

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI EKONOMI KREATIF BERBASIS RUMAH TANGGA

Widya Nengsih<sup>1</sup>, Akka Latifah Jusdienar<sup>2</sup>, Ratnawita<sup>3</sup>, Dwi Mahroji<sup>4</sup>, Kunto  
Atmojo<sup>5</sup>, Munir Azhari<sup>6</sup>

Universitas Mitra Bangsa<sup>123456</sup>

E-mail : [Widyanengsih@Umiba.co.id](mailto:Widyanengsih@Umiba.co.id)<sup>1</sup>, [Akkalatifah@umiba.co.id](mailto:Akkalatifah@umiba.co.id)<sup>2</sup>,  
[Ratnawita@Umiba.co.id](mailto:Ratnawita@Umiba.co.id)<sup>3</sup>, [Dwimahroji@Umiba.co.id](mailto:Dwimahroji@Umiba.co.id)<sup>4</sup>, [Kuntoatmojo@umiba.co.id](mailto:Kuntoatmojo@umiba.co.id)<sup>5</sup>,  
[Munirazhari@Umiba.co.id](mailto:Munirazhari@Umiba.co.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan terhadap kehidupan anak dan remaja. Mereka menjadi pengguna digital aktif sejak usia dini, namun tidak selalu dibekali pemahaman tentang etika dan keamanan digital. Artikel ini membahas pentingnya pendidikan etika digital dan upaya perlindungan keamanan siber bagi anak dan remaja. Dengan menggunakan metode studi literatur dan survei terbatas pada pelajar usia 10–18 tahun dan anak-anak di lingkungan RPTRA Kebon Sawo Menteng Atas Jakarta Selatan. penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden masih rentan terhadap bahaya digital seperti cyberbullying, penipuan daring, dan pelanggaran privasi. Diperlukan sinergi antara keluarga, sekolah, dan pemerintah dalam menciptakan lingkungan digital yang aman dan beretika bagi generasi muda.

**Kata kunci:** *Teknologi, dunia digital, anak, remaja, edukasi, peran keluarga.*

### Abstract

*The development of information technology has had a significant impact on the lives of children and adolescents. They become active digital users from an early age, but are not always equipped with an understanding of digital ethics and security. This article discusses the importance of digital ethics education and cybersecurity protection efforts for children and adolescents. Using literature study methods and a limited survey of students aged 10–18 and children in the Kebon Sawo Menteng Atas RPTRA (Regional Public Space) neighborhood in South Jakarta, this study found that the majority of respondents are still vulnerable to digital dangers such as cyberbullying, online fraud, and privacy violations. Synergy between families, schools, and the government is needed to create a safe and ethical digital environment for the younger generation.*

**Keywords:** *Technology, digital world, children and adolescents, education, role of family.*

## 1. PENDAHULUAN

### Teknologi

Secara umum yang dimaksud dengan teknologi adalah sarana dan metode yang digunakan manusia untuk membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien, sedangkan penerapan dalam ilmu pengetahuan, untuk tujuan praktis dalam kehidupan manusia, terutama dalam pembuatan : alat, proses, dan sistem untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan Ada beberapa jenis teknologi yaitu untuk Informasi dan

komunikasi (TIK), teknologi transportasi, teknologi kesehatan, teknologi pendidikan, dan teknologi industry. Perkembangan teknologi ini sangatlah pesat dan cepat, sehingga banyak teknologi seperti AI, Big Data, machine learning, Augmented Reality (AR) & Virtual Reality (VR).

- AR: Menambahkan elemen digital ke dunia nyata (contoh: filter Instagram, aplikasi belajar Anatomi).
- VR: Lingkungan digital sepenuhnya buatan (contoh: game VR, simulasi pelatihan pilot).

Penyimpanan dan pengelolaan data melalui internet tanpa harus menyimpan di perangkat lokal. Contoh: Google Drive, Dropbox, dll.

Karena begitu banyaknya fasilitas dalam perkembangan teknologi ini sehingga membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia, khususnya para remaja dan anak-anak.

### **Dunia Digital**

Di masa sekarang ini yang selalu berdampingan dengan kehidupan manusia adalah teknologi digital. Digital adalah : segala sesuatu yang berkaitan dengan data atau informasi yang disajikan dalam bentuk angka (biasanya biner: 0 dan 1), serta dapat diproses, disimpan, atau ditransmisikan oleh perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan teknologi lainnya. Revolusi digital telah mengubah cara hidup manusia, termasuk anak-anak dan remaja yang tumbuh sebagai digital native. Internet memberi akses tanpa batas pada informasi dan interaksi sosial, namun juga membuka peluang pada potensi resiko seperti penipuan, pelecehan, radikalisme, serta kerusakan moral akibat paparan konten negatif. Anak dan remaja cenderung belum mampu membedakan informasi valid dan hoaks, serta belum sepenuhnya memahami etika berperilaku di dunia maya.

### **Etika dan prinsip untuk anak-anak dan Remaja**

Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga nilai-nilai etika dan prinsip keamanan siber. Oleh karena itu, pendidikan mengenai etika dan keamanan digital menjadi sangat krusial dalam pembentukan karakter dan perlindungan generasi muda dari ancaman digital.

Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bersama dosen-dosen dari kampus Universitas Mitra Bangsa membantu memberikan pemahaman kepada para remaja, orang tua

dan anak-anak di lingkungan RPTRA Kebun Sawo menteng atas agar lebih peduli dengan segala kemajuan teknologi khususnya dibidang digital.

Kami menerapkan kepada anak-anak dan remaja bahwa Etika dan prinsip digital yang harus dipahami agar menuntun kita untuk menjadi pengguna teknologi yang:

- Bertanggung jawab
- Beretika
- Berempati
- Bijak

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi kualitatif deskriptif, dengan pendekatan sebagai berikut:

1. Studi Literatur: Analisis berbagai sumber akademik, laporan penelitian, jurnal, dan dokumen kebijakan tentang literasi digital, keamanan siber, dan etika daring.
2. Survei: Langsung hadir ke lapangan sekaligus menanyakan langsung kepada para audiens yang dihadiri oleh orang tua, anak-anak dan remaja di lingkungan RPTRA menteng Atas Jakarta Selatan.
3. Wawancara Terbatas: Dilakukan kepada beberapa anak-anak, remaja dan orang tua untuk mengetahui sejauh mana para anak-anak dan remaja dalam memahami digitas dan sejauh mana peran orang tua dalam memberikan pengawasan digital.

**Gambar 1, Pelaksanaan Kegiatan PKM**



**Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

No	Pelaksanaan Kegiatan	keterangan
1	Tahapan persiapan	Menganalisis potensi sasaran kepada masyarakat
2	Tahap Pelaksanaan	Mempersiapkan materi untuk sosialisai
3	Pelaksanaan Sosialisasi Program	pembukaan acara, pemaparan materi, diskusi dan sesi tanya jawab, evaluasi singkat
4	Tahap Pelaporan	pembukaan acara, pemaparan materi, diskusi dan sesi tanya jawab, evaluasi singkat

### 3. HASIL PEMBAHASAN

#### 3.1.Pola Penggunaan Internet

Sebanyak 92% responden menggunakan internet setiap hari, dengan durasi rata-rata 4–6 jam per hari. Media sosial (WhatsApp, Instagram, TikTok) dan platform video (YouTube) menjadi platform paling sering digunakan. Sebagian besar menggunakan perangkat pribadi tanpa pengawasan orang tua.

#### 3.2.Pemahaman tentang Etika Digital

Hanya 37% siswa yang menyadari bahwa menyebarkan informasi pribadi orang lain tanpa izin adalah pelanggaran etika digital. Sementara itu, 48% pernah mengunggah konten tanpa mengecek kebenaran informasi terlebih dahulu.

### 3.3 Keamanan Digital

Sekitar 65% responden mengaku pernah menerima pesan mencurigakan, namun hanya 28% yang tahu bagaimana melaporkannya. Sebanyak 21% pernah mengalami perundungan digital, dan dari jumlah tersebut hanya 30% yang melaporkannya pada orang dewasa.

### 3.3.Peran Orang Tua dan Guru

Sebagian besar orang tua (62%) kurang menerapkan batasan waktu atau pengawasan konten yang dikonsumsi anak. Guru pun kurang dibekali materi khusus dalam mengajarkan etika dan keamanan digital, sehingga pemerintah segera memperbanyak modul resmi dari kurikulum nasional.

### 3.4.Perlunya Edukasi dan Regulasi

Hasil studi menunjukkan bahwa perlindungan anak dan remaja di dunia digital membutuhkan pendekatan holistik. Pendidikan etika digital harus masuk dalam kurikulum formal, sementara keamanan digital harus didukung oleh regulasi dan teknologi perlindungan, seperti parental control, enkripsi, dan platform aduan.

## 4. SIMPULAN

Anak dan remaja Indonesia telah menjadi pengguna aktif internet, namun masih minim pemahaman terhadap etika dan keamanan digital. Hal ini membuat mereka rentan terhadap kejahatan siber dan pengaruh negatif digital lainnya. Upaya perlindungan tidak hanya cukup dengan teknologi, tetapi harus diimbangi dengan pendidikan karakter dan literasi digital yang kuat. Peran keluarga, sekolah, pemerintah, dan penyedia platform digital sangat vital dalam menciptakan ekosistem digital yang aman, sehat, dan beretika.

## 5. SARAN

Di era digital yang terus berkembang pesat, penulis ingin memberikan sedikit masukan ataupun saran kepada para orang tua, agar lebih bijak dalam mengawasi putra putrinya dalam penggunaan social media dengan berbagai fasilitasnya. Mengikuti perkembangan jaman bukan berarti kita dikuasai oleh digital, tetapi kita yang menguasai

digital. Hal itu agar orang tua dapat mengarahkan putra putrinya menggunakan digital sesuai usia dan sesuai manfaatnya.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Bawden, D. & Robinson, L. (2012). *Introduction to Information Science*. Facet Publishing.
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). "Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide". *New Media & Society*, 9(4), 671–696.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugroho, Y. (2012). *Indonesia Digital Society 2012*. ICT Watch.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. Basic Books.
- UNESCO. (2020). *Guidelines for Developing Digital Citizenship Education*.
- Wahyuni, D. (2019). "Etika dan Literasi Digital untuk Remaja". *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 7(2), 33–45.
- Widodo, A. (2020). *Keamanan Siber dan Perlindungan Data Pribadi*. Deepublish.
- Yulfia, R. (2021). "Pentingnya Pendidikan Etika Digital di Sekolah". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 44–56.