

# Materi

## INTERNET DAN KELUARGA

### 1. DESKRIPSI MK

Tema Internet dan Keluarga untuk melihat lebih jauh bagaimana keluarga menjadi pilar penting dalam tumbuh kembang anak pada media digital. Saat ini jumlah pengguna media sosial semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna *smart phone* (telepon pintar). Telepon pintar ini mampu mengakomodir sejumlah aplikasi untuk terhubung dengan dunia virtual, menghubungkan individu dengan dunia tanpa sekat. Satu telepon pintar bisa untuk mengakses lebih dari satu aplikasi media sosial. Setidaknya dalam satu telepon pintar ada aplikasi media sosial, misalnya *platform Whatsapp*, semacam aplikasi pengiriman pesan baik teks maupun gambar untuk telepon pintar. Pada intinya, munculnya media sosial ini membawa dampak positif, tetapi juga ada dampak negatifnya.

Keluarga memiliki peran sangat penting dalam proses tumbuh kembang seorang individu, menjadi tumpuan kuat bagaimana karakter dan perilaku individu ini terbentuk. Dalam keluarga inilah berbagai nilai, norma, dan budaya diperkenalkan dan dikokohkan. Terlebih pada era teknologi internet dan digital ini, peran keluarga semakin menghadapi tantangannya karena teknologi ini sudah sangat melekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Hampir semua aktivitas melibatkan penggunaan media digital.

Keluarga menjadi kelompok sosial terkecil dan terdekat yang dapat menjaga dan melindungi setiap anggota keluarganya dari dampak negatif penggunaan media sosial yang keliru. Orangtua perlu melindungi anaknya dari dampak buruk penggunaan media sosial agar anak terhindar dari *cyber bullying*, kekerasan berbasis gender *online* pada anak, penipuan, provokasi, dan lain sebagainya. Demi mencegah dan menangkal efek negatif dunia

digital seperti media sosial, kita wajib memulai bijak bermedia sosial. Selain itu setiap anggota keluarga diharapkan mampu mengakses, memproses, dan berbagi informasi yang benar dan sesuai etika di media sosial. Kita pun wajib mematuhi kaidah, norma, etika, dan hukum di dunia digital.

Nah, bagaimana pengguna media sosial bisa mengkomunikasikan konten yang baik dengan mematuhi etika dunia digital? Jawabannya terletak pada kemampuan **mengakses, memproses, dan berbagi informasi** yang ketiganya merupakan konsep literasi digital **Tahu, Tanggap, dan Tangguh** yang menjadi bagian dari kurikulum literasi media dan digital Tular Nalar.

Adapun **Bahan Ajar Digital meliputi Platform**, kuis Tular Nalar, video, dan tautan lembar refleksi peserta dan menggunakan **Media Teknologi yaitu Penggunaan laman Tular Nalar, mesin peramban, dan akun media sosial.**

## 2. SAPAAN

Selamat datang diruang pembelajaran online dengan metode interaktif yang didukung oleh ahli literasi media dan digital. Lebih tahu, paham, dan tercerahkan untuk berpikir kritis ditengah gempuran informasi dan berita hoaks.

## 3. PROFIL DOSEN

Program Tular Nalar melibatkan orang-orang yang berkompeten berdasarkan kemampuan dan pengalaman baik para pegiat literasi digital, akademisi, jurnalis, relawan, dan organisasi yang memiliki kepedulian yang sama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mengakses dan mengelola informasi.

Tular Nalar merupakan program yang diprakarsai oleh konsorsium Maarif Institute, MAFINDO, Love Frankie dan Google.org yang dapat diakses melalui situs [tularnalar.id](https://tularnalar.id) <https://tularnalar.id/tentang-kami/>

#### **4. CAPAIAN MATA PELAJARAN**

Dalam Program Tular Nalar Berdaya internet ini capaian pembelajaran secara komprehensif meliputi:

1. Mengakses informasi dari berbagai platform media sosial dan informasi digital dengan baik dan benar
2. Mengelola informasi pribadi dan etika di media sosial dengan baik dan benar
3. Memproses informasi yang diterima dari berbagai platform media sosial dan informasi digital dengan baik dan benar
4. Mendesain pesan yang tepat untuk berbagai platform media sosial dan informasi digital dengan baik dan benar
5. Mampu berbagi pesan pada berbagai platform media sosial dan informasi digital dengan baik dan benar
6. Membangun ketangguhan keluarga dari berbagai arus informasi yang tersebar dari berbagai platform media sosial
7. Menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi pentingnya perlindungan data pribadi dan keluarga yang kita miliki pada berbagai platform media sosial yang kita ikuti.
8. Merangkul sesama dengan melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak untuk menumbuhkembangkan literasi digital kepada para penyandang disabilitas, anak, dan perempuan.

#### **5. PETUNJUK BELAJAR**

Tema Internet dan Keluarga diperuntukkan bagi para pengajar, apakah itu Bapak Ibu Guru, Calon Guru yang sedang menyiapkan diri untuk praktik, trainer, atau widyaiswara. Bahkan, tema ini tidak tertutup kemungkinan dipakai oleh orang tua yang mendampingi anak-anaknya belajar, mengingat besarnya tuntutan zaman ini. Walaupun bertema Internet dan Keluarga, pada dasarnya, penerapan tema ini sangat luas karena siapapun bisa menjadi guru. Siapa pun bisa menjadi murid, tak peduli berapa usianya dan dari segmen apa.

## 6. SAPAAN MAHASISWA

Kawan Tular Nalar

Tular Nalar, Bukan Sekadar Paham

## 7. GAMBARAN UMUM

Tular Nalar diciptakan untuk membantu meredam laju infodemic yang ramai beredar. Hadir dalam bentuk portal pembelajaran online, Tular Nalar dilengkapi dengan berbagai materi mengenai cara berpikir kritis yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Materi pembelajaran yang menampilkan keseharian ini mencakup berbagai topik, mulai dari memahami etika membagikan pesan di media sosial, cara menghadapi hoax tentang COVID-19, hingga mampu menyikapi isu-isu yang berpotensi menyemai perpecahan bernuansa SARA. Tular Nalar tentunya bisa diakses oleh siapa pun: pelajar, mahasiswa, guru, dosen, bahkan masyarakat umum.

Media sosial telah menjadi bagian hidup kita saat ini. Mulai dari membuka mata sampai kita kembali tidur, media sosial selalu menemani. Namun banyak orang belum tahu apa itu media sosial. Definisi dari buku *Media and Information Literacy UNESCO (2017)* menerangkan bahwa media sosial merupakan layanan daring untuk menciptakan interaksi sosial, membangun hubungan, mengolah, dan menyebarkan informasi.

Definisi dan karakteristik media sosial diatas tentunya sudah sering dilakukan dan dipahami kawan Tular Nalar. Seiring kita tahu apa itu media sosial, ada baiknya kita juga tanggap akan pentingnya literasi digital untuk menjadi pribadi tangguh bermedia sosial. Sehingga dalam bermedia sosial sehari kita mampu menjadi pribadi yang menjaga keharmonisan dan kondusifitas media sosial.

Berpartisipasi aktif dalam menggunakan layanan publik digital sekaligus mampu berjejaring dengan pihak lain untuk membangun lingkungan digital yang ramah anak. Tidak dapat dihindari, bahwa teknologi internet sekarang

ini digunakan oleh hampir semua keluarga di Indonesia. Terlebih lagi di masa pandemi COVID-19 yang seolah 'memaksa' setiap orang atau setidaknya setiap keluarga untuk memiliki akses internet. Akan tetapi, Kawan Tular Nalar, apabila kita tidak berhati-hati dalam menggunakan internet, mengakses informasi baik melalui mesin pencari atau media sosial, kita bisa menemui masalah. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan demi melindungi dan menjaga keselamatan diri Kawan tular Nalar sendiri dan keluarga.

Berkaitan dengan anak-anak dalam keluarga kita, Kawan Tular Nalar sebagai orang tua atau orang yang lebih dewasa, perlu peduli dan tahu bagaimana anak-anak kita menggunakan dan memanfaatkan internet. Menemani, mengajari, mengawasi, serta mengontrol anak-anak selama menggunakan dan memanfaatkan internet merupakan tindakan bijak yang dapat dilakukan untuk melindungi anak-anak dari bahaya penggunaan internet.

Demi mencegah dan menangkal efek negatif dunia digital seperti media sosial, kita wajib memulai bijak bermedia sosial. Selain itu setiap anggota keluarga diharapkan mampu mengakses, memproses, dan berbagi informasi yang benar dan sesuai etika di media sosial. Kita pun wajib mematuhi kaidah, norma, etika, dan hukum di dunia digital.

Peserta mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk mengikuti sesi, seperti: jaringan internet yang stabil, laptop, dan *headset*. Tidak disarankan menggunakan telepon genggam dikarenakan fitur yang terbatas dan kesulitan dalam navigasi.

Hubungkan perangkat dengan akun media sosial saat mengikuti sesi.

**Follow-up:** Peserta diminta untuk memberikan komentar pada postingan video "Pentingnya Perlindungan Terhadap Dampak Buruk Internet untuk Keluarga" dari peserta lain.

**Diskusi:** Dalam kolom komentar postingan peserta lain, peserta dapat memberikan opini dan argumentasi mereka masing-masing.

**Media Teknologi:** Penggunaan laman Tular Nalar, mesin peramban, dan akun media sosial.

**Bahan Ajar Digital:** Platform, kuis Tular Nalar, video, dan tautan lembar refleksi peserta.

## 8. RELEVANSI

Tersusunnya kurikulum Tular Nalar dengan Internet dan keluarga berkaitan erat karena adanya misinfodemi dengan literasi media dan digital meliputi:

- Terbatasnya edukasi literasi media, digital, dan keterlibatan stakeholder (pemangku kepentingan)
- Tantangan SDM, akses, dan sinergi stakeholder
- Kekurangan inovasi pembelajaran literasi media dan digital
- Perlunya pengalaman belajar daring yang menarik
- Masih terbatasnya penerapan berpikir kritis pembelajaran daring

Berdasarkan hal di atas, maka tujuan kurikulum Tular Nalar adalah:

- a. Literasi Digital dan Media Menyediakan kurikulum belajar daring yang menarik, mudah dipahami, dan digunakan bagi para dosen, calon guru, mahasiswa/siswa sekolah guna membangun ketangguhan berhadapan dengan isu intoleransi, berita palsu, ujaran kebencian, dan hoaks dengan pemikiran kritis serta literasi media dan digital.
- b. Berpikir Kritis Memberikan materi pembelajaran untuk berpikir kritis dalam literasi media dan digital yang dapat membantu para dosen, calon guru, mahasiswa/siswa sekolah menjawab tantangan dalam pembelajaran daring selama pandemik Covid19.
- c. Kelas Daring Membangun sebuah portal pembelajaran daring dan kampanye media sosial yang aspiratif dan menarik bagi para dosen, calon guru, mahasiswa/siswa sekolah agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran mandiri.

## 9. CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta kelas Tular Nalar mampu mengakses data, informasi, dan konten digital yang sesuai dengan usianya
2. Peserta kelas Tular Nalar mampu menganalisis data, informasi, dan konten digital yang sesuai usia dengan baik dan benar.
3. Peserta kelas Tular Nalar mampu mendesain pesan, informasi, dan konten digital yang baik dan benar kepada pihak lain.
4. Peserta kelas Tular Nalar mampu berbagi data, informasi, dan konten digital yang baik dan benar kepada pihak lain.
5. Peserta kelas Tular Nalar mampu melakukan perlindungan data yang baik dan benar

## 10. URAIAN MATERI

### Uraian Materi Video

Salam Tular Nalar, sebelum kita belajar tentang Internet dan Keluarga, sebaiknya kita menyaksikan video berikut yang berkaitan dengan materi tema ini. Peserta menyaksikan video Tular Nalar berjudul “Pentingnya Perlindungan Terhadap Dampak Buruk Internet untuk Keluarga”. Video ini bercerita tentang Ibob dan Reza, paman Ibob bagaimana berelasi dan berbagi informasi di media sosial. Ibob tampaknya sedang jatuh cinta pada salah seorang teman perempuannya di media sosial yang bernama Bunga Desa Cantix yang dia temui di aplikasi media sosial Binder. Reza mengingatkan Ibob agar berhati-hati menggunakan aplikasi-aplikasi media sosial, karena alih-alih cinta bersambut, yang terjadi adalah kena tipu.

Suatu hari Reza mendapati Ibob sedang menangis. Ibob akhirnya bercerita kepada Reza bahwa dia telah ditipu oleh Bunga. Bunga menghilang dari aplikasi setelah Ibob membelikannya tas yang menguras isi tabungannya. Ibob merasa kecewa dengan teman perempuannya ini. Sang paman, Reza, turut prihatin dan sekali lagi mengingatkan Ibob agar tidak percaya begitu saja pada aplikasi yang tidak jelas. Beberapa hari kemudian, Ibob

mendatangi Reza dengan senyum sumringah dan bercerita bahwa Bunga ternyata tidak menghilang tetapi dia hanya sedang sibuk sehingga tidak bisa menghubungi Ibob.

Ibob yang lugu mengajak Reza *selfie* berdua dan mengirimkan foto tersebut kepada Bunga. Tidak lama kemudian ada notifikasi pesan masuk di ponsel Reza dari nomor yang tak dikenal. Ternyata pesan tersebut dari seorang perempuan yang bernama Bunga Desa Cantix yang minta berkenalan dengan Reza. Ibob berubah ekspresi menjadi sedih mengetahui bahwa perempuan yang sedang ditaksirnya itu ternyata menggoda pamannya, mengajaknya berkenalan. Sang paman meledek Ibob karena telah dengan sembarangan menyebarkan foto dirinya yang ganteng. Tetapi setidaknya dari pengalaman ini Ibob menjadi lebih berhati-hati ketika membagi foto atau hal yang sifatnya pribadi kepada pihak lain yang belum dikenal dengan baik.

Selamat menyaksikan tayangan pada Video Tema Internet dan Keluarga dengan judul Pentingnya Perlindungan Terhadap Dampak Buruk Internet untuk Keluarga . Silakan klik link berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=rU2mmyuaFlg>

### **Uraian Materi Internet dan Keluarga**

Keluarga memiliki peran sangat penting dalam proses tumbuh kembang seorang individu, menjadi tumpuan kuat bagaimana karakter dan perilaku individu ini terbentuk. Dalam keluarga inilah berbagai nilai, norma, dan budaya diperkenalkan dan dikokohkan. Terlebih pada era teknologi internet dan digital ini, peran keluarga semakin menghadapi tantangannya karena teknologi ini sudah sangat melekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Tidak dipungkiri bahwa sekarang ini sangatlah jarang kegiatan atau aktivitas yang tanpa melibatkan media digital dan internet yang mendukung media sosial.

Keluarga menjadi kelompok sosial terkecil dan terdekat yang dapat menjaga dan melindungi setiap anggota keluarganya dari dampak negatif penggunaan media sosial yang keliru. Orangtua perlu melindungi anaknya dari dampak buruk penggunaan media sosial agar anak terhindar dari *cyber bullying*, kekerasan berbasis gender *online* pada anak, penipuan, provokasi, dan lain sebagainya. Karena itu orang tua perlu mendampingi ketika anaknya masuk dalam ruang-ruang virtual dan berselancar ke berbagai situs serta mengakses media sosial. Demikian pula dalam relasi anak dewasa dengan orang tua (lanjut usia) agar juga bisa melindungi dari penyalahgunaan media sosial, misalnya menyebarkan konten disinformasi, mempercayai segala informasi, manipulasi, dan penipuan. Dalam perkara ini, setiap anggota keluarga penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga mampu cukup tanggap merespon perkembangan teknologi media digital dan internet.

Dalam pendampingan penggunaan internet bagi anak, orang tua juga berperan dalam mencegah anak kecanduan permainan daring. Beberapa hal yang dapat dilakukan adalah, menetapkan batasan lama waktu anak bermain, mendampingi anak saat bermain atau mengajak anak melakukan aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Orang tua juga perlu paham soal permainan daring (game online) untuk anak-anak, misalnya terkait informasi yang menunjuk kelayakan usia anak dalam menggunakan permainan daring. Dengan demikian, orang tua dapat mengarahkan anak-anak untuk bermain dengan permainan daring yang cocok sesuai umurnya. Hal ini penting karena tidak semua game online memiliki karakteristik yang cocok bagi anak semua umur.

Di negara Amerika Serikat terdapat sistem Entertainment Software Rating Board (ESRB). Dalam sistem ESRB, terdapat enam kategori rating, yaitu:

1. E (*Everyone*): permainan dapat diakses atau dimainkan oleh segala umur.
2. E 10+ (*Everyone 10+*): permainan untuk semua anak yang berusia di atas 10 tahun.
3. T (*Teen*): remaja yang berumur 13 tahun atau lebih dapat memainkan permainan ini.
4. M (*Mature 17+*): permainan hanya boleh dimainkan oleh orang yang sudah berumur 17 tahun ke atas.
5. AO (*Adults Only 18+*): hanya orang dewasa atau berusia di atas 18 tahun yang bisa bermain permainan ini.
6. RP (*Rating Pending*): Rating RP ini merupakan permainan yang belum masuk dalam salah satu rating dari ESRB di atas.

Orang tua juga dapat mengunduh aplikasi yang membantu dalam mengawasi penggunaan internet bagi anak-anak, yang disebut aplikasi parental control. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang membantu melakukan pengendalian, penyaringan, dan pemantauan informasi seputar aktivitas anak di internet. Beberapa diantaranya adalah Qustodio, Kakatu, dan SAFE. Qustodio dapat digunakan di perangkat berbasis Android, iOS, Windows, Mac, serta Kindle, dan mampu mengawasi hingga 15 perangkat sekaligus. Kakatu adalah aplikasi yang berfungsi untuk menghindarkan anak dari kecanduan gawai, konten pornografi, cyberbullying, kata-kata kotor di dalam internet, dan dampak negatif lainnya dari penggunaan gawai yang tidak terbatas. SAFE merupakan salah satu aplikasi dari penyedia layanan seluler. Fungsinya yaitu pengawasan aktivitas internet, penjadwalan aktivitas internet, serta pembatasan dan pemblokiran aplikasi maupun fitur pada gawai.

Satu hal ini juga untuk selalu diingatkan pada anak remaja atau adik kita, agar tidak membagikan password akun media sosial yang dimilikinya kepada orang lain. Hal ini untuk mengantisipasi penyalahgunaan akun yang ternyata melanggar UU ITE. Misalnya, orang lain yang tahu password kita akan mengirim pesan kepada beberapa akun lain bahwa pemilik akun sedang kehabisan pulsa dan butuh pulsa darurat. Ia meminta agar akun-

akun yang sudah dia kirim melalui DM (direct message) atau inbox mengirimkan sejumlah pulsa ke nomor HP yang dia sertakan. Pemilik akun yang sebenarnya, selain belum menyadari bahwa akunnya dimanfaatkan, dia juga telah dipermalukan oleh pelaku yang mendompleng akunnya tersebut.

## **CONTOH/ LATIHAN**

### **Salam Tular Nalar**

Usai menyaksikan video, peserta dapat menjawab kuis yang disajikan setelah menonton video. Jawaban dituliskan di kolom yang sudah disediakan. Bentuk soal sebagai berikut:

1. Pilihan berganda yang berisi pengetahuan tentang cara mengakses, memproses, dan berbagi konten digital atau informasi dari Ibob dan Reza dalam video.
2. Soal yang berisi cuplikan, gambar, dan narasi dari video “Pentingnya Perlindungan Terhadap Dampak Buruk Internet untuk Keluarga”.
3. Menuliskan urutan bagaimana cara mengakses, memproses dan berbagi konten digital dari cuplikan video “Pentingnya Perlindungan Terhadap Dampak Buruk Internet untuk Keluarga”

**Silakan jawab kuis berikut. Pilihlah satu jawaban yang kamu anggap benar dari pertanyaan di bawah ini!**

1. Berikut adalah tips agar kita terlindungi dari dampak buruk internet...
  - A. Gunakan internet sepanjang waktu
  - B. Pastikan informasi yang diakses sesuai umur
  - C. Langsung sebarkan informasi yang diterima kepada orang lain
  - D. ceritakan masalah pribadi di media sosial
2. Berikut adalah contoh tindakan kriminal yang terjadi di media sosial, kecuali...
  - A. pemerasan dengan ancaman sebarkan foto

- B. peretasan (*hack*) akun media sosial
  - C. pemalsuan akun
  - D. penjangbretan
3. Hal yang sebaiknya dilakukan ketika pacar meminta *password* akun media sosial adalah...
- A. Tidak diberikan
  - B. Diberikan dengan syarat
  - C. Diberikan tanpa syarat
  - D. A, B, dan C benar
4. Berikut adalah hal yang sebaiknya dilakukan ketika mengunggah foto anak di media sosial, kecuali...
- A. izin dahulu kepada orang tua atau wali anak
  - B. tidak mengunggah foto anak tanpa busana
  - C. unggah foto yang fokus pada anak
  - D. unggah foto yang fokus pada kegiatan bersama
5. Berikut adalah cara melindungi anak dari konten negatif internet, kecuali...
- A. Dampingi anak saat mengakses internet
  - B. Berikan pengertian yang baik kepada anak
  - c. Hapus *history* atau riwayat di gawai
  - d. Bebaskan anak bermain semua permainan daring
6. Berikut adalah jenis permainan daring yang diperuntukkan bagi anak usia 13 tahun ke atas, kecuali...
- A. Call Of Duty: Black Ops Zombies
  - B. ABC Kids
  - C. Fortnite
  - D. PUBG



7. Pada permainan daring terdapat rating yang dapat menjadi pedoman untuk menentukan usia pengguna permainan. Jika terdapat permainan dengan rating E 10+ artinya adalah...
  - A. Permainan ini untuk semua anak yang berusia di atas 10 tahun
  - B. Permainan ini dapat dimainkan segala umur
  - C. Permainan ini untuk semua anak di bawah 10 tahun
  - D. A, B, dan C salah
  
8. Berikut adalah jenis-jenis rating dalam permainan daring, kecuali...
  - A. E (*Everyone*)
  - B. T (*Teen*)
  - C. AO (*Adult Only 18+*)
  - D. EM (*Every Mature*)
  
9. Salah satu cara untuk mencegah anak agar tidak kecanduan permainan daring sebagai berikut, kecuali...
  - A. Tetapkan batasan waktu anak bermain
  - B. Dampingi anak saat bermain
  - C. Anak bebas bermain kapan pun
  - D. Ajak anak melakukan aktivitas yang menyenangkan
  
10. Yang termasuk dalam aplikasi *parental control* (perangkat lunak untuk melakukan pengendalian, penyaringan, dan pemantauan informasi seputar aktivitas anak di internet) sebagai berikut, kecuali...
  - a. Qustodio
  - b. Bitfender Mobile Security
  - c. Kakatu
  - d. SAFE

## 11. RANGKUMAN

Sebagai rangkuman tema Berdaya Internet, berikut merupakan poin-poin penting yang dapat dijadikan sebagai rujukan pembelajaran:

# Internet dan Keluarga

Jurus Ampuh Agar Keluarga Aman Berinternet

**TULAR NALAR**

tularnalar.id

### **Pastikan informasi yang diakses sesuai umur**

Informasi yang sesuai umur dapat meng-hindarkan anak dari pornografi, kejahatan digital, dan perundungan siber.

### **Dampingi anak dan remaja ketika mengakses media digital**

Ajak berdiskusi mengenai informasi, data, dan konten yang sedang diakses. Tidak semua, informasi, data, dan konten di internet layak dikonsumsi anak atau remaja.

### **Jaga privasi anak**

Hindari *sharenting*! *Sharenting* adalah aktivitas orang tua yang membagikan informasi anak di media sosial secara berlebihan. Lindungi anak dari penculikan atau pedofilia.

### **Gunakan aplikasi parental control, pemantau aktivitas internet anak**

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan, antara lain Qustodio, Kakatu, Screen Time dan SAFE.

### **Jangan mudah percaya dengan tautan tidak jelas**

Hati-hati dengan tautan kuis, hadiah cuma cuma, ramalan, dan lowongan pekerjaan yang menawarkan janji manis. Tautan ini bisa mencuri data pribadi yang bisa disalahgunakan.

### **Jangan langsung mengunduh aplikasi gim**

Perhatikan kesesuaian usia dengan kategori gim di aplikasi.

### **Pilah dan pilih materi yang akan dibagikan**

Tahan jari dan emosi. Cek kebenarannya. Lebih baik mencegah sebelum hoaks telanjur tersebar.

### **Jangan biarkan anak terlalu lama terpapar gawai**

Kelola waktu penggunaan gawai sesuai panduan **Screen Time** pada anak. Gunakan panduan dari WHO. Contoh: anak usia 3-4 tahun paling lama satu jam memainkan gawai.



## 12. TUGAS

Memberikan tanggapan

Peserta diminta untuk mengisi kolom komentar pada tautan video yang disebarakan oleh guru atau fasilitator. Tanggapan peserta tidak lebih dari 100 kata dan minimal 30 kata.

Peserta juga bisa membagikan video yang sudah dipelajari di akun media sosialnya. Dari video yang sudah dibagikan tersebut, direkomendasikan adanya diskusi antara peserta dengan pengguna media sosial lainnya.

Peserta mengisi lembar refleksi dengan isi sebagai berikut:

1. Apa yang sudah dipelajari pada sesi hari ini?
2. Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti sesi?
3. Hal baru apa yang kamu dapatkan setelah mengikuti sesi?
4. Kesimpulan apa yang kamu peroleh setelah mengikuti sesi?
5. Tuliskan satu rencana yang akan kamu lakukan ke depan terkait dengan sesi hari ini!

## 13. FORUM DISKUSI

**Diskusi:** Dalam kolom komentar postingan peserta lain, peserta dapat memberikan opini dan argumentasi mereka masing-masing atas video yang telah disaksikan pada link

<https://www.youtube.com/watch?v=rU2mmyuaFlg>