

Dr. Hendri: Pelajar Bukan Sekadar Pengguna Gawai, Literasi Digital Harus Menjadi Kemampuan Dasar

Updates. - KORLANTAS.ID

Feb 13, 2026 - 22:44



Dr. Ir. Hendri, ST., MT Wartawan Utama Ketua Umum Jurnalis Nasional Indonesia (JNI)

OPINI - Seorang pelajar dapat membuat video dalam hitungan menit, berpindah dari satu aplikasi ke aplikasi lain dengan cepat, dan menggunakan kecerdasan artifisial untuk menjawab tugas sekolah. Namun, apakah ia mampu membedakan

berita dengan iklan terselubung? Dapatkah ia mengenali gambar hasil manipulasi, melindungi kata sandi, memeriksa sumber, menghormati data pribadi orang lain, dan menjelaskan mengapa jawaban mesin belum tentu benar?

Kemahiran menggunakan gawai sering disalahartikan sebagai literasi digital. Padahal, kemampuan mengetuk layar tidak sama dengan kemampuan berpikir. Seorang anak dapat sangat lincah mengoperasikan aplikasi, tetapi tetap mudah tertipu oleh informasi palsu, menjadi korban manipulasi, melakukan perundungan, membagikan data sensitif, atau menyerahkan proses berpikirnya kepada mesin.

Karena itu, literasi digital harus ditempatkan sebagai kemampuan dasar pelajar, setara dengan membaca, menulis, dan berhitung. Literasi digital bukan pelengkap bagi sekolah yang memiliki laboratorium canggih. Ia merupakan kebutuhan seluruh pelajar karena ruang digital sudah menjadi tempat belajar, berkomunikasi, berkarya, bertransaksi, dan membentuk pandangan tentang dunia.

Akses Meluas, Kemampuan Belum Otomatis Mengikuti

Badan Pusat Statistik mencatat 72,78 persen penduduk [Indonesia](#) telah mengakses internet pada 2024, meningkat dari 69,21 persen pada 2023. Pada tahun yang sama, 68,65 persen penduduk memiliki telepon seluler, sedangkan kepemilikan komputer dalam rumah tangga baru mencapai 18,52 persen. Angka tersebut merupakan data penduduk secara umum, bukan khusus pelajar, tetapi cukup menunjukkan bahwa akses digital berkembang terutama melalui perangkat seluler. Rinciannya tersedia dalam [Statistik Telekomunikasi 2024 yang diterbitkan BPS](#).

Kenyataannya, peningkatan akses tidak otomatis menghasilkan peningkatan keselamatan dan kecakapan. Studi dasar UNICEF mengenai pengetahuan dan praktik daring anak yang diterbitkan pada Februari 2025 melaporkan bahwa hanya 37,5 persen anak dalam penelitian tersebut pernah memperoleh informasi tentang cara menjaga keselamatan di internet. Sebanyak 42 persen pernah merasa tidak nyaman atau takut akibat pengalaman daring, sedangkan 50,3 persen pernah melihat gambar seksual di media sosial. Temuan itu harus dibaca sesuai cakupan penelitiannya dan tidak digunakan untuk memberi stigma kepada anak, tetapi menjadi peringatan bahwa [pendidikan keselamatan digital masih tertinggal](#).

Masalah digital yang dihadapi pelajar juga terus berubah. Dahulu, tantangannya terutama mencari informasi. Kini, pelajar menghadapi banjir informasi, algoritma rekomendasi, iklan yang menyamar sebagai konten, penipuan berbasis rekayasa sosial, pencurian akun, perundungan siber, video palsu, dan kecerdasan artifisial generatif yang dapat menghasilkan jawaban meyakinkan meskipun keliru.

Dalam analisis penulis, bahaya terbesar bukan semata-mata anak melihat informasi yang salah, melainkan kehilangan kebiasaan untuk bertanya: siapa yang membuat informasi ini, untuk tujuan apa, berdasarkan bukti apa, siapa yang

diuntungkan, dan apa akibatnya jika disebarkan? Tanpa pertanyaan tersebut, teknologi yang seharusnya memperluas pengetahuan justru dapat mempersempit pikiran melalui ruang gema dan rekomendasi yang terus mengulang pandangan serupa.

Literasi Digital Lebih Luas daripada Koding

Pemerintah telah mengambil langkah penting melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025, yang menambahkan Koding dan Kecerdasan Artifisial sebagai mata pelajaran pilihan. Kebijakan itu diterapkan secara bertahap mulai tahun ajaran 2025/2026, diawali pada kelas 5, 7, dan 10 sesuai kesiapan satuan pendidikan. Penjelasan resmi mengenai kebijakan tersebut dapat dibaca dalam [Sistem Informasi Kurikulum Nasional](#).

Langkah itu patut diapresiasi, tetapi koding dan literasi digital tidak boleh dianggap sebagai hal yang sama. Koding mengajarkan cara menyusun instruksi dan membangun sistem. Literasi digital mengajarkan cara memahami, menilai, menggunakan, dan mempertanggungjawabkan teknologi. Seorang pelajar mungkin mampu membuat program sederhana, tetapi belum tentu memahami privasi, bias data, hak cipta, jejak digital, keamanan akun, atau dampak sosial sebuah algoritma.

Status Koding dan Kecerdasan Artifisial sebagai mata pelajaran pilihan juga tidak boleh membuat literasi digital menjadi pilihan. Tidak semua sekolah memiliki guru, perangkat, dan jaringan yang cukup untuk membuka mata pelajaran tersebut. Namun, setiap pelajar tetap membutuhkan kemampuan memeriksa informasi, berkomunikasi secara beradab, menjaga keamanan diri, menggunakan sumber secara etis, serta memahami batas penggunaan kecerdasan artifisial. Kompetensi dasar itu harus hadir di semua sekolah dan terintegrasi dalam berbagai mata pelajaran.

Dalam pelajaran bahasa, murid dapat membandingkan kredibilitas dua sumber daring. Dalam sejarah, mereka dapat menelusuri asal foto dan membedakan dokumen primer dari narasi manipulatif. Dalam matematika, mereka dapat membaca grafik yang dipotong atau skala yang menyesatkan. Dalam sains, mereka belajar memeriksa bukti dan konflik kepentingan. Dalam pendidikan kewarganegaraan, mereka membahas kebebasan berekspresi, tanggung jawab, privasi, serta penghormatan terhadap orang lain. Literasi digital dengan demikian bukan satu kotak pelajaran, melainkan cara baru menjalankan seluruh proses pendidikan.

Hak Belajar Sekaligus Hak untuk Dilindungi

Landasan hukumnya kuat. Pasal 28F Undang-Undang Dasar Negara Republik [Indonesia](#) Tahun 1945 menjamin hak setiap orang untuk berkomunikasi serta mencari, memperoleh, mengolah, dan menyampaikan informasi. Pasal 31 menjamin hak atas pendidikan serta memerintahkan pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban dan kesejahteraan manusia. Naskah resminya tersedia dalam [JDIH DPR](#).

[Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional](#), yang berstatus berlaku, menyatakan dalam Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab. Pada zaman ketika pengetahuan, kreativitas, partisipasi demokratis, dan tanggung jawab berlangsung melalui teknologi, literasi digital merupakan bagian langsung dari tujuan tersebut.

Pelindungan pelajar juga memperoleh dasar dari [Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi](#) serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang terakhir diubah melalui [Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024](#). Sekolah bukan hanya pengguna teknologi pendidikan; sekolah juga dapat mengelola nama, foto, nilai, rekaman kegiatan, lokasi, dan berbagai data lain milik anak. Karena itu, sekolah harus mengajarkan privasi sekaligus mempraktikkannya.

Perlindungan yang lebih khusus diatur dalam [Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025](#) tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak. Aturan pelaksanaannya, [Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 9 Tahun 2026](#), mengatur antara lain batas usia minimum, verifikasi pengguna anak, penilaian risiko produk, desain pelindungan, akun anak, serta layanan jejaring dan media sosial.

Kedua aturan itu penting karena tanggung jawab tidak boleh seluruhnya dibebankan kepada anak dan orang tua. Platform digital memperoleh manfaat ekonomi dari perhatian dan data pengguna. Karena itu, penyelenggara sistem elektronik wajib menyediakan desain yang aman dan sesuai usia. Literasi digital adalah lapisan perlindungan bagi pelajar, sedangkan regulasi dan desain aman merupakan kewajiban negara serta industri. Yang satu tidak boleh dijadikan alasan untuk mengabaikan yang lain.

[Indonesia](#) juga telah mengesahkan Konvensi tentang Hak-Hak Anak melalui [Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990](#). Pasal 17 konvensi tersebut mengakui pentingnya akses anak terhadap informasi dari beragam sumber sekaligus mendorong pedoman untuk melindungi anak dari informasi dan materi yang merugikan kesejahteraannya. Prinsipnya jelas: anak berhak memperoleh akses, tetapi akses harus disertai perlindungan dan kemampuan.

Menjawab Anggapan bahwa Pelajar Sudah Mahir

Sebagian orang berpendapat bahwa generasi muda adalah “penduduk asli digital” yang akan belajar sendiri. Anggapan ini berbahaya. Anak memang tumbuh bersama teknologi, tetapi kedekatan tidak sama dengan pemahaman. Seseorang yang setiap hari berada di jalan raya belum tentu memahami keselamatan berkendara. Demikian pula, penggunaan media sosial setiap hari tidak otomatis membentuk kemampuan mengenali manipulasi dan melindungi data.

Ada pula kekhawatiran bahwa literasi digital akan menambah beban kurikulum.

Kekhawatiran itu dapat dijawab dengan integrasi, bukan penumpukan. Sekolah tidak harus menciptakan mata pelajaran baru dengan banyak hafalan. Literasi digital dapat dimasukkan ke dalam tugas, diskusi, proyek, dan penilaian pada mata pelajaran yang sudah ada. Yang ditambah bukan tumpukan materi, melainkan mutu cara belajar.

Pihak lain mungkin berpendapat bahwa prioritas utama seharusnya membangun jaringan dan menyediakan perangkat bagi daerah tertinggal. Hal itu benar, tetapi bukan alasan menunda kecakapan. Akses tanpa kemampuan dapat memperbesar risiko, sedangkan kemampuan tanpa akses memperlebar ketimpangan. Keduanya harus dibangun bersamaan. Bahkan beberapa materi dapat diajarkan tanpa koneksi internet melalui simulasi, kartu kasus, analisis tangkapan layar, permainan logika, dan pembelajaran koding tanpa perangkat.

Dari Pengguna Menjadi Warga Digital yang Bertanggung Jawab

Pertama, pemerintah perlu menetapkan standar kompetensi literasi digital minimum untuk setiap jenjang. Standar tersebut setidaknya mencakup enam bidang: literasi informasi dan data; komunikasi serta kolaborasi; penciptaan konten; keamanan dan privasi; etika serta kewargaan digital; dan pemahaman dasar mengenai algoritma serta kecerdasan artifisial. Target kelas rendah tentu berbeda dari kelas menengah, tetapi jalur kemampuannya harus jelas.

Kedua, kemampuan itu harus dinilai melalui praktik. Murid dapat diminta memeriksa sumber sebuah klaim, mengenali pesan penipuan, menyusun kata sandi yang aman, menjelaskan izin aplikasi, mengutip karya secara benar, menandai penggunaan kecerdasan artifisial, dan melaporkan konten berbahaya. Ujian pilihan ganda tidak cukup mengukur perilaku di ruang digital.

Ketiga, setiap sekolah membutuhkan guru atau tim penggerak literasi digital yang telah memperoleh pelatihan berkelanjutan. Pelatihan tidak boleh berhenti pada cara memakai aplikasi pembelajaran. Guru perlu memahami verifikasi informasi, keamanan siber dasar, privasi anak, hak cipta, perundungan daring, bias algoritma, serta penggunaan kecerdasan artifisial yang transparan. Pemerintah harus menyediakan modul terbuka dan pendampingan, terutama bagi sekolah yang sumber dayanya terbatas.

Keempat, sekolah wajib memiliki tata kelola digital yang nyata: kebijakan perlindungan data, persetujuan penggunaan foto dan karya siswa, pembatasan pengumpulan data, prosedur penanganan kebocoran, kanal pelaporan perundungan, protokol pemulihan korban, serta aturan penggunaan kecerdasan artifisial. Larangan total sering mendorong penggunaan secara diam-diam. Pedoman yang jelas lebih mendidik: kapan teknologi boleh digunakan, bagian mana yang harus dikerjakan sendiri, dan bagaimana penggunaannya harus dinyatakan.

Kelima, orang tua perlu dilibatkan melalui pendidikan digital yang sederhana dan praktis. Mereka harus mengetahui cara mengatur keamanan akun, mengenali perubahan perilaku anak, membangun percakapan tanpa menghakimi, dan menemukan jalur pengaduan. Pengawasan yang hanya berupa penyitaan gawai

dapat memutuskan komunikasi. Pendampingan harus membangun kepercayaan agar anak berani bercerita ketika mengalami masalah.

Keenam, keberhasilan program harus diukur secara terbuka. Indikatornya dapat mencakup persentase guru terlatih, kemampuan siswa memverifikasi sumber, jumlah sekolah dengan kebijakan perlindungan data, kecepatan penanganan insiden, kesenjangan akses antardaerah, serta proporsi siswa yang mampu menciptakan karya digital secara aman dan etis. Jangan menilai transformasi digital hanya dari jumlah perangkat yang dibagikan atau aplikasi yang dipasang.

Literasi digital bukan proyek untuk membuat semua anak menjadi pemrogram. Tujuannya lebih mendasar: memastikan mereka tidak mudah ditipu, tidak merugikan orang lain, mampu menggunakan teknologi untuk belajar, berani bertanya kepada mesin, memahami nilai data, dan dapat menciptakan sesuatu yang bermanfaat.

Sekolah tidak cukup mempersiapkan pelajar menghadapi ujian. Sekolah harus mempersiapkan mereka menghadapi dunia tempat kebenaran dapat dipalsukan, perhatian diperdagangkan, data menjadi komoditas, dan mesin mampu menghasilkan teks, suara, serta gambar yang menyerupai karya manusia. Di dunia seperti itu, literasi digital bukan kemampuan tambahan. Ia adalah syarat untuk belajar, bekerja, berpartisipasi dalam demokrasi, dan menjaga martabat diri.

Pelajar [Indonesia](#) tidak boleh hanya dibentuk menjadi konsumen aplikasi. Mereka harus tumbuh sebagai warga digital yang kritis, kreatif, aman, beretika, dan bertanggung jawab. Jika membaca membuka pintu pengetahuan, literasi digital mengajarkan cara berjalan di dalamnya tanpa tersesat. Itulah sebabnya kemampuan ini harus menjadi hak dan bekal dasar bagi setiap pelajar, di kota maupun desa, tanpa bergantung pada kemampuan ekonomi keluarganya.

Ringkasan/Excerpt: Pelajar yang mahir memakai gawai belum tentu melek digital. Sekolah wajib membekali mereka dengan nalar kritis, etika, dan keamanan.

Jakarta, 13 Februari 2026

Dr. Ir. Hendri, ST., MT
Wartawan Utama
Ketua Umum Jurnalis Nasional [Indonesia](#) (JNI)