & González-Vázquez (2016), Brian O'Neill & Thuy Dinh (2012), dan Hui Zhang & Chang Zhu (2016) sejumlah 24 item, terdiri dari 19 item *favorable* dan 5 item *unfavorable*. Skala ini menggunakan skala Likert empat poin dari Sangat Sesuai (SS) sampai Sangat Tidak Sesuai (STS). Sementara perilaku online berisiko diukur dengan skala dari Adityar dengan penambahan aspek konten kekerasan/vulgar. Skala berjumlah 21 item *favorable* skala Likert empat poin dari Tidak Pernah (TP) sampai Sering (S).

3.2 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

3.2.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan dengan validitas konstruk. Tahap pertama, mengonsultasikan hasil instrumen yang telah disusun kepada ahli (*expert judgment*) (Machali, 2016). Ahli berjumlah tiga orang, terdiri dari ahli media/teknologi), ahli bahasa, dan ahli psikologi. Setelah dianggap baik dan layak oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba instrumen di lapangan. Jumlah sampel uji coba sebanyak 57 responden yang mengisi kuesioner melalui Google Form. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor menggunakan aplikasi SPSS 21.0 for windows.

Item soal instrumen literasi digital yang tidak valid berjumlah empat. Item soal yang tidak valid digugurkan karena item tersebut berarti tidak mampu menggambarkan data apa yang akan diteliti. Pengguguran item bisa dilakukan apabila masih terdapat item-item pertanyaan lain yang dapat mewakili pengalihan data dari sub variabel atau indikator variabel yang ditentukan (Machali, 2016). Berikut ini blueprint skala literasi digital.

Tabel 1. *Blueprint* Skala Literasi Digital Setelah Uji Validitas

No.	Dimensi	No. Item +	No. Item -	Jml
1.	Keterampilan Teknologi atau Instrumental (<i>Technological or Instrumental Skill</i>)	1, 2, 3, 6	4	5
2.	Keterampilan Komunikasi (<i>Communication Skill</i>)	5, 7, 9, 10	-	4
3.	Keterampilan Informasi (<i>Information Skill</i>)	11	8	2
4.	Keterampilan Kritis (<i>Critical Skill</i>)	12, 13, 15	-	3
5.	Keterampilan keamanan (<i>Security Skill</i>).	14, 16, 17, 18, 19	-	5
Total		17	2	19

Sementara itu, berdasarkan hasil perhitungan SPSS, seluruh item instrumen perilaku online berisiko yang berjumlah 21 item dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 2. *Blueprint* Skala Perilaku Online Berisiko

No.	Dimensi	Nomor Item	Jml
1.	Pornografi	1, 3, 6, 9, 12, 17	6
2.	Komunikasi dengan Orang Asing	2, 7, 8, 16	4
3.	Sharing Data Pribadi	10, 11, 18	3
4.	<i>Cyberbullying</i>	14, 15, 19, 20, 21	5
5.	Konten Kekerasan/Vulgar	4, 5, 13	3
Total			21

3.2.2. Uji Reliabilitas

Setelah dinyatakan valid, instrumen penelitian diuji reliabilitas atau keandalannya. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha pada SPSS 21.0 for Windows. Dengan jumlah subjek penelitian (N) dalam uji coba skala sebanyak 57 anak, diketahui bahwa $r_{tabel} = 0,261$. Taraf signifikansi yang dipakai adalah $\alpha = 0,05$ (5%). Kaidah keputusannya, jika nilai Cronbach's Alpha $> r_{tabel}$ (0,261) maka item soal dinyatakan reliabel. Sebaliknya jika nilai Cronbach's Alpha $< r_{tabel}$ (0,261) maka item soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Skala Literasi Digital

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,838	19

Hasil penghitungan reliabilitas skala literasi digital menggunakan SPSS menghasilkan output nilai koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha untuk 19 item soal sebesar

0,838. Karena nilai Cronbach's Alpha (0,838) > rtabel (0, 261), maka 19 item soal dinyatakan reliabel. Skala literasi digital yang berisi 19 item dapat digunakan untuk pengumpulan data karena telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Skala Perilaku Online Berisiko

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,868	21

Uji reliabilitas skala perilaku online berisiko menggunakan SPSS menghasilkan output nilai koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha untuk 21 item soal sebesar 0,868. Item soal skala kontrol diri yang berjumlah 21 soal dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha (0,868) > rtabel (0, 261). Sapat disimpulkan bahwa skala literasi digital yang berisi 21 item soal dapat digunakan untuk pengumpulan data karena telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

3.3 Analisis data

3.3.1 Uji Asumsi Klasik

Sebelum pelaksanaan analisis regresi, disyaratkan terpenuhinya uji asumsi klasik terlebih dahulu. Uji asumsi klasik ini terdiri atas uji linearitas, uji normalitas, dan uji homoskedastisitas. Pada penelitian ini, semua uji asumsi klasik tersebut memanfaatkan aplikasi SPSS 21.0 for Windows.

3.3.2 Pengujian Hipotesis

Setelah data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.

Analisis data yang utama dari penelitian ini menggunakan statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan/digeneralisasikan untuk populasi. Teknik analisis data yang dipakai adalah analisis regresi. Analisis ini digunakan untuk memprediksi seberapa besar perubahan pada variabel terikat, akibat pengaruh variabel bebas. Penghitungan regresi linier sederhana pada penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS 21.0 for Windows sebagai alat bantu.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Karakteristik Subjek Penelitian

Tabel 5. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frequency	Percent
Laki-laki	141	46,4
Perempuan	163	53,6
Total	304	100,0

Berdasarkan tabel, responden penelitian ini kebanyakan perempuan dengan persentase 53,6%. Sedangkan sisanya yaitu laki-laki dengan persentase 46,4 %.

Tabel 6. Kepemilikan HP

Kepemilikan HP	Frequency	Percent
Mempunyai Gadget/HP	213	70,1
Tidak Mempunyai Gadget/HP	91	29,9
Total	304	100,0

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 70,1% sebanyak 213 anak mempunyai Gadget/HP dan yang tidak mempunyai Gadget/HP 29,9% sebanyak 91 orang.

Tabel 7. Perangkat yang Digunakan

Perangkat yang Digunakan	Frequency	Percent
HP/Tablet	227	74,7
Laptop	6	2,0
PC	10	3,3
HP/Tablet + Laptop	46	15,1
HP/Tablet + PC	15	4,9
Total	304	100,0

Data menunjukkan perangkat yang digunakan paling tinggi adalah HP/Tablet (74,7%).

Tabel 8. Tempat Mengakses

Tempat Mengakses	Frequency	Percent
Rumah	278	91,4
Warnet	12	3,9
Cafe/ Warung Makan	6	2,0
Tempat Umum Lainnya	8	2,6
Total	304	100,0

Tabel di atas menunjukkan tempat mengakses paling favorit adalah rumah (91,4%).

Tabel 9. Aktifitas

Aktifitas	Frequency	Percent
Game	119	39,1
Media Sosial	115	37,8
Menonton Film/Mendengar Musik	51	16,8
Mengerjakan Tugas/Belajar	19	6,3
Total	304	100,0

Berdasarkan tabel di atas, aktifitas yang dilakukan paling tinggi adalah bermain game dengan persentase 39,1% dan media sosial 37,8%.

Tabel 10. Durasi Pemakaian

Durasi Pemakaian	Frequency	Percent
Kurang Dari 1 Jam	25	8,2
1-2 Jam	160	52,6
3-4 Jam	100	32,9
Lebih Dari 4 Jam	19	6,3
Total	304	100,0

Berdasarkan tabel di atas, durasi paling tinggi 1-2 jam 52,6% sebanyak 160 orang.

4.2 Uji Asumsi Klasik

4.2.1 Uji Normalitas

Uji ini adalah untuk menguji apakah pengamatan berdistribusi secara normal atau tidak, uji ini menggunakan kolmogorov smirnov. Hasil uji Normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Uji Normalitas

Unstandar_residual	Batas	Keterangan
0,085	0,05	Normal

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel, dapat diketahui nilai *asympt.sig* sebesar $0,085 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Suatu asumsi penting dari model regresi linier klasik adalah bahwa gangguan (*disturbance*) yang muncul dalam regresi adalah homoskedastisitas, yaitu semua gangguan tadi mempunyai varian yang sama. Hasil uji Heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	batas	Keterangan
Literasi Digital	0.067	>0,05	Tidak terjadi heterokedasitas

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, dengan demikian variabel yang diajukan dalam penelitian tidak terjadi heterokedasitas.

4.2.3 Uji Linieritas

Tabel 13. Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Batas	Keterangan
Perilaku Online - Literasi Digital	0,000	< 0,05	Linear

Dari hasil uji di atas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (sig. 0,000 < 0,05) yang berarti bahwa variabel bersifat linear sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat linearitas.

4.3 Analisis Hasil Regresi

Rumus model regresi linier sederhana untuk penelitian ini adalah: $Y = a + \beta X + e$, di mana Y = variabel dependen (perilaku *online* berisiko), a = konstanta, β = koefisien regresi dari variabel independen, X = variabel independen (literasi digital). Hasil uji regresi linier sederhana seperti ditunjukkan oleh tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Regresi
Coefficients^a

Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig.
		B	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	32.179	1.187		27.115	.000
	Literasi Digital	-.473	.027	-.713	-17.697	.000

$$Y = 32,179 + (-0,473)X + e$$

Konstanta bernilai 32,179, berarti jika tidak ada variabel literasi digital, maka perilaku online berisiko 32,179 satuan. Sementara $\beta X = -0,473$, artinya jika variabel literasi meningkat sebesar satu satuan, maka perilaku online berisiko akan menurun sebesar -0,473 dengan anggapan variabel bebas lainnya tetap. Nilai koefisien yang negatif menunjukkan arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah negatif. Sementara itu, nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ menunjukkan bahwa variabel X terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y .

Tabel 15. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.713 ^a	.509	.507	5.701

Berdasarkan Model Summary, besarnya koefisien determinasi (r^2 square) = 0,509, artinya literasi digital diprediksi memengaruhi perilaku online berisiko sebesar 50,9%. Sisanya sebesar 49,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

4.4 Kategorisasi Skor Literasi Digital dan Perilaku *Online* Berisiko

Tabel 16. Kategorisasi Skor Literasi Digital

No.	Pedoman	Skor	Kategori	Frek	Persen
1.	$X \geq (\mu+1\sigma)$	$X \geq 38$	Tinggi	197	64.8
2.	$(\mu-1\sigma) \leq X < (\mu+1\sigma)$	$19 \leq X < 38$	Sedang	95	31.3
3.	$X < (\mu-1\sigma)$	$X < 19$	Rendah	12	3.9
Total				N = 304	100%

X = Skor subjek

μ = Rerata (*mean*) hipotetik = 28,50

σ = Standar Deviasi (SD) hipotetik = 9,50

Patut diduga bahwa salah satu pendorong tingginya tingkat literasi digital subjek adalah karena adanya dukungan fasilitas perangkat teknologi bagi mereka, terutamanya di rumah. Hal ini tampak dari data penelitian yang menyebutkan bahwa 70,1% subjek memiliki *gadget*/ HP dan 91,4% subjek mengakses internet di rumah. Namun perlu penelitian lebih lanjut untuk menguatkan dugaan ini.

Tabel 17. Kategorisasi Skor Perilaku *Online* Berisiko

No.	Pedoman	Skor	Kategori	Frek	Persentase
1.	$X \geq (\mu+1\sigma)$	$X \geq 42$	Tinggi	267	1,3
2.	$(\mu-1\sigma) \leq X < (\mu+1\sigma)$	$21 \leq X < 42$	Sedang	33	10,9
3.	$X < (\mu-1\sigma)$	$X < 21$	Rendah	4	87,8
Total				272	100%

X = Skor subjek

μ = Rerata (*mean*) hipotetik = 31,50

σ = Standar Deviasi (SD) hipotetik = 10,50

Mayoritas subjek berada pada kategori perilaku online berisiko yang rendah (87,8%). Sebanyak 10,9% subjek berkategori sedang, dan 1,3% subjek berkategori tinggi. Meskipun total persentase subjek yang memiliki perilaku online berisiko kategori sedang dan tinggi hanya sebesar 12,2% (penjumlahan 10,9% dan 1,3%), namun hal ini tetap perlu menjadi perhatian dan sinyal kewaspadaan bagi semua pihak, utamanya orangtua. Karena 12,2% dari total subjek penelitian ini sama dengan sebanyak 37 siswa yang terpengaruh dan cenderung melakukan perilaku online berisiko.

Sebagian peneliti seperti Misha Teimouri, dkk. (2016) mengatakan bahwa semakin tinggi kemampuan literasi digital anak, justru akan semakin tinggi pula aktivitas atau perilaku *online* berisikonya. Kesimpulan tersebut tidak sepenuhnya bertentangan dengan hasil penelitian ini, karena Misha Teimouri, dkk. menambahkan penjelasan bahwa efek literasi digital/media baru pada risiko online adalah menantang/melawannya karena literasi digital meskipun berhubungan dengan tingginya risiko *online*, ia juga memberi manfaat kepada pengguna online (Teimouri dkk., 2016).

Selain memberikan kemampuan teknis dan komunikatif, literasi digital juga memberi bekal kemampuan analisis, keamanan, dan kritis terhadap media. Di satu sisi, anak-anak yang memiliki tingkat literasi digital yang lebih tinggi mungkin terpapar risiko *online* lebih besar karena ketika mereka tahu lebih banyak tentang internet, mereka menggunakannya lebih banyak dan karena itu memiliki peluang lebih tinggi untuk menghadapi risiko. Namun di sisi yang lain kemampuan mereka untuk kritis dan aman dari risiko juga meningkat. Dengan demikian, jelas bahwa poin utama dalam hal ini adalah masalah optimalisasi. Bagaimana anak yang memiliki literasi digital, yaitu anak yang terbiasa dengan media digital dan internet, mampu lebih banyak mendapatkan manfaat dari internet.

Dunia tanpa risiko tidak mungkin terjadi. Anak-anak harus belajar mengambil risiko yang telah diperhitungkan dan sebaik mungkin mengatasi konsekuensinya. Psikolog

perkembangan menjelaskan bahwa menghadapi dan mengatasi risiko adalah penting, karena ketahanan (*resilience*) hanya dapat berkembang melalui paparan risiko (Livingstone, 2013).

Menurut Kaplan, H.B. dan Varghese, J., dkk., ketahanan (*resilience*) mengacu pada kapasitas individu atau komunitas untuk mengatasi stres, mengatasi kesulitan, atau beradaptasi secara positif terhadap perubahan. Ia juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk bangkit kembali dari pengalaman negatif. Ketahanan (*resilience*) bisa mencerminkan kualitas bawaan seseorang atau merupakan hasil dari pembelajaran dan pengalaman (Toolkit, 2008).

Tanpa pengalaman kesulitan, seorang anak dapat dilindungi tetapi tidak memiliki apa-apa untuk beradaptasi secara positif sehingga tidak akan menjadi tangguh. Masyarakat yang menghindari risiko akan, secara paradoks, memperburuk daripada mengurangi kerentanan yang ingin dilindungi dengan merusak pengembangan ketahanan. Dan untuk remaja, pengambilan risiko adalah juga penting secara perkembangan dan budaya (Livingstone, 2013).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian para peneliti sebelumnya seperti Livingstone dkk. (2011), *European Commission's*, dan (Adityar, 2017) yang mengatakan bahwa literasi digital berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap perilaku *online* berisiko. Semakin tinggi tingkat literasi digital anak, semakin rendah tingkat perilaku *online* berisikonya. Pendidikan literasi digital perlu diimplementasikan dalam gerakan literasi sekolah. Sebagaimana dijelaskan oleh Danang Wahyu Puspito, pelaksanaannya dapat dilakukan melalui tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran (Wahyu Puspito, 2017).

Tahap pertama adalah tahap pembiasaan. Kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini antara lain 15 menit membaca buku non pelajaran, pembuatan jurnal membaca siswa, penyediaan sarana literasi (penyediaan buku, area bacaan, dan akses internet), menciptakan lingkungan kelas atau sekolah yang nyaman untuk membaca, pembimbingan literasi digital secara bertanggungjawab, serta memperkenalkan etika perilaku dan hukum dalam menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi.

Tahap kedua, tahap pengembangan. Pada tahap ini, kegiatan yang dapat dilakukan adalah 15 menit membaca buku non pelajaran, pembuatan respon bacaan, penilaian non akademik, pembuatan bahan karya teks oleh siswa, pembimbingan penggunaan komputer dan internet untuk kegiatan literasi, serta pengenalan penggunaan berbagai bahan referensi cetak dan digital untuk mencari informasi.

Tahap selanjutnya, tahap pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini antara lain 15 menit membaca buku non pelajaran, pemanfaatan berbagai strategi literasi dalam pembelajaran, pengembangan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik, penilaian akademik, pengembangan lingkungan fisik, sosial, afektif, dan akademik, serta memilih cara dan jenis literasi digital yang tepat untuk proses pembelajaran, produksi pengetahuan, dan penyebarannya.

Melihat besarnya kontribusi dan pengaruh literasi digital terhadap perilaku *online* berisiko, pemerintah, sekolah beserta seluruh pemangku kebijakan di dalamnya, dan orangtua perlu berkolaborasi untuk meningkatkan literasi digital anak-anak. Selain itu, variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini perlu digali dan diteliti oleh para peneliti selanjutnya.

KESIMPULAN

Variabel literasi digital terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variabel pencegahan perilaku online berisiko. Mayoritas subjek berada pada kategori memiliki literasi digital yang tinggi/baik dan rendah dalam paparan perilaku online berisiko. Namun demikian, meskipun literasi digital sudah cenderung tinggi, bimbingan dan upaya peningkatan literasi digital siswa remaja usia sekolah dasar perlu terus dilaksanakan

seoptimal mungkin agar menghindarkan dari paparan perilaku online berisiko. Selain itu, perlu kerjasama pihak sekolah dan orangtua demi pengawasan yang optimal bagi siswa dalam pemanfaatan internet agar siswa tersebut terhindar dari perilaku online berisiko. Meskipun cenderung rendah, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah terpapar pengaruh negatif internet atau melakukan perilaku online berisiko. Variabel literasi digital terbukti mampu memprediksi variabel perilaku online berisiko. Namun, masih ada variabel lain yang tidak dimasukkan dan dibahas dalam penelitian ini. Peneliti selanjutnya perlu mencari prediktor apa lagi yang berpengaruh terhadap perilaku online berisiko.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Tiga keterbatasan utama penelitian ini dan saran untuk peneliti selanjutnya adalah: Pertama, subjek penelitian ini terbatas pada siswa remaja usia sekolah dasar di DIY berjumlah 304 anak, peneliti selanjutnya bisa memperbanyak jumlah subjek dan melaksanakan secara cluster sehingga bisa diklasifikasi berdasarkan lokas perkotaan dan pedesaan atau bentuk clustering lainnya. Kedua, penelitian ini murni penelitian kuantitatif sehingga kurang mendalam dan masih bisa dikembangkan menggunakan pendekatan kualitatif atau gabungan. Ketiga, penelitian ini digali berdasarkan laporan/pengakuan anak. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan perspektif lain, misalnya menggali informasi dari orangtua atau mengkomparasikan laporan dari anak dan orangtua sekaligus agar data dapat diketahui secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityar. (2017). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Siswa SMA dan MA di Kota Makassar*. Universitas Hasanuddin Makassar.
- Buckingham, D. (2015). Defining Digital Literacy, What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10, 21–35. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_4
- Budge, J. (2016, Agustus 17). *Digital literacy - What do primary aged children need to know?* <https://www.bcs.org/articles-opinion-and-research/digital-literacy-what-do-primary-aged-children-need-to-know/>
- Colin, L., & Knobel, C. (2008). *Digital Literacies, Concepts, Policies, and Practices*. Peter Lang.
- Gámez-Guadix, M., Borrajo, E., & Almendros, C. (2016). Risky online behaviors among adolescents: Longitudinal relations among problematic Internet use, cyberbullying perpetration, and meeting strangers online. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 100–107. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.013>
- Hasebrink, U., Goerzig, A., Haddon, L., Kalmus, V., & Livingstone, S. (2011). *Patterns of risk and safety online: in-depth analyses from the EU Kids Online survey of 9-to 16-year-olds and their parents in 25 European countries Report Original citation*.
- Kominfo. (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Livingstone, S. (2013). Online risk, harm and vulnerability: Reflections on the evidence base for child internet safety policy. *ZER: Journal of Communication Studies*, 18(35), 13–28.
- Livingstone, S., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). *Disadvantaged children and online risk*. EU Kids Online.

- Machali, I. (2016). *Statistik Manajemen Pendidikan* (1 ed.). Kaukaba Dipantara.
- Macho, S. (2007). *The Impact of Home Internet Access on Test Scores*. Cambria Press.
- O’neill, B., & Dinh, T. (2012). *Digital Literacy, Digital Opportunities*.
<http://arrow.dit.ie/cseroth>
- Phuapan, P., Viriyavejakul, C., & Pimdee, P. (2016). An analysis of digital literacy skills among Thai university seniors. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(3), 24–31. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i03.5301>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 9.
- Roche, S. (2005). *Protect Your Children from Internet and Mobile Phone Dangers: An Easy-to-understand Handbook for Worried Parents* (2 ed.). Sparkwave.
- Rodríguez De Dios, I., Igartua, J. J., & Gonzalez, A. (2016). *Development and Validation of a Digital Literacy Scale for Teenagers*. <https://doi.org/10.1145/3012430.3012648>
- Staksrud, E., & Livingstone, S. (2009). Children and online risk. *Information Communication and Society*, 12(3), 364–387. <https://doi.org/10.1080/13691180802635455>
- Teimouri, M., Hassan, M. S., Griffiths, M., Benrazavi, S. R., Bolong, J., Daud, A., & Adzharuddin, N. A. (2016). Assessing the Validity of Western Measurement of Online Risks to Children in an Asian Context. *Child Indicators Research*, 9(2), 407–428. <https://doi.org/10.1007/s12187-015-9316-4>
- Toolkit. (2008). *Building Resilience in Rural Communities*. The University of Queensland and University of Southern Queensland.
- Triastuti, E., Prabowo, A. I., & Napis, H. V. (2017). *Peta Jalan Perlindungan Anak Indonesia di Internet (Sebuah Pengantar)*. Kolaborasi Multistakeholder.
- UNICEF. (2020). *Our Lives Online: Use of social media by children and adolescents in East Asia-opportunities, risks and harms*. www.unicef.org/eap/
- Wahyu Puspito, D. (2017). Implementasi Literasi Digital dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Proceedings International Conference Language Literature and Teaching (ICLLT)*.
- Žardeckaitė-Matulaitienė, K., & Paluckaitė, U. (2016). *Students’ Engagement in Risky Online Behaviour: The Comparison of Youth and Secondary Schools’*.
- Zhang, H., & Zhu, C. (2016). A Study of Digital Media Literacy of the 5th and 6th Grade Primary Students in Beijing. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 25(4), 579–592. <https://doi.org/10.1007/s40299-016-0285-2>