Jurnal Kiki PAUD

by Jurnal Kiki

Submission date: 29-Nov-2022 11:38PM (UTC+0700)
Submission ID: 1966342679
File name: 1084-2459-1-PB_edit_1.pdf (343.46K)
Word count: 4322
Character count: 29335

JCE (Journal of Childhood
Vol. 6 No. 2 Tahun 2022| Hal. 249-265
2620-3278 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN)

PENGARUH DIGITAL LITERASI TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Rizky Drupadi[1] [a, 1], Devi Nawangsasi[b, 2], Nia Fatmawati[c, 3], Sugiana[d, 4]
[a] Universitas Lampung, Indonesia
[1]rizky.drupadi@fkip.unila.ac.id;
[2]devi_nawangsasi@fkip.unila.ac.id;
[3]fatmawati_nia@fkip.unila.ac.id; [4]ana.sugiana@fkip.unila.ac.id

Informasi artikel

Received : 11 Agustus 2022. Revised : 02 September 2022. Publish : 12 September 2022.

Kata kunci: *literacy digital; perilaku social; anak usia dini*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan mengetahui pengaruh literacy digital terhadap perilaku sosial anak usia dini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif dan berbeda bagi pembelajaran di pendidikan anak usia dini khususnya pembelajaran sosial untuk anak usia dini. Sebuah model pengembangan pembelajaran kempauan sosial yang mampu memberikan warna berbeda dalam proses pembelajaran sosial secara menyeluruh, menyenangkan dan sesuai dengan tahap usia perkembangan anak usia dini yang mengaitkan dengan berbagai aspek perkembangan lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian regresi sederhana. Subyek penelitian ini adalah 23 guru yang memiliki anak usia 4-6 tahun untuk mendapatkan gambaran pengaruh literacy digital terhadap perilaku sosial anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku sosial anak usia dini. Artinya, literasi digital dapat memprediksikan perilaku sosial pada anak usia dini. Literasi digital memberikan sumbangan efektif sebesar 12,7% terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Keywords: *digital literacy; social behavior; early childhood*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of digital literacy on early childhood social behavior. This research is expected to be able to make a positive and different contribution to learning in early childhood education, especially social learning for early childhood. A model for the development of social skills learning that is able to provide a different color in the social learning process as a whole, fun and in accordance with the stage of early childhood development that relates to various other aspects of development. This study uses a quantitative approach, with a simple regression research design. The subjects of this study were 23 teachers who have children aged 4-6 years to get an overview of the influence of digital literacy on children's social behavior. The results of the study show that digital literacy has a positive and significant effect on early childhood social behavior. This means that digital literacy can predict social behavior in early childhood. Digital literacy provides an effective contribution of 12.7% to early childhood social behavior

DOI: http://dx.doi.org/ 10.xxxxx email: jce@unisla.ac.id

This work is licensed under a *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi sudah masuk ke Indonesia. Dunia kini memasuki era revolusi industry 4.0 yang menekankan pada pola digital *economy, Artificial intelligence, big data, robotic,* dan lain sebagainya atau yang dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Era ini ditandai dengan hadirnya teknologi di berbagai bidang dan pesatnya teknologi yang berkembang. Teknologi digital merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Digital teknologi merupakan bagian penting dalam kehidupan dunia. Teknologi menyasar ke berbagai kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Anak-anak zaman sekarang sudah sangat familiar dengan adanya internet, *gadget, computer, hp, leptop*, maupun alat elektronik lain yang terhubung dengan internet. Internet sudah seperti menjadi kebutuhan utama manusia dalam kehidupan sehari-hari ini.

Teknologi digital ini memungkin seseorang memiliki akses yang tidak terbatas dalam mencari berbagai sumber informasi yang ada. Akan tetapi, bak pisau bermata dua, arus informasi yang terakses dengan bebas ini pun memiliki efek negatif. Banyaknya berita bohong, hoaks, ujaran kebencian, radikalisme,bahkan praktik-praktik penipuan terjadi didunia maya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya dalam diri untuk dapat mengolah informasi dengan kritis, dan secara sadar menangkal bahaya dari informasi yang kurang baik.

Masa sekarang, khususnya anak-anak lebih tertarik pada handphone

(*android*-nya) dari pada permainan tradisional, dongeng, dan lagu-lagu anak yang sarat dengan pendidikan. Pada era tahun 90an sering dijumpai anak-anak bermain diluar rumah, berinteraksi dengan kawan sebayanya, bermain permainan tradisional yang sarat dengan pesan kejujuran, gotong royong, percaya diri, dan amanah. Perkembangan sosial anak terjalin dengan sangat baik. Sekarang anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan dunia maya seperti *game online*, *facebook*, dan internet. Keseringan dengan *gadget*-nya anak bisa menjadi bersikap anti sosial dan kurang percaya diri sebab banyak mengurung diri dalam kamar karena asyik dengan handphone dan *game online*. Akibatnya dapat menggerus nilai kepekaan sosial, kepedulian, dan empati pada sesama. Oleh karena nya generasi anak zaman sekarang sering disebut sebagai generasi merunduk, generasi anti sosial/ individualis, tidak peka terhadap lingkungan sosial sekitarnya. Padahal perkembangan sosial anak-anak sangat lah penting, tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain mulai dari orangtua, saudara, teman bermain hingga masyarakat (Suyadi, 2010). Begitu pula perkembangan sosial emosional anak dalam meluapkan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Mengembangkan hubungan sosial merupakan tonggak penting bagi anak prasekolah.

Anak akan secara aktif menyusun pengetahuan dan memberi fokus pada bagaimaana pentingnya interaksi sosial budaya terhadap perkembangan kognitif mereka (Vygotsky, 1978). Lingkungan seharusnya dapat mendukung budaya literasi pada anak-anak. Lingkungan yang dominan membentuk pendidikan dan karakter anak-anak. Dalam kaitannya dengan literasi digital, perkembangan sosial anak sangatlah urgent dalam perkembangannya. Oleh karenanya sejak awal tahun 2017, Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) gencar meningkatkan literasi digital kepada masyarakat agar menggunakan media sosial secara benar dan bermartabat (Jatnika, 2017).

Mengahadapi tantangan tersebut, diperlukan kemampuan dalam meningkatkan daya saing baik secara nasional maupun internasional salah satu komponen penting yang harus dimiliki anak untuk menyongsong abad 21 adalah literasi digital. Literasi digital diperlukan dalam masyarakat, khususnya anak untuk dapat memilih informasi yang baik. Literasi yang tidak baik mengganggu psikologis anak. Hal ini diakibatkan oleh emosi anak-anak yang masil labil. Anak-anak belum memiliki filter yang bagus dlam menerima informasi. Ketidakmampuan anak dalam mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak nantinya (Pratiwi & Pritanova, 2017) terutama berkaitan tenntang emosi dan sosial anak.

Literasi digital sendiri merupakan kecakapan (*life skills)* yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital (Nasrullah et al., 2017). Literasi digital itu melengkapi lima literasi lainnya, yakni literasi bahasa dan sastra, literasi sains, literasi finansial, literasi kewarganegaraan, dan literasi budaya.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan

berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Literasi digital merupakan, kohesi, pandangan dan keahlian individu yang secara implisit memakai teknologi digital dan system komunikasi

untuk menelusur, mengatur, menghubungkan, menelaah, dan menilai informasi, menciptakan sesuatu yang *current,* membuat, dan berhubungan dengan orang lain supaya bisa berperan dengan dinamis dimasyarakat (Elpira, 2018).

Kemampuan literasi ini harus dimulai dari anak usia dini. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun, periode usia yang menetukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono & Nuraini, 2011). Pada masa ini anak usia dini mengalami masa keemasan (*golden age)* dimana masa ini semua potensi (agama, moral, fisik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, dan seni) yang dimiliki anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan perkembangan otak pada anak usia mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa (Suyadi, 2010). Permasalahan yang sering terjadi adalah keterlibatan orang tua dalam pendididikan literasi digital anak masih sangat rendah (Munawar et al., 2019). Padahal kemampuan literasi ini sangat dipernagruhi oleh lingkungan sekitar anak terutama orang tua anak. Hal ini sejalan dengan (Salehudin, 2020) yang menjelaskan bahwa keterampilan literasi digital anak berbanding lurus dengan semakin nyamannnya fasilitas digital dirumah dan dukungan bimbingan yang terarah dari orang tua dan keluarga. Selain itu disaaat sekarang akses internet sudah terbuka lebar dan sudah mudah didapatkan anak oleh anak-anak, menjadikan kekawatiran anak- anak akan lebih menyukai gadget atau game daripada membaca, padahal membaca merupakan jendela dunia atau

bahkan bermain dengan teman sebayanya. Sejak awal anak harus dipersiapkan menjadi anak yang kritis dan tanggap terhadap perubahan zaman yang sangat cepat terjadi. Oleh karena itu untuk menciptakan generasi yang

berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini, yaitu melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD) terlebih pada kemampuan sosial pada anak usia dini terhadap pengaruh literacy digital yang terjadi pada zaman sekarang ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasii berkaitan dengan pengaruh literasi digital terhadap kemampuan sosial anak dilapangan. Penelitian ini sangat penting karena diperlukan daya saing yang handal menghadapi tantangan kedepan, salah satu komponen penting yang harus dimiliki anak untuk menyongsong abad 21 melalui literasi digital. Selain itu kemampuan dalam literacy digital ini bertujuan untuk menyiapkan anak yang kritis, kreatif, inovatif, kolaboratif dalam menyongsong masa depan yang memasuki era revolusi industry 4.0

METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian regresi sederhana. Analisis regresi merupakan sarana yang dipergunakan untuk mempelajari hubungan fungsional antara variabel-variabel yang dinyatakan dalam bentuk persamaan matematik dan garis (Susetyo, 2017). Selanjutnya, menurut (Ghozali, 2009) menjelaskan bahwa analisis regresi

Populasi dalam penelitian ini adalah guru PAUD di Lampung.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling*. Teknik *Non-Probability Sampling* yaiu Teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah 23 guru PAUD yang memiliki kualifikasi Pendidikan S1 dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari 2 tahun dan memiliki anak usia dini. Karena dalam penelitian ini

bertujuan untuk mencari pengaruh literasi digital terhadap perilaku sosial AUD, sehingga diperlukan pengalaman dan kualifikasi Pendidikan. Agar hasil penelitian ini lebih presentative dalam menggambarkan perilaku sosial AUD dan mengenai literasi digital.

Pembuktian validitas instrumen non tes dengan menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi diawali dengan pembuatan kisi-kisi tabel angket yang menggambarkan domain yang akan diukur. Kisi-kisi tabel angket perlu diuji validitasnya dengan pendapat para ahli (*experts judgment*). Sedangkan reliabilitas data, uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*, diperoleh hasil bahwa nilai reliabilitas Skala perilaku social *Cronbach's Alpha* 0,723. Hasil ini menunjukkan bahwa reliabilitas alat ukur pada kategori sangat reliabel (Triton, 2006).

Literasi digital pada peneltian ini berfokus pada nilai dari ketersediaan literasi digital dalam lingkungan anak usia dini. Literasi digital dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Sedangkan kemampuan sosial dalam penelitian ini dapat dilihat dari dimensi: berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat menunjukkan rasa percaya diri, dapat menunjukkan sikap mandiri, dapat menunjukkan emosi yang wajar, disiplin, mentaati peraturan, bertanggungjawab, dan menjaga lingkungan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diawali dengan adanya uji prasayarat analisis dan berlanjut ke uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara literacy digital dengan kemampuan sosial anak usia dini. Berikut ini

hasil dari uji prasayarat dan uji hipotesis.

Uji Persyaratan Analisis

a. Uji normalitas data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada setiap variabel yaitu literasi digital, dan perilaku sosial anak usia dini berdistribusi normal atau tidak. Kriteria normal dipenuhi jika nilai signifikansi (p) yang diperoleh > (α =0,05 atau 0,01), maka sampel berasal dari populasi yang berdistribus normal. Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dimana data disebut normal jika p> 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

Variabel	***Asymp. Sig (2-tailed)***
Literasi digital (X) terhadap kompetensi sosial (Y)	0,20

Berdasarkan uji analisis Tabel 1 pada kedua variabel literasi digital, dan perilaku sosial anak usia dini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena p>0,05.

b. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan pada masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat apakah hubungan bersifat linier atau tidak. Uji linieritas dapat dilihat pada nilai signifikansi pada lajur *deviation from linierity* lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan hubungan masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier. Hasil perhitungan uji linieritas literasi digital dan regulasi emosi terhadap perilaku sosial anak usia dinidapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Linieritas X_1 terhadap Y

Uji linieritas	***Deviation from linierity***	
	F	**Sig**
Literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini	0,601	0,799

Berdasarkan Tabel 2 tampak hasil uji linieritas dari nilaI *deviation from linierity* untuk variabel literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini masing- masing memiliki taraf signifikansi 0,799 dimana lebih besar dari nilai 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini memiliki hubungan yang linier.

c. Hasil uji multikolinieritas

Tujuan dari pengujian multikolinearitas adalah menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independent*). Pengujian multikolinieritas dilakukan dengan melihat besanya nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan nilai *tolerance*. Jika nilai *tolerance* <0,1 dan VIF >10 maka terjadi multikolinieritas. Sebaliknya, jika nilai *tolerance* >0,1 dan nilai VIF <10 maka tidak terjadi multikolinieritas. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS. Hasil uji multikolinieritas dapa dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Multikolinieritas

Variabel	***Collinearity Statistics***		**Kesimpulan**
	Tolerance	VIF	
Literasi digital	1,000	1,000	Tidak terjadi multikolinearitas

Berdasarkan uji multikolinieritas, dapat diketahui bahwa nilai VIF dari perngambilan perspektif terhadap perilaku sosial anak usia dini kurang dari 10 yaitu 1,000 dan nilai *tolerance* lebih besar dari 0,1 yaitu 1,000 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas pada variabel literasi digital

d. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam

model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode uji Glesjer, dengan bantuan SPSS. Hasil Uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Kesimpulan
Literasi digital	0,99	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil jika semua model regresi mempunyai nilai signifikansi (p) lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada variabel literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui variabel yang berpengaruh signifikan secara parsial dilakukan pengujian koefisien regresi dengan menggunakan statistik uji t. Penentuan hasil pengujian (penerimaan/ penolakan Ho) dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Berikut persamaan hipotesis pengaruh literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini:

Ho : Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini Ha_1: Terdapat pengaruh literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Kriteria penerimaan hipotesis yaitu jika nilai signifikansi (p) > α (α =0,05) maka Ho diterima dan Ha ditolak, sebaliknya jika signifikansi (p) < 0,05 maka Ho ditolak, dan Ha diterima. Hasil pengujian hipotesis secara parsial dengan menggunakan SPSS dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Analisi Regresi Pengaruh (X) terhadap (Y)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.802	3.139		.574	.572
	digital	.358	.081	.696	4.438	.000

a. Dependent Variable: sosial

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa data yang dianalisis berjumlah 30 sampel dan diperoleh hasil signifikansi 0,000 (p < 0,05)

yang berarti bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini bermakna bahwa terdapat pengaruh positif literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini pada anak.

Selain pengujian hipotesis, berdasarkan Tabel 5 dapat dideskripsikan persamaan regresi yaitu $Y = a + bX_1$. Jika a= konstanta (1,802) dan b= koefisien X_1 (0,358) , maka didapatkan persamaan regresi Y = 1,802 + 0,358X . Berdasarkan persamaan tesebut jika nilai X_1 telah diketahui maka nilai Y dapat diketahui dengan mengalikan nilai X_1 dengan nilai koefisien (0,358) yang kemudian dijumlahan dengan nilai konstanta (1,802).

Artinya semakin bertambahnya nilai X_1 , semakin bertambah pula nilai Y, sesuai dengan arah koefisien regresinya maka koefisien regresi bernilai positif. Dengan demikian, dapat disimpulkam bahwa semakin bertambahnya nilai dari literasi digital semakin meningkat pula nilai dari perilaku sosial anak usia dini anak. Sebaliknya jika nilai dari literasi digital menurun, maka nilai dari perilaku sosial anak usia dini anak akan menurun maka persamaan tersebut dapat digunakan untuk memprediksi.

Besarnya sumbangan efektif dan relatif literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini dapat dilihat dari koefisien determinasi**.** Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel. Besarnya pengaruh literasi digital dapat dilihat dari nilai koefisien determinan *adjusted R square*. Berikut Tabel 6 sumbangan variabel literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini

Tabel 6. Sumbangan X terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.357[a]	.127	.086	2.02774

a. Predictors: (Constant), digital

Pada Tabel 6 , bermakna bahwa variabel literasi digital berpengaruh sebesar 12,7% terhadap perilaku sosial anak usia dini anak usia dini dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpukan bahwa literasi digital memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis regresi yang terdapat pengaruh yang signifikan pada literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Perkembangan sosial pada anak usia dini terjadi akibat dari proses kematangan dan kesempatan belajar dari bagaimana meresons terhadap lingkungan sekitar anak. Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain. Kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan dalam bersosialisasi dalam hal tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran soaial yang dapat diterima oleh orang lain, serta mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. perilaku sosial sebagai suatu perilaku yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain. Kemampuan sosial anak ini jelas berbeda antara satu anak dengan anak yang lain. Anak melalui kegiatan bermain, dimana ketika bermain anak melakukan adaptasi terhadap norma, moral, dan tradisi,

yang bersaru menjadi suaru kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama (Nurmalitasari, 2015; Saputra, 2017).

Literasi digital dalam penelitian ini merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.Literasi digital pada anak usia dini merupakan nilai dari ketersediaan literasi digital dalam lingkungan anak usia dini. Literasi digital dapat diperoleh anak dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah dalam menunjang perilaku sosial anak usia dini.

Proses literasi digital terhadap anak memalui beberapa tahapan, yaitu: 1) gerakan literasi digital di dalam keluarga 2) literasi digital dalam gerakan literasi sekolah 3) gerakan literasi digital di dalam masyarakat (Mustofa & Budiwati, 2019). Literasi digital diperlukan dalam masyarakat, khususnya anak untuk dapat memilih informasi yang baik. Literasi yang tidak baik mengganggu psikologis anak. Hal ini diakibatkan oleh emosi anak-anak yang masil labil. Anak-anak belum memiliki filter yang bagus dalam menerima informasi. Ketidakmampuan anak dalam mengartikan literasi digital berakibat pada watak dan sikap anak nantinya (Pratiwi & Pritanova, 2017) terutama berkaitan tentang emosi dan sosial anak. Lebih lanjut literasi digital yang tidak digunakan dengan bijak akan berpengaruh terhadap psikologi anak. Salah satu contoh dampak psikologi dari komentar-komentar tersebut terhadap anak dan remaja adalah kecenderungan anak dan remaja terbiasa dengan sikap menghina orang lain, menimbulkan sikap iri terhadap orang lain, mengakibatkan

depresi, terbawa arus suasana hati terhadap komentar negatif, serta terbiasa berbicara dengan bahasa kurang sopan.

Anak usia dini zaman sekarang sudah sangat erat dengan perkembagan teknologi. Teknologi sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dalam pola piker maupun perilaku. Sebagai bagian dari proses pendidikan, anak-anak harus dilibatkan dalam refleksi kritis tentang teknologi, sama pentingnya dengan aspek literasi digital untuk anak-anak dan juga untuk orang dewasa (Gillen et al., 2018; Pebriana, 2017; Silvana & Darmawan, 2018). Tingkat pemahaman literasi digital terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu kompetensi dasar digital, penggunaan digital, transformasi digital (Meyers et al., 2013). Keterampilan litersi digital sebaiknya sudah dikenalkan sejak usia dini dengan cara bermain sambil belajar, sesuai dengan salah satu karakteristik anak yang menyukai bermain. Agar dikemudian hari anak terampil menyaring berbagai informasi yang datang kepada mereka dan dapat menyikapi berbagai informasi tersebut secara bijak.

Kecakapan dalam literasi digital ini tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital (Nasrullah et al., 2017). Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus

digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun implikasi hasil penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai acuan yang tepat dalam pengembangan perilaku sosial anak usia dini anak usia dini khususnya dalam memprediksikan seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap perilaku sosial anak usia dini pada anak. Untuk mengembangkan perilaku sosial anak usia dini secara bersama-sama dapat dilakukan dengan meningkatkan literasi digital. Hal ini dikarenakan, semakin meningkatnya literasi digital semakin meningkatkan pula perilaku sosial anak usia dini pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku sosial anak usia dini. Artinya, literasi digitaldapat memprediksikan perilaku sosial pada anak usia dini. Literasi digital memberikan sumbangan efektif sebesar 12,7% terhadap perilaku sosial anak usia dini

Jurnal Kiki PAUD

ORIGINALITY REPORT

8%	7%	4%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	4%
2	journalfai.unisla.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.pknstan.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
5	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		