



KREASI ASYIK

Edukasi Literasi Digital untuk Anak

18 KREASI ASYIK

Edukasi Literasi Digital untuk Anak

Penyusun

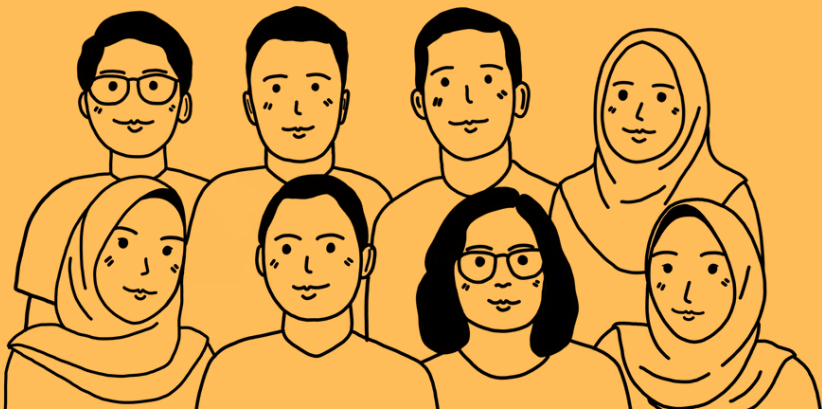
Afif Ainur Rifqi
Cristina Setianingrum
Khairiah El Marwiah
Mariana Yunita H Opat
Muh. Ripay Tohamba

Editor

Defira NC
Khusnul Aflah

Ilustrator

Belva Aulia Putri



KATA PENGANTAR

Mendokumentasikan praktik baik adalah semangat sekaligus tujuan dari kerja-kerja yang dilakukan oleh ICT Watch. Semangat ini pula yang didorong dalam menjalankan program JaWAra Internet Sehat.

Buku kecil ini adalah bukti konkrit dari semangat yang berhasil dikobarkan kepada anak-anak muda hebat dari Aceh sampai Papua. Mereka adalah para JaWAra Internet Sehat dan buku ini merupakan karya kolaborasi antar mereka. Metode atau kreasi yang tertulis di buku ini adalah pengalaman dan aktivitas riil mereka saat melakukan edukasi kepada anak.

Karya berjudul **18 Kreasi Asyik Edukasi Literasi Digital untuk Anak** lahir dan hadir untuk semua pegiat isu Literasi Digital. Khususnya pegiat yang menempatkan anak sebagai penerima manfaat dalam proses edukasi dan kerja-kerjanya. Semoga buku sederhana ini bisa membantu dan menginspirasi.

Apresiasi dan ucapan terimakasih untuk semua JaWAra yang terlibat langsung menyusun buku dan turut berkontribusi.

Terimakasih juga kami sampaikan kepada WhatsApp Indonesia, untuk dukungan pada implementasi program JaWAra Internet Sehat, dari tahun 2021. Juga kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika, GNLD Siberkreasi, RTIK Indonesia, dan seluruh pemangku kepentingan yang turut mendukung dan membantu peningkatan Literasi Digital agar #IndonesiaMakinCakapDigital.



Jakarta, 10 Desember 2022

Indriyatno Banyumurti
Direktur ICT Watch Indonesia

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Kreasi #1 "Bernyanyi"	1
• Bernyanyi dengan Lagu Populer	2
• Lagu "Lawan Hoaks"	3
• Bernyanyi Lagu Anak (Lihat Kebunku) dengan Lirik Bijak Bermedia Sosial	4
Kreasi #2 "Yel-yel dan Jargon"	5
Kreasi #3 "Wayang Literasi Digital"	7
Kreasi #4 "Story Telling"	9
Kreasi #5 "Game Jawab Cepat"	11
Kreasi #6 "Tangkap HABER (Tangkap dan Tepuk Cepat Kejahatan Siber)"	13
Kreasi #7 "Role Play (Berita Hoaks)"	15
Kreasi #8 "Gambar dan Puzzle (Anak Panah Menuju #BertemanAman)"	17
Kreasi #9 "Susun Puzzle Literasi Digital"	19
Kreasi #10 "Fashion Show Lit Dig"	21
Kreasi #11 "Flip Board Lit Dig"	23
Kreasi #12 "Praktik Chat WhatsApp WA-BILA (Waktu Aman, Bijak Sosial Media)"	25
Kreasi #13 "DiRuD (Diskusi Ruang Digital)"	27
Kreasi #14 "Kwartet LitDig"	29
Kreasi #15 "Ular Tangga Internet Sehat"	31
Kreasi #16 "Lit Dig Board (dengan Sticky Notes)"	33
Kreasi #17 "Dongeng LitDig Anak"	35
• Video Dongeng #1	36
• Video Dongeng #2	37
• Dongeng Semut Merah dan Semut Hitam	38
Kreasi #18 "Rantai Anti Hoaks"	41



Bernyanyi!

BERNYANYI

dengan Lagu Populer



Kreator : Adriyan Dwi Perkasa
Asal Provinsi : Sulawesi Tenggara
Topik : Menangkal Hoaks
Instagram : @jawarainternetsehatsultra

Pesan tentang menangkal hoaks bagi anak-anak dibawakan dengan lagu populer dan familiar. Tujuannya agar mereka mudah memahami dan menangkap pesan yang disampaikan.

Contoh yang di sini adalah lagu 'Meraih Bintang' oleh Via Vallen yang telah disadur oleh Polres Karawang dengan judul 'Lawan Hoaks'.

Anak-anak bisa diajak bernyanyi bersama. Bisa dengan memainkan gitar atau instrumen lain. Bisa juga langsung dengan menonton videonya di Youtube dengan link: [s.id/lagumelawanhoaks](https://www.youtube.com/s.id/lagumelawanhoaks)

"Lawan Hoaks"

Ciptaan : Polsek Karawang

Disadur dari lagu Via Vallen - Meraih Bintang

Hoaks ada setiap waktu
Informasi tak menentu
Dari sumber yang tak tau
Buat masyarakat ragu

Cobalah kita renungkan
Sebelum disebar
Cermatilah isinya
Pahamilah sumbernya

Kabar palsu, rekayasa, di internet, sosial media
Tetap fokus kita saring
Sebelum sharing
Berita hoaks, provokatif, isu sara, pemecah bangsa
Jangan mudah percaya
Demi bangsa dan negara

Yo Yo ayo. Lawan Hoaks
Yo Yo ayo Lawan Hoaks Yo ayo Lawan Hoaks
Jadilah netizen cerdas

Yo Yo ayo Lawan Hoaks Yo Ayo Lawan Hoaks
Yo ayo Kita saring sebelum lakukan sharing

Jangan pernah mudah percaya
Berita hoaks pemecah bangsa
Kalau hoaks jangan disebar
Kalau mau kena ITE 2x

BERNYANYI LAGU ANAK (LIHAT KEBUNKU)

dengan Lirik
Bijak Bermedia Sosial



Kreator : Cristina Setianingrum
Asal Provinsi : Jawa Tengah
Topik : Bijak dalam Bermedia Sosial
Instagram : @cristinasetian

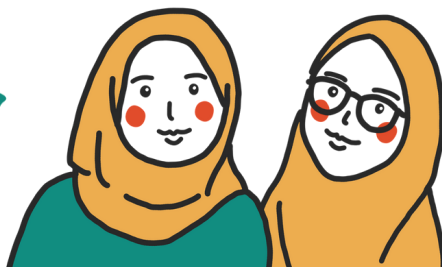
Fasilitator mengajak anak untuk bernyanyi bersama dengan nada lagu Lihat Kebunku.

Main **medsos** ku
Penuh dengan **cinta**
Posting yang baik
Dan gak bikin marah
Setiap hari baik **komentarnya**
Menjaga **jari**
Semuanya indah

yel-yel dan JARGON



YEL-YEL DAN JARGON



Kreator : Khairiah El Marwiah & Ria M Fasha
Asal Provinsi : Bengkulu
Topik : Dampak Menggunakan Gawai
Instagram : @jawarainternetsehat.bengkulu

Yel-yel dan jargon merupakan permainan mudah namun kaya akan manfaat. Selain dapat meramaikan suasana dan mengembalikan fokus peserta/anak-anak, yel-yel dapat melatih kekompakan, keberanian, dan kreativitas.

Fasilitator : Siapa Ini?!

Peserta : JaWAra Internet Sehat Bengkulu

Fasilitator : Siapa Itu?!

Peserta : (menyebutkan nama sekolahnya)

wyng

Literasi Digital



WAYANG LITERASI DIGITAL



Kreator : Catur Agus Ariyanto
Asal Provinsi : Lampung
Topik : Menjaga Keamanan
Data dan Privasi
Instagram : @caturagusariyanto

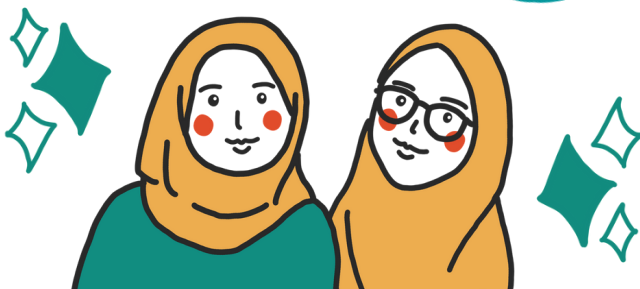
Kegiatan wayang literasi sasarannya kepada orang tua murid tentang perlindungan data pribadi supaya tidak menyebarkan data pribadi ke dunia media sosial.

Yuk tonton bersama pertunjukan Wayang Literasi dengan tema Keamanan Data Pribadi melalui link berikut: s.id/wayangliterasi

STORY TELLING



STORY TELLING



Kreator : Khairiah El Marwiah & Ria M Fasha
Asal Provinsi : Bengkulu
Topik : Dampak Menggunakan Gawai
Instagram : @jawarainternetsehat.bengkulu

Metode ini menggunakan metode story telling dengan gaya bahasa yang atraktif. Bercerita tentang kisah anak sekolah yang awalnya pintar setelah kecanduan media sosial dan game di gawai akhirnya nilainya anjlok.

Pembawaan Story Telling

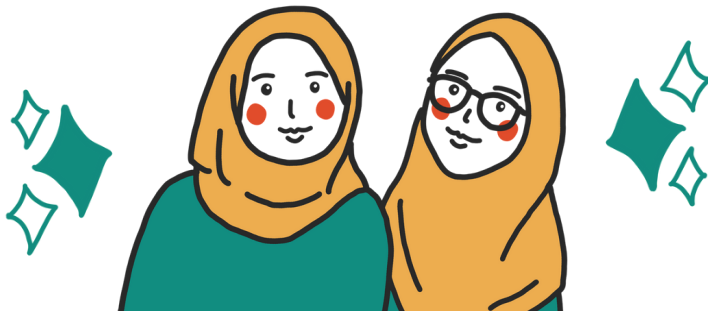
- ✓ Semangat
- ✓ Ekspresi harus pas sesuai dengan cerita
- ✓ Lucu

GAME

JAWAB
CEPAT



GAME JAWAB CEPAT



Kreator : Khairiah El Marwiah & Ria M Fasha
Asal Provinsi : Bengkulu
Topik : Dampak Menggunakan Gawai
Instagram : @jawarainternetsehat.bengkulu

Mengajak anak-anak untuk mengukur pengetahuan tentang hoaks dan sejenisnya. Pertanyaan diberikan dan dijawab secepat mungkin. Bagi yang bisa menjawab akan mendapatkan hadiah.

Contoh Pertanyaan

1. Sebutkan manfaat internet!
2. Sebutkan apa saja dampak negatif internet!

TANGKAP HABER

"Tangkap dan Tepuk Cepat Kejahatan Siber"



TANGKAP HABER

(Tangkap dan Tepuk Cepat
Kejahatan Siber)



Kreator : Cristina Setianingrum
Asal Provinsi : Jawa Tengah
Topik : Menenal Kejahatan
Siber
Instagram : @cristinasetian

Kegiatan ini mampu membuat suasana belajar yang menarik. Anak-anak harus dengan cepat menangkap jari teman di sebelahnya jika mendengar fasilitator menyebutkan kata yang berhubungan dengan kejahatan siber. Kemudian fasilitator akan menjelaskan makna atau arti dari setiap kata tersebut.

Untuk mengecoh peserta, fasilitator akan sesekali memberikan kata yang berawalan sama (mirip).



Role Play

ROLE PLAY

"Berita Hoaks"



Kreator : Cristina Setianingrum
Asal Provinsi : Jawa Tengah
Topik : Menangkal Hoaks
Instagram : @cristinasetian

Anak-anak diminta memerankan tokoh di lingkungannya seperti jadi Pak RT, Warga Dewasa, Warga Anak atau menyesuaikan.

Mereka menceritakan dari sudut pandang anak apa yang mereka dengar, lihat, dan lakukan tentang berita hoaks di lingkungannya.



Gambar dan

PUZZLE

GAMBAR & PUZZLE

"Anak panah menuju
#BertemanAman"



Kreator : Cristina Setianingrum
Asal Provinsi : Jawa Tengah
Topik : #BertemanAman
Instagram : @cristinasetian

Lihat video interaktif singkat tentang Menjaga Privasi di kanal YouTube Private & Personal Information ([s.id/privasiyoutube](https://www.youtube.com/channel/UCs1dPrivasiYouTube)) diterjemahkan dalam subtitle Indonesia. Setelah itu, anak-anak diminta berkelompok dan menentukan jalur 4 pilar literasi digital.

NB : Di balik gambar tersebut ada keterangan contoh-contoh #BertemanAman

Susun Puzzle

Literasi Digital



SUSUN PUZZLE LITERASI DIGITAL



Kreator : Muh Ripay Tohamba dan Tim GKM
Asal Provinsi : Sulawesi Tenggara
Topik : Literasi Digital
Instagram : @jawarainternetsehat_sultra

Puzzle literasi digital bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak dengan level pembaca pemula - lancar tentang pengertian literasi digital dan 4 pilar literasi digital. Selain itu, media ini berguna untuk melatih motorik anak.

FASHION SHOW

≡ Lit Big ≡



FASHION SHOW

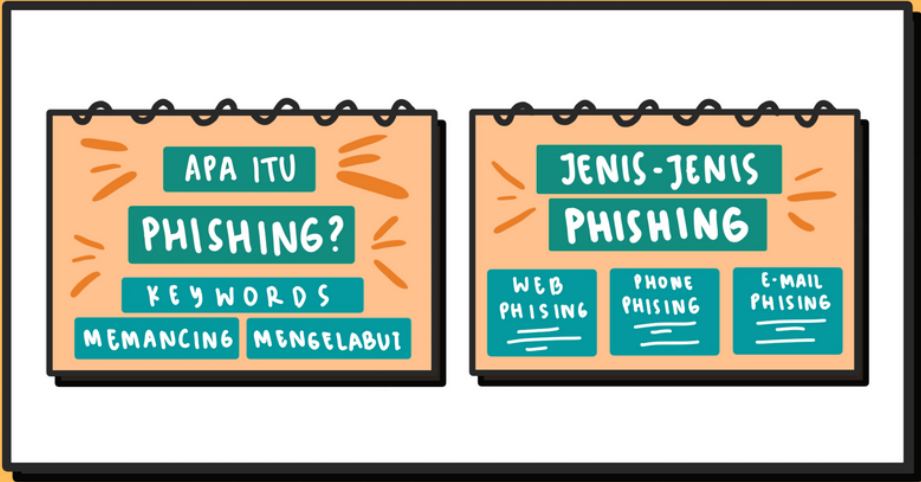
LITERASI DIGITAL



Kreator : Muh. Ripay Tohamba
Asal Provinsi : Sulawesi Tenggara
Topik : Literasi Digital (umum)
Instagram : @jawarainternetsehat_sultra

Kampanye literasi digital dengan cara menarik. Peserta Fashion Show akan meragakan kostum dan aksesoris bertemakan literasi digital di runway. Hal ini juga bisa membantu anak untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka ketika berhadapan dengan publik.

Yuk kita lihat serunya fashion show dari adik-adik pesisir saat penampilan seni di desa Wawatu, Kab. Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara melalui link berikut ini s.id/FashionShowLitdig



FLIP BOARD



FLIP BOARD LIT DIG



Kreator : Muh. Ripay Tohamba
Asal Provinsi : Sulawesi Tenggara
Topik : Literasi Digital
Instagram : @jawarainternetsehat_sultra

Metode ini mengajak anak-anak untuk lebih mengenal literasi digital dengan mencocokkan potongan-potongan kata dan gambar yang disusun di sebuah karton atau wadah sejenis. Metode ini bisa membantu anak mengenali isu literasi digital seperti hoaks dan jaga privasi lebih gampang karena dibuat dengan kata-kata yang mudah dipahami. Setelah selesai, anak-anak juga bisa mengemukakan pendapat/tanggapan terhadap flip board yang telah berhasil dicocokkan.

Praktik Chat Whatsapp

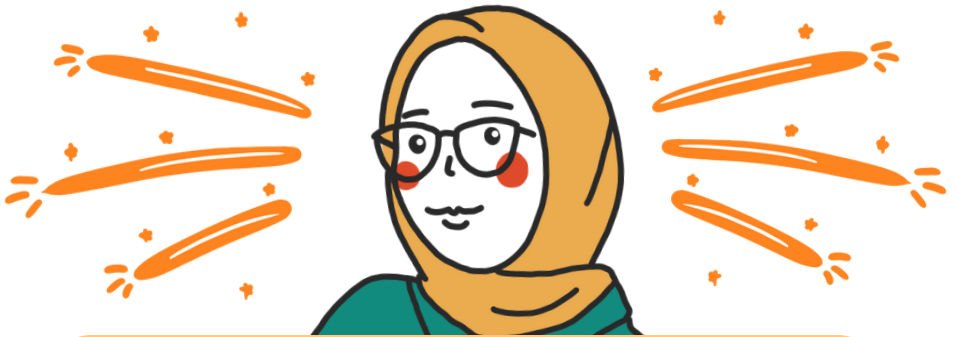
WA-BILA

Waktu Aman, Bijak Sosial Media



PRAKTIK CHAT WHATSAPP "WA-BILA"

(Waktu Aman, Bijak Sosial Media)



Kreator : Nabila Fresha
Asal Provinsi : Bengkulu
Topik : Bijak Bersosial Media
Instagram : @jawarainternetsehat.bengkulu

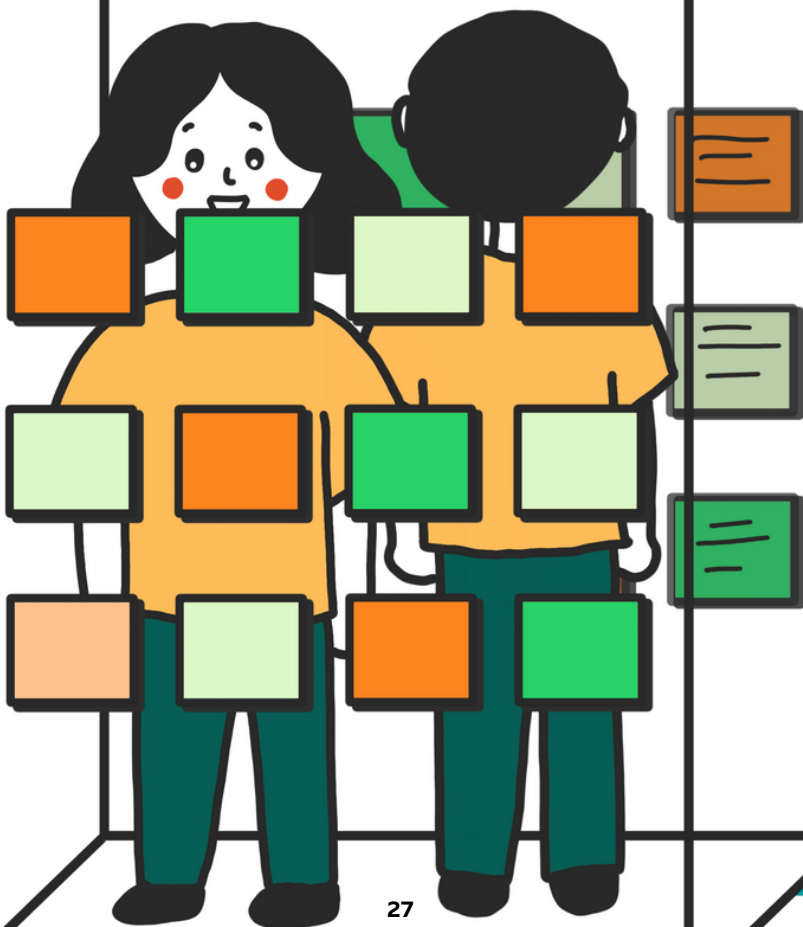
Metode simulasi obrolan (chat) di Whatsapp. Anak-anak akan diminta untuk melanjutkan obrolan pada template WA yang sudah diawali dengan obrolan, contoh : "Hai, Selamat pagi."

Anak-anak akan melanjutkan obrolan tersebut hingga menutup obrolan. Metode ini mengajak anak untuk belajar etika obrolan (chat) yang baik dan sopan.

DiRUMD

DISKUSI

RUANG DIGITAL



DISKUSI RUANG DIGITAL



"DIRUD"

Kreator : Afif Ainur Rifqi
Asal Provinsi : Jawa Timur
Topik : Menangkal Hoaks
Instagram : @jawara_internetsehat.jatim

Metode ini mengajak anak-anak untuk belajar literasi digital melalui kerangka berpikir. Anak-anak akan membuat kelompok diskusi. Satu anak dari perwakilan kelompok diminta memasuki arena ruang digital. Sebuah ruang kecil didesain sederhana yang sudah ditempel berbagai macam informasi dengan sticky note.

Anak-anak akan diminta mencari informasi sebanyak mungkin dalam waktu 10 detik. Kemudian mereka mengemukakan pendapat dari informasi yang mereka dapatkan dari ruangan. Bersama fasilitator, mereka diminta untuk melakukan verifikasi, apakah informasi tersebut fakta atau hoaks.

Metode ini melatih anak untuk cepat tanggap dalam mencari dan menyaring informasi.

Kita dapat membuat ruang diskusinya menggunakan pipa/paralon sebagai tiang, plastik besar sebagai penutup ruang, sticky notes, dan spidol warna warni untuk menulis beragam informasinya.

Kwartet LitDig





KWARTET LitDig



Kreator : Andi Rizky H.
Asal Provinsi : Sulawesi Tengah
Topik : Menjaga Keamanan
Data dan Privasi
Instagram : @andirizkyh

Metode permainan kartu kwartet literasi digital. Permainan ini bisa dilakukan 2-4 orang anak. Aturan mainnya adalah anak-anak menebak kartu yang dimiliki lawan. Jika benar, maka kartu tersebut diserahkan kepada pemain yang meminta. Permainan ini juga mengasah fokus anak.

Yuk coba mainkan kartu kwartet literasi digital dengan mengunduhnya di s.id/kwartetlitdig.
Cetak dengan ukuran A3 plus dan tebal 210 gsm.

ULAR TANGGA

INTERNET SEHAT





ULAR TANGGA INTERNET SEHAT

Kreator : ICT Watch
Topik : Melawan Hoaks, Menjaga
Keamanan Data Pribadi dan
Privasi

Permainan ular tangga dengan tema literasi digital. Sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, permainan bisa diikuti 2 orang atau lebih tanpa jumlah maksimal. Aturan permainan anak-anak akan beurutan melempar dadu dan berjalan di arena ular tangga sesuai dengan nomor dadu yang keluar. Setelah itu anak-anak akan diminta mengikuti instruksi yang ada di ular tangga.

Kita bisa mencetak sendiri ular tangga tersebut dengan ukuran standar 3x3 m. Lengkapi dengan dadu dan anak-anak sebagai pionnya. Unduh ular tangga internet sehat di link s.id/ulartanggaanak22

Kita juga bisa membuat sendiri dadunya seperti contoh dalam video berikut s.id/bikindadu

Lit Dig BOARD



Lit Dig BOARD

(dengan Sticky Notes)



Kreator : Muhammad Akyas
Asal Provinsi : Daerah Istimewa
Yogyakarta
Topik : Bijak Bersosial Media
Instagram : @mohamad_akyas

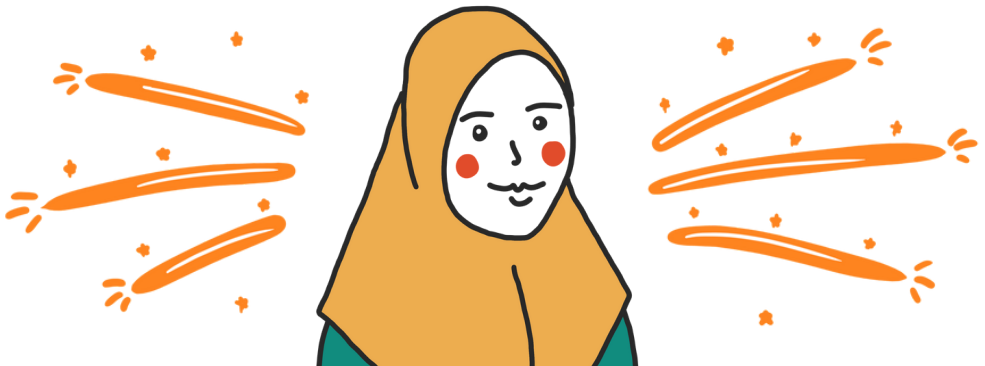
Metode diskusi melatih kerangka berpikir kritis di dunia digital. Anak-anak akan diminta untuk memilih print sticky notes tentang perilaku digital anak. Kemudian anak-anak akan menempelkan sticky notes tersebut ke sebuah papan yang terbagi menjadi dua kolom: aman dan tidak aman untukku.

DONGENG

Lit Dig Anak



VIDEO DONGENG



Kreator : Nur Rina Maskayanti
Asal Provinsi : Sulawesi Tengah
Topik : Menjaga Keamanan Data
Pribadi dan Privasi
Instagram : @maskayanti

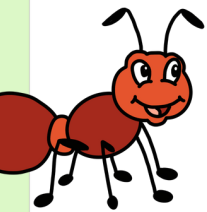
Metode edukasi literasi digital yang sangat ramah untuk anak-anak. Akan ada pentas dongeng secara langsung. Anak-anak juga berinteraksi dengan pendongeng jika pendongeng bertanya atau menyapa. Dongeng juga bisa ditampilkan dengan format video.

VIDEO DONGENG

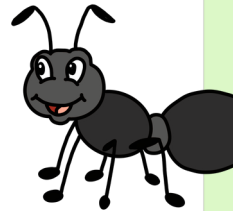


Kreator : Muh. Ripay Tohamba
Asal Provinsi : Sulawesi Tenggara
Topik : Literasi Digital (umum)
Instagram : @jawarainternetsehat_sultra

Metode edukasi literasi digital yang sangat ramah untuk anak-anak. Pendongeng akan menceritakan kisah dongeng seperti fabel, dengan alat pendukung seperti boneka, layar dan sebagainya.



Semut Merah dan Semut Hitam



Mr. Tohamba

Tema : Hoaks dan Cyberbullying

Di suatu hari hiduplah dua kerajaan yang sangat besar. dua kerajaan tersebut hidup berdampingan, kerajaan pertama dipimpin oleh Raja Semut Merah dan kerajaan kedua dipimpin oleh Raja Semut Hitam.

Namun, di tengah-tengah kedua kerajaan tersebut terdapat tembok yang sangat besar, menjulang tinggi. Beratus tahun lalu Kerajaan Semut Merah dan Kerajaan Semut Hitam tidak saling akur. Mereka tidak pernah saling melihat satu sama lain karena terhalang tembok dan juga kedua kerajaan tersebut saling menjelek di media sosial.

“Kita tidak boleh berteman dengan Kerajaan Semut Hitam, rakyat Semut Hitam sangat jahat, telinga mereka panjang, hidung mereka panjang, gigi-gigi mereka sangat mengerikan, mereka juga sangat hitam.” Kata Raja Semut Merah kepada rakyatnya, kalimat itu juga banyak ia tuliskan di komentar media sosial.

Di dunia nyatapun, kedua kerajaan tersebut tidak pernah saling bertemu.

“Wahai rakyatku, jangan pernah melewati tembok raksasa itu, di balik tembok itu ada sebuah kerajaan yang dihuni oleh semut-semut jahat, hidung dan telinga mereka panjang, mereka berwarna merah,” kata Raja Semut Hitam kepada rakyatnya.

Suatu hari yang cerah, karena merasa bosan, semut-semut merah membuat layang-layang, menerbangkan tinggi hingga melewati tembok.

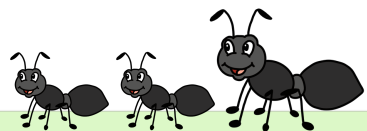
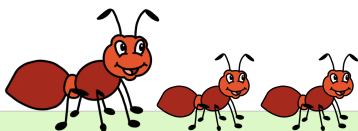
“Terbangkan, terbangkan, terbangkan!” sorak para semut merah.

“Ada layang-layang, ayo kita terbangkan layangan kita juga, terbangkan, terbangkan, terbangkan.” Para semut hitam pun melihat layang-layang itu dan ikut menerbangkan layangan.

Kini, kedua kerajaan semut tersebut bermain layang-layang tanpa saling melihat. Haripun mulai gelap, mereka berhenti bermain.

Keesokan harinya para semut hitam bermain bola, tak sengaja bola itu terbang melewati tembok raksasa yang tinggi hingga masuk di Kerajaan Semut Merah.

Semut merah yang melihat bola tersebut dan mengambilnya lalu melempar kembali melewati tembok. Semut hitam melempar kembali, begitu seterusnya. Kini kedua kerajaan bermain bola tanpa saling melihat.

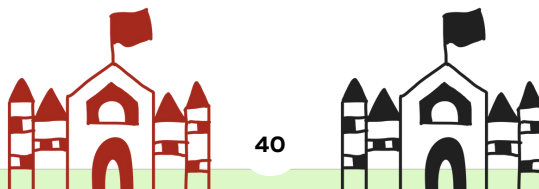


Kerajaan Semut Merah dan Kerajaan Semut Hitam mulai bosan hidup di balik tembok tanpa saling melihat satu sama lain, tanpa saling melihat tetangga kerajaan mereka, mereka penasaran bagaimana rupa tetangga mereka. Karena bosan, rakyat Kerajaan Semut Merah mengambil palu, kapak, dan linggis untuk menghancurkan tembok.

“Hancurkan, hancurkan, hancurkan.” Semut merah mulai menghancurkan tembok.

“Wow, sepertinya suara tembok dihancurkan. Ayo kita bantu hancurkan temboknya.” Semut hitam yang mendengar tembok dihancurkan ikut membantu menghancurkan tembok.

Tak lama tembok telah hancur. Alangkah terkejutnya kedua semut tersebut, mereka saling menatap, ternyata semut merah dan semut hitam tidak seperti yang mereka bayangkan. Telinga dan hidung mereka tidak panjang, walaupun warna mereka berbeda tapi bukan berarti mereka jahat, gigi mereka tidak mengerikan. Ternyata mereka memiliki kesamaan. Mereka saling berpelukan dan mulai hidup berdampingan dengan penuh kedamaian. Tidak ada lagi saling membenci dan tidak saling mengejek baik di media sosial maupun di dunia nyata.



R A N T A I

ANTI HOAKS



RANTAI ANTI HOAKS



Kreator : Afif Ainur Rifqi
Asal Provinsi : Jawa Timur
Topik : Menangkal Hoaks
Instagram : @jawara_internetsehat.jatim

Metode ini mengajak anak-anak untuk belajar literasi digital melalui permainan bicara dan mendengarkan.

Anak-anak akan membuat kelompok atau tim, di mana setiap tim terdiri dari kapten dan anggotanya.

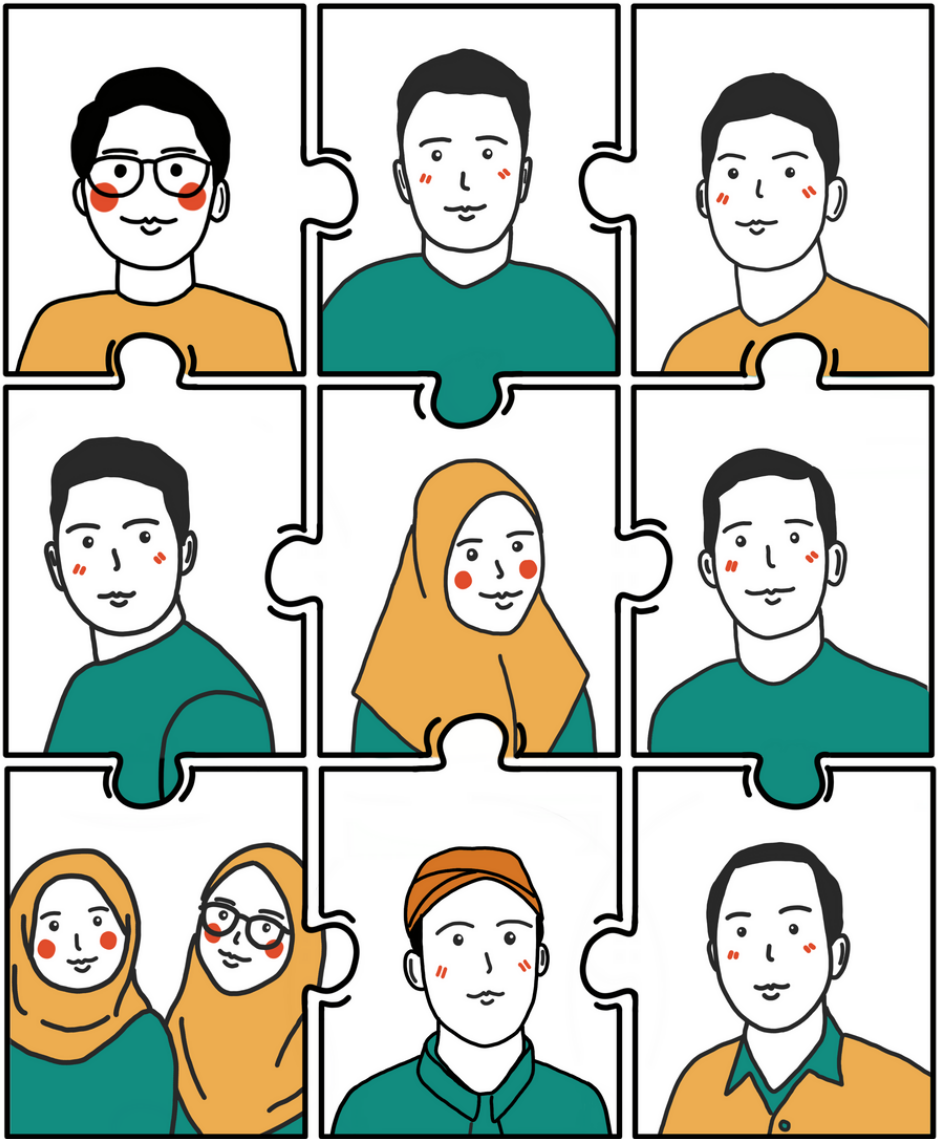
Setiap tim akan diminta berbaris memanjang, dan kapten akan berada di barisan paling depan dan menghadap ke depan. Anggota paling belakang akan beri sebuah kata-kata dimana kata-kata tersebut akan disampaikan ke anggota yang di depannya dan terus berjalan hingga kepada kapten tim.

RANTAI ANTI HOAKS

Mereka diberi waktu 5-10 menit untuk menyampaikannya sampai kapten tim yang ada di depan. Nantinya kapten tim akan diminta maju dan menyampaikan kata apa yang didapatnya dari anggota di belakangnya. Apakah sama dengan kata yang disampaikan anggota di belakang atau tidak.

Metode ini bisa dilakukan dalam beberapa ronde atau tim tergantung jumlah peserta dan waktu kegiatannya. Tim yang akan menang akan diberi reward untuk menambah semangat mereka dalam bermain.

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa berita/informasi itu cepat sekali penyebarannya. Selain itu, metode ini melatih anak-anak untuk tanggap dan teliti pada saat menyampaikan atau menerima informasi tersebut.



jawara.internetsehat.id