

# Peran Sistem Pendidikan dalam Pelindungan Anak di Ruang Digital: Rekomendasi Kebijakan



**Peran Sistem Pendidikan dalam Pelindungan Anak di Ruang Digital: Rekomendasi Kebijakan** disampaikan oleh peserta kegiatan **Capacity Building Mitra Pendidikan Indonesia** pada 13 Agustus 2025. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan (PSPK) atas dukungan *System Capacity Grant* dari Global Partnership for Education (GPE) yang dikelola oleh UNICEF Indonesia.

**Dokumen ini disusun oleh Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan (PSPK).**

Pengarah

Annindito Aditomo  
Nisa Felicia

Penulis

Annisa Pratiwi  
Dinda Alshauma Dwi Harman  
Fathiyya Nur Rahmani  
Hanna Raisya  
Pandu Ario Bismo  
Rahmania Adinda Oktavianti  
Yeremia Dwi Hendryanto

Desainer Grafis

Wisnu Ari Susilo

**Kami menyampaikan terima kasih kepada para perwakilan dari lembaga-lembaga yang disebutkan di bawah ini atas partisipasi dan kontribusi berharga mereka dalam diskusi.**



dan UNESCO Regional Jakarta\*

\*) Berkontribusi dalam memberikan masukan teknis sebagai bagian dari Mitra Pendidikan Indonesia

## Pengantar

Kegiatan "Pelindungan Anak di Ruang Digital: Bagaimana Sektor Pendidikan Perlu Merespon PP TUNAS?" (selanjutnya akan disebut sebagai "*Capacity Building*") pada Rabu, 13 Agustus 2025 diselenggarakan sebagai rangkaian dari kegiatan peningkatan kapasitas Mitra Pendidikan Indonesia (MPI)<sup>1</sup> yang diselenggarakan oleh Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan (PSPK). Kegiatan ini diselenggarakan sebagai bagian dari aktivitas dana hibah kapasitas sistem Global Partnership for Education (GPE) untuk transformasi pendidikan di Indonesia, yang dikelola oleh UNICEF Indonesia selaku pengelola dana hibah. Kegiatan ini diikuti oleh 60 peserta yang merupakan perwakilan dari 30 organisasi dan komunitas pendidikan, terdiri atas perwakilan kementerian dan pemerintah daerah, organisasi masyarakat sipil, lembaga satuan pendidikan, mitra pembangunan, akademisi, serta komunitas penggerak pendidikan. Isi dokumen ini telah ditelaah oleh perwakilan peserta untuk memastikan kesesuaianya dengan perspektif mereka<sup>2</sup>.

Kegiatan ini berfokus pada isu pelindungan anak di ruang digital dan respon sektor pendidikan terhadap implementasi Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak (PP TUNAS). Tujuan kegiatan adalah memberikan pemahaman kepada para peserta mengenai substansi, prinsip, dan arah kebijakan PP TUNAS serta menjadi wadah untuk saling berbagi wawasan terkait tantangan, peluang, dan praktik baik dalam upaya perlindungan anak di ruang digital, khususnya dalam konteks pendidikan. Melalui rangkaian sesi pemaparan dari ahli kebijakan, *talkshow* bersama praktisi pendidikan, *workshop* bersama seluruh peserta, dan tanggapan dari pemangku kebijakan pendidikan, kegiatan ini menghasilkan rekomendasi kebijakan dan intervensi di sektor pendidikan untuk mendukung terciptanya lingkungan yang aman bagi seluruh anak. Rangkaian kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan *Capacity Building* "Pelindungan Anak di Ruang Digital: Bagaimana Sektor Pendidikan Perlu Merespon PP TUNAS?" pada Rabu, 13 Agustus 2025

Waktu	Mata Acara	Narasumber
09.10 - 09.40	Sesi 1 "Pemahaman Kebijakan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik Dalam Pelindungan Anak (PP TUNAS)"	Anindito Aditomo (Dewan Pakar, Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)
09.40 - 11.40	Sesi 2 "Implementasi dan Tantangan Penguatan Pelindungan Anak di Ruang Digital dalam Ekosistem Pendidikan"	1. Tari Sandjojo (Academic Director and Head of School, Sekolah Cikal) 2. Siti Nur Andini (Direktur Keluarga Kita)

<sup>1</sup> MPI adalah konsorsium dari 20 lembaga yang bekerja pada bidang pendidikan, yang dipimpin oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) dan Kementerian Agama (Kemenag).

<sup>2</sup> Daftar perwakilan peserta dalam dokumen ini telah ditelaah melalui mekanisme *no objection*, dengan memberikan periode waktu bagi mereka untuk meninjau draft. Jika tidak ada keberatan disampaikan pada periode tersebut, maka persetujuan terhadap isi dan penerbitan dokumen dianggap diberikan.

Waktu	Mata Acara	Narasumber
		3. Achmad Irfandi (Pendiri Kampung Lali Gadget) 4. Asep Zulhijar (Child Protection Officer UNICEF)
13.00 - 14.30	Sesi 3 "Kolaborasi dan Sinergi Lintas Aktor untuk Implementasi Kebijakan Perlindungan Anak di Ruang Digital"	(Kegiatan ini dipandu oleh fasilitator)
14.30 - 15.30	Sesi 4 "Menanggapi Rekomendasi Perlindungan Anak di Ruang Digital dari Arah Kebijakan Pendidikan Nasional"	1. Catur Budi Santosa (Kasubtim Kerja Karakter Peserta Didik, Direktorat SMP, Direktorat Jenderal PAUDDASMEN, Kemendikdasmen) 2. Dwi Setiowati (Pengembang Kurikulum Ahli Pertama, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran) 3. Abdul Basit (Kepala Subdit Kurikulum dan Evaluasi, Direktorat KSKK Madrasah) 4. Fakhrurrozi. (Kasubdit MI/MTs Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam)

Dokumen ini terdiri atas tiga bagian utama. Bagian pertama merupakan tantangan utama pendidikan di era digital yang diidentifikasi dalam diskusi kelompok (*workshop*). Bagian kedua merupakan rekomendasi kunci untuk dukungan kebijakan pendidikan yang melindungi anak di ruang digital, mencakup penguatan literasi digital, penguatan relasi positif guru-orang tua, pengaturan penggunaan gawai di sekolah/madrasah, dan aktivitas non-digital. Bagian ketiga menyoroti pentingnya kolaborasi multi-stakeholder sebagai strategi pelindungan anak di ruang digital, agar kebijakan, praktik, dan budaya yang dibangun di sekolah/madrasah maupun keluarga selaras dan saling menguatkan.

## Tantangan Pendidikan di Era Digital

Teknologi digital telah banyak didiskusikan sebagai pendorong upaya peningkatan kualitas pendidikan. Namun demikian, penting untuk juga memperhatikan risiko-risiko yang dihadapi anak<sup>3</sup> dalam ruang digital serta keterlibatan mereka sebagai warga digital. Sebagaimana yang disampaikan Anindito Aditomo sebagai Dewan Pakar PSPK (sesi 1 dalam Tabel 1), dalam PP TUNAS dijelaskan tujuh potensi risiko yang dihadapi anak dalam ruang digital. Risiko tersebut terdiri atas:

- potensi berkontak dengan orang tak dikenal;
- potensi terpapar konten tidak layak;
- potensi eksploitasi anak sebagai konsumen;
- potensi ancaman terhadap keamanan data pribadi anak;
- potensi menimbulkan adiksi;
- potensi gangguan kesehatan psikologis anak; dan

<sup>3</sup> Anak didefinisikan sebagai seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, sesuai Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

- potensi gangguan fisiologis anak.

Selanjutnya dalam sesi 3 kegiatan *Capacity Building*, peserta mengidentifikasi setidaknya empat masalah utama yang berkaitan dengan risiko di atas yang juga mempengaruhi pendidikan anak, yaitu dampak terhadap perilaku dan kesehatan mental, kesiapan diri, dan dukungan untuk anak mendapatkan pelindungan di ruang digital. Berikut adalah penjelasan hasil diskusi tersebut:

- Aktivitas panjang dalam ruang digital mengakibatkan adiksi, penurunan kemampuan belajar, dan kemampuan sosial emosional.** Peserta menyatakan gejala yang kerap mereka temui pada anak didik meliputi penurunan konsentrasi belajar dan terganggunya interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, kecenderungan adiksi juga kerap ditemukan, misalnya anak sulit melepaskan diri dari gawai, menunjukkan kecemasan saat dibatasi, lebih memilih bermain di layar daripada berinteraksi dengan teman sebaya, dan kesulitan mengikuti aturan *screen time* dari orang tua maupun guru.
- Kesiapan anak untuk menavigasi diri tidak selaras dengan situasi ruang digital.** Peserta juga menyampaikan bahwa anak masih dalam proses mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk menavigasi ruang digital secara aman. Mereka kerap menganggap semua informasi yang ditemui adalah benar, sehingga mudah terjebak pada hoaks, ujaran kebencian, atau manipulasi digital. Situasi ini meningkatkan risiko anak berinteraksi dengan orang tak dikenal, terpapar konten tidak layak, serta tereksplorasi sebagai konsumen melalui iklan dan promosi yang tidak sesuai dengan usianya.
- Terbatasnya kapasitas orang dewasa untuk melindungi anak.** Arus konten digital yang beredar cepat dan masif sangat sulit disaring, sementara mekanisme pendampingan dan pengawasan dari orang tua maupun platform digital masih lemah. Akibatnya, anak dengan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usianya atau bahkan berisiko tereksplorasi sebagai konsumen. Kondisi ini mempertegas pentingnya regulasi dan intervensi khusus untuk memastikan konten digital lebih ramah anak di samping perlunya penguatan kapasitas orang dewasa di sekitar anak yang berperan untuk membantu melindungi mereka.
- Terdapat praktik penggunaan gawai/media digital dalam sistem pembelajaran di sekolah/madrasah yang belum menerapkan prinsip perlindungan anak.** Hal tersebut termasuk membagikan foto lengkap dengan wajah, alamat, lokasi (penggunaan *time stamp*), dan penyimpanan data pada layanan penyimpanan *cloud* yang berisiko terhadap keamanan data pribadi anak.

Berdasarkan empat tantangan utama di atas, peserta kegiatan menyampaikan rekomendasi kebijakan yang perlu dikuatkan sistem pendidikan untuk memberikan pelindungan kepada anak. Rekomendasi ini ditujukan agar anak dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran secara aman dan terhindar dari berbagai risiko, termasuk risiko jangka panjang yang berdampak pada tumbuh kembang mereka.

## **Dukungan Kebijakan Pendidikan Untuk Melindungi Anak di Ruang Digital**

Pelindungan anak perlu dipandang sebagai hal yang fundamental dalam mendukung keberhasilan pendidikan mereka. Berada di ruang yang aman merupakan prasyarat yang harus dipenuhi dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemangku kebijakan pendidikan perlu merespon PP TUNAS. PP TUNAS menetapkan beberapa prinsip penting yang berkaitan erat dengan keamanan anak, antara lain mewajibkan PSE untuk memberikan informasi terkait batas usia penggunaan produk/layanan/fitur dan profil risiko yang akan dihadapi anak jika menggunakan produk/layanan/fitur tersebut. Begitu juga dengan kewajiban PSE untuk tunduk pada standar pelindungan anak, seperti *safety by design* (mekanisme/langkah teknis untuk pengguna) dalam penggunaan produk, layanan, dan fitur untuk kepentingan terbaik anak (*the best interest of child*), termasuk juga kewajiban PSE untuk melakukan edukasi dan pemberdayaan ekosistem digital untuk seluruh lapisan masyarakat. Dengan begitu, PP TUNAS tidak menghalangi akses ruang digital yang mendukung pendidikan anak namun memastikan bahwa mereka senantiasa berada di ruang digital yang aman dan sesuai untuk mereka serta bermakna untuk pendidikan dan tumbuh kembang mereka.

PP TUNAS mendorong seluruh pihak; baik PSE, Pemerintah, Orang tua, maupun masyarakat; untuk mengambil peran dalam melindungi anak di ruang digital. Secara tegas PP Tunas (Pasal 48) juga memandatkan kepada Kementerian/Lembaga untuk saling berkoordinasi dan menjalankan tugas dan fungsinya, sehingga prinsip-prinsip yang terdapat dalam PP Tunas perlu dijadikan landasan untuk menguatkan berbagai kebijakan dan program pendidikan yang sangat penting agar setiap anak Indonesia siap belajar dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil diskusi dalam kegiatan *Capacity Building*, inisiatif yang perlu dikuatkan dalam ekosistem pendidikan adalah (1) literasi digital baik untuk murid, guru, maupun orang tua; (2) penguatan relasi positif guru/ortu dengan anak untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional; (3) pengaturan penggunaan gawai di sekolah/madrasah; (4) penyediaan aktivitas alternatif bebas gawai untuk anak; dan (5) pengembangan sistem pemantauan risiko pada platform digital yang mudah diakses publik. Berikut ini adalah penjelasannya satu persatu.

### **1| Penguatan literasi digital seluruh ekosistem pendidikan sehingga mampu melindungi anak di ruang digital**

Literasi digital<sup>4</sup> merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki semua pihak dalam ekosistem pendidikan. Tidak hanya anak yang perlu menguatkan kompetensi ini, tetapi juga orang tua dan guru sebagai pihak terdekat yang mendampingi anak di ruang digital.

<sup>4</sup> Menurut [DQ Institute](#), istilah 'literasi digital' yang dimaksud dalam dokumen ini juga dapat diperluas sebagai 'kompetensi digital'. Kompetensi digital meliputi 5 (lima) dasar kebutuhan kompetensi yang perlu dimiliki anak: identitas digital, literasi digital, manajemen privasi, perlindungan digital, empati digital.

Bagi anak, literasi digital membantu mereka memahami cara menggunakan teknologi secara aman, kritis, bertanggung jawab, sekaligus mengembangkan kemampuan sosial-emosionalnya agar dapat meregulasi diri saat berada di ruang digital. Hal ini juga termasuk bagaimana menumbuhkan pemahaman akan hak-hak anak di ruang digital (hak atas privasi, keamanan data pribadi, dan hak untuk melapor ketika mengalami perundungan atau pelecehan daring). Literasi digital bukan tentang seberapa dini anak masuk ke dunia digital, tetapi tentang memperkuat kompetensi fundamental seperti kemampuan berpikir kritis dan etika di kehidupan nyata, di mana kemampuan tersebut dipelajari dan dikuatkan melalui pembelajaran tanpa menggunakan teknologi digital. Seperti yang disampaikan oleh Andini, Direktur Eksekutif Keluarga Kita dalam kegiatan *Capacity Building*, kompetensi yang dibutuhkan sebelum mengakses ruang digital ini akan terinternalisasi secara alami ketika anak mulai berinteraksi di dunia digital. Dengan demikian, mereka bisa lebih siap menjadi warga digital yang baik dan bertanggung jawab.

Pada saat yang sama, orang tua dan guru juga perlu didorong untuk menjadi teladan dalam praktik literasi digital yang sehat dan mampu membantu anak menavigasi dirinya di ruang digital. Guru perlu memiliki kemampuan literasi digital yang mendukung mereka untuk merancang pembelajaran yang relevan sekaligus menanamkan nilai-nilai etika digital kepada peserta didik. Orang tua pun dituntut memiliki kompetensi serupa, sehingga dapat mendampingi, mengawasi, dan memberi teladan dalam penggunaan teknologi di rumah.

Tantangan utamanya adalah tingkat literasi digital di Indonesia yang masih tergolong rendah. Berbagai laporan memperkuat hasil diskusi pada sesi *workshop* ini. *Situational Analysis on Digital Learning Landscape* (UNICEF, 2021) mencatat bahwa kemampuan literasi digital Indonesia tertinggal dibandingkan negara-negara Asia Tenggara lainnya<sup>5</sup>. Tren hasil PISA (OECD) selama dua dekade terakhir secara konsisten menunjukkan sebagian besar anak Indonesia belum mencapai kompetensi minimum pada kemampuan fondasional seperti literasi membaca dan numerasi – yang merupakan prasyarat penting bagi literasi digital. Kondisi ini berdampak langsung pada kualitas pendampingan terhadap anak serta kesiapan ekosistem pendidikan menghadapi tantangan ruang digital.

Rendahnya literasi digital juga tampak dari praktik sehari-hari di masyarakat. Salah satu yang disoroti narasumber maupun peserta adalah miskONSEPsi penggunaan gawai, di mana beredar anggapan bahwa anak yang tidak memiliki gawai dianggap tidak keren, tertinggal, bahkan dianggap tidak siap belajar. Persepsi semacam ini mendorong orang tua untuk lebih menekankan pada kepemilikan gawai alih-alih kualitas penggunaannya. Hal ini mengaburkan esensi literasi digital yang sesungguhnya.

---

<sup>5</sup> Rumata, Vience Mutiara, and A.S Sastrosubroto. 'The Paradox of Indonesian Digital Economy Development.', in *E-Business* edited by Dr. Robert Wu and Prof. Marinela Mircea, IntechOpen, 2019.  
<<https://www.intechopen.com/online-first/the-paradox-of-indonesian-digital-economy-development>>

Persoalan ini tidak lepas dari keterbatasan upaya edukasi literasi digital yang berkualitas, sebagaimana yang disampaikan peserta pada sesi *workshop*. Survei APEC (2019) menemukan lebih dari 50% responden di Asia Pasifik, termasuk Indonesia, menilai pemerintah dan institusi pendidikan masih lemah dalam memahami kebutuhan keterampilan digital masyarakat, dan sebagian besar merasa institusi pendidikan belum menyediakan keterampilan digital yang mereka butuhkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital bukan karena kurangnya kesadaran orang tua untuk belajar, melainkan karena keterbatasan ekosistem pendukungnya dalam menyediakan akses edukasi literasi digital yang merata dan berkualitas.

Hasil *Capacity Building* merekomendasikan perlunya upaya penguatan literasi digital yang dilakukan secara kolektif oleh seluruh aktor dalam ekosistem pendidikan. Upaya ini mencakup:

- a. Integrasi dan adopsi praktik baik terkait literasi digital ke dalam kurikulum nasional oleh kementerian agar standar kompetensi digital anak terjamin secara sistematis. Kurikulum yang responsif terhadap tantangan ruang digital akan memberikan arah yang jelas bagi sekolah/madrasah dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Standar atau pedoman literasi digital yang dapat disesuaikan dengan konteks lokal juga diperlukan dari kementerian terkait, agar dapat menjadi acuan bagi pemerintah daerah, sekolah/madrasah, maupun komunitas dalam merancang kegiatan literasi digital yang relevan. Standard tersebut juga termasuk perlindungan data di sekolah dan sistem pembelajaran yang menggunakan gawai/media digital yang aman dan memenuhi prinsip perlindungan anak.
- b. Penguatan kapasitas sekolah/madrasah agar kebijakan literasi digital dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam rencana aksi dan program di sekolah/madrasah, termasuk dalam merancang program penguatan kapasitas bagi guru dan orang tua. Penguatan kapasitas tidak hanya dilakukan melalui pelatihan formal, tetapi juga melalui model komunitas belajar agar praktik literasi digital dapat terinternalisasi dalam pembelajaran sehari-hari. Kolaborasi yang terjalin baik antara sekolah/madrasah dan orang tua akan memperkuat konsistensi pendampingan anak, karena pengalaman belajar di sekolah dapat selaras dengan pengasuhan di rumah. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya menjadi agenda institusi pendidikan, tetapi juga menjadi praktik bersama yang didukung lingkungan keluarga.
- c. Pengawasan dan keberlanjutan gerakan literasi digital yang dijamin melalui mekanisme formal yang terstruktur. Salah satu langkah strategis yang direkomendasikan peserta *workshop* adalah membentuk satuan tugas (satgas) literasi digital<sup>6</sup> di tingkat sekolah/madrasah maupun daerah. Satgas ini berfungsi sebagai penghubung antara kebijakan, praktik di lapangan, dan kebutuhan anak, sekaligus memastikan adanya koordinasi lintas aktor seperti sekolah, orang tua, komunitas, pemerintah daerah, dan dunia usaha. Secara teknis, Satgas ini dapat

<sup>6</sup> Satgas ini dapat beririsan tugas dengan Tim Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (TPPKS) untuk mencegah dan menangani risiko kekerasan di ruang digital.

beranggotakan perwakilan komunitas guru, siswa, dan orang tua untuk memastikan pendekatan yang berbasis praktik nyata di lapangan. Dengan mandat yang jelas, satgas dapat mendorong pelaksanaan program secara konsisten, memantau capaian, serta mengidentifikasi tantangan baru di ruang digital yang dihadapi anak.

## 2| Penguatan relasi positif antara guru, orangtua, dan anak untuk mendukung perkembangan sosial-emosional

Relasi positif antara guru, orangtua/wali dan anak merupakan salah satu faktor pendukung yang ditemukan dapat membangun kesiapan, resiliensi dan mitigasi dampak negatif yang mungkin dihadapi anak di ruang digital. Salah satu narasumber, Ibu Tari, *academic director* dan *head of school* sekolah Cikal, menjelaskan bahwa dalam konteks sekolah, isu utama perlindungan anak di ruang digital sangat berkaitan erat dengan relasi, dimana ia merasa bahwa tantangannya terletak pada bagaimana anak-anak mencari validasi dan interaksi dari media sosial atau game sebagai pengganti dari perhatian yang mungkin tidak mereka dapatkan di kehidupan mereka sehari-hari. Pendapat beliau diperkuat dengan pengalaman narasumber dan peserta lainnya yang menyampaikan beberapa intervensi berbasis satuan pendidikan yang cukup berhasil di sejumlah daerah dalam mengubah perilaku anak yang dianggap negatif. Keberhasilan ini terutama dilandasi oleh hubungan positif antara guru dan murid, yang mampu menciptakan rasa aman serta memberikan dukungan emosional sehingga anak lebih terbuka untuk berbagi pengalaman mereka di ruang digital. Namun, karena waktu anak di sekolah terbatas, penyelesaiannya tidak mungkin hanya dibebankan pada sekolah saja, melainkan harus melibatkan orang tua dengan cara pandang yang sejalan.

Selain intervensi dan pendampingan di lingkungan sekolah, intervensi di tingkat lingkungan keluarga anak merupakan faktor penguatan lainnya yang mempengaruhi bagaimana anak akan berinteraksi dengan gawai dan ruang digital. Ibu Andini, direktur dari Keluarga Kita menyampaikan bahwa banyak orang tua sudah memiliki kesadaran (*awareness*) bahwa perlindungan anak di ruang digital itu penting, namun di tingkat akar rumput masih banyak ditemui miskonsepsi terkait penggunaan gawai. Dari pengalaman dan kurikulum yang sudah disusun oleh *Keluarga Kita*, risiko terbesar adiksi digital sebenarnya berakar pada hubungan dalam keluarga yang tidak reflektif. Jika koneksi dan komunikasi dalam keluarga lemah, anak akan lebih mudah jatuh ke perilaku adiktif dalam penggunaan gawai dan konten di ruang digital. Temuan ini diperkuat dengan pengalaman Bapak Irfandi di Kampung Lali Gadget, beliau menduga bahwa salah satu akar dari masalah kecanduan gadget adalah karena orang dewasa yang "tidak lebih asik" dibandingkan dengan gadget yang lebih responsif pada anak.

Mengingat pentingnya pengaruh lingkungan sekolah dan rumah terhadap hubungan yang anak miliki dengan gawai dan ruang digital, kolaborasi yang konsisten antara sekolah, orang tua dan pihak lain merupakan aspek yang sangat penting dalam agar dapat saling menguatkan literasi digital, saling membangun pemahaman yang selaras tentang risiko ruang digital, agar memiliki strategi yang juga sejalan antara pengaturan

penggunaan gawai yang dianjurkan oleh guru di sekolah dengan rambu-rambu menggunakan gawai di rumah oleh orangtua/wali anak. Penguatan hubungan antara orang tua dan guru menjadi penting untuk dilakukan secara terstruktur, misalnya melalui pertemuan rutin atau forum komunikasi, agar pendampingan anak di rumah dan di satuan pendidikan dapat berjalan secara selaras. Upaya meningkatkan hubungan yang positif antara orang tua/wali, guru dan anak pada akhirnya akan mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan untuk menavigasi diri di ruang digital, yakni: keterampilan untuk memilih, memilah, dan merespon informasi serta interaksi secara bijak agar mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga individu yang berdaya dalam menghadapi risiko dan tantangan yang mereka temui di dunia digital.

### 3| Pengaturan penggunaan gawai di sekolah/madrasah

Pendidikan anak terjadi baik saat mereka berada di sekolah maupun di luar sekolah. Selama COVID-19 berlangsung, terdapat kenaikan angka penetrasi internet di kalangan masyarakat<sup>7</sup>. Dalam konteks pendidikan, penggunaan gawai menjadi kebutuhan pembelajaran daring selama pandemi. Namun demikian, anak tidak menggunakan gawai hanya untuk belajar tetapi juga bermain dan berinteraksi sosial. Kebiasaan ini terus berlanjut hingga kini dan menjadi tantangan bagi satuan pendidikan maupun orang tua dalam mengatur batasannya. Hal serupa juga diungkapkan dalam hasil FGD di beberapa kelompok diskusi.

Menurut Tari Sandjojo, Academic Director and Head of School Sekolah Cikal pada kegiatan *Capacity Building*, teknologi pada mulanya dipandang sebagai penanda kurikulum yang progresif, kreatif, dan mampu memperluas akses belajar anak. Namun, pengalaman di lapangan justru menunjukkan bahwa sekolah menjadi pihak pertama yang merasakan sisi negatif dari pemakaian teknologi secara berlebihan. Menurunnya fokus belajar murid, munculnya gangguan perilaku, serta lemahnya kualitas relasi antara guru dan murid merupakan gejala-gejala yang semakin mengkhawatirkan sebagai dampak dari aktivitas anak di ruang digital yang berlebihan. Ia menilai persoalan ini tidak sekadar soal metode pengajaran, melainkan berkaitan dengan kebiasaan anak yang semakin mudah bosan, yakni sulit bertahan lama untuk mendengarkan, membaca, atau mengerjakan sesuatu secara fokus. Kondisi ini terutama merupakan dampak dari penggunaan gawai yang berlebihan.

Praktik pembatasan penggunaan gawai pernah diterapkan oleh Kanwil Kemenag DKI Jakarta selama bulan Ramadhan 2025 dengan tujuan agar murid lebih fokus beribadah, dan intervensi tersebut dinilai memberikan dampak positif. Keberhasilan serupa juga tercermin dalam program *No Gadget Day* di Sekolah Cikal maupun hari tanpa gawai di beberapa sekolah lainnya. Selain itu, beberapa praktik lain di tingkat sekolah, daerah, maupun nasional menunjukkan hasil yang positif<sup>8</sup>. Temuan dari pelaksanaan tersebut menunjukkan bahwa pembatasan gawai secara terukur mendorong murid lebih fokus belajar, memperkuat interaksi sosial, serta membantu orang tua dan guru menumbuhkan kebiasaan digital yang lebih sehat.

<sup>7</sup> Badan Pusat Statistik. 2022. *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: BPS.

<sup>8</sup> Haidt, J. (2023). The Case for Phone-Free Schools. <https://www.afterbabel.com/p/phone-free-schools>

Tantangannya adalah aturan tersebut belum dilanjutkan menjadi kebijakan jangka panjang. Hingga saat ini, belum ada panduan yang jelas terkait penggunaan gawai bagi anak di sekolah/madrasah secara lebih luas. Oleh karena itu, hasil *Capacity Building* merekomendasikan pentingnya menetapkan kebijakan formal dan terukur mengenai penggunaan gawai di sekolah/madrasah, yang mencakup batas waktu, konteks penggunaan, serta pengawasan guru dan keterlibatan orang tua, guna memastikan anak dapat belajar fokus, berinteraksi sosial secara sehat, dan membangun kebiasaan digital yang positif. Kebijakan ini juga perlu memerhatikan fleksibilitas berbasis jenjang dan konteks. Alih-alih menyusun aturan seragam secara nasional, pedoman prinsip lebih disarankan agar sekolah/madrasah dapat menyesuaikan kebijakan berdasarkan karakteristik peserta didik di setiap sekolah/madrasah.

Oleh karena itu, kebijakan ini sebaiknya dibuat dengan melibatkan anak sebagai subjek utama, bukan hanya sebagai objek regulasi. Seperti yang disampaikan Tari Sandjojo, pengalaman Sekolah Cikal menunjukkan bahwa murid perlu diberikan ruang untuk bersuara melalui organisasi OSIS atau kegiatan lainnya, sehingga mereka dapat menyampaikan dampak yang mereka rasakan. Selain itu, Asep, Child Protection Officer UNICEF, juga menekankan pentingnya memberi ruang bagi anak untuk didengar dan dilibatkan dalam membuat aturan yang melibatkan mereka. Dengan pendekatan bertahap dan partisipasi aktif anak, kebijakan ini dapat meningkatkan efektivitas gerakan perlindungan anak di sekolah sekaligus diterima secara positif oleh seluruh pihak.

#### **4 | Aktivitas non-digital untuk mendukung tumbuh kembang yang optimal**

Dalam melindungi anak dari risiko ruang digital, pendekatan regulasi tentang ruang digital saja tidak cukup. Mengingat banyak aktivitas yang mereka lakukan di ruang digital, ketika aktivitas tersebut dibatasi maka mereka perlu mendapatkan aktivitas hiburan alternatif serta ruang dan metode interaksi sosial yang mendukung perkembangan mereka. Karena itu, penting bagi anak untuk memiliki kesempatan bermain bebas, beraktivitas fisik, dan berinteraksi langsung dengan teman sebaya di dunia nyata agar tumbuh kembang sosial-emosional mereka tetap terjaga. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Jonathan Haidt (2024)<sup>9</sup>, yang menekankan bahwa salah satu norma penting untuk menghadapi *phone-based childhood*<sup>10</sup> adalah memberikan anak lebih banyak kemandirian, kesempatan bermain bebas, dan tanggung jawab di dunia nyata.

Berbagai inisiatif yang mendorong anak melakukan banyak aktivitas non-digital perlu digalakkan oleh berbagai pihak secara kolaboratif, termasuk keluarga, guru, masyarakat, dan juga pemerintah. Salah satu praktik baik terhadap inisiatif ini adalah Kampung Lali Gadget, yang menjadi salah satu narasumber pada rangkaian acara

<sup>9</sup> Haidt, J. (2024). *The anxious generation: how the great rewiring of childhood is causing an epidemic of mental illness*. Penguin Press.

<sup>10</sup> *Phone-based childhood* mengacu pada fenomena di mana anak-anak yang banyak menghabiskan waktu menggunakan telepon pintar atau perangkat digital, sehingga interaksi sosial dan pengalaman dunia nyata mereka terbatas. Istilah ini dipaparkan oleh Anindito Utomo dalam *Capacity Building*, mengutip studi Jonathan Haidt.

*Capacity Building* ini. Achmad Irfandi, Pendiri Kampung Lali Gadget, membagikan pengalamannya membangun Kampung Lali Gadget yang berawal dari keresahan terhadap tren kecanduan gawai pada anak-anak. Kampung Lali Gadget menawarkan berbagai paket pengalaman bermain terstruktur dan terpandu dengan permainan tradisional serta *workshop* spesifik yang dapat dijadikan opsi bagi anak dalam mengisi liburannya tanpa diperbolehkan menggunakan gawai. Banyak orang tua yang menyampaikan bahwa anaknya dapat terlepas dari kecanduan gawai setelah menjalani rangkaian aktivitas di Kampung Lali Gadget.

Pada sesi diskusi kelompok, beberapa peserta menyampaikan pentingnya taman bacaan dan ruang terbuka yang dapat diakses oleh anak. Diperlukan peran aktif dari Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana tersebut karena anak membutuhkan ruang terbuka untuk dapat melakukan aktivitas fisik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhihao, D., *et.al.* (2024)<sup>11</sup> yang menunjukkan bahwa intervensi aktivitas fisik dapat secara efektif menurunkan tingkat kecanduan internet pada remaja, yang tidak hanya memperbaiki kondisi fisik para pecandu, tetapi juga membantu meningkatkan kepercayaan diri serta meningkatkan ketahanan terhadap kecanduan internet.

## **5| Pengembangan sistem pemantauan risiko pada platform digital yang mudah diakses publik**

Salah satu kebutuhan yang juga muncul dari berbagai diskusi adalah pentingnya kehadiran sebuah sistem terpadu yang mampu memonitor dan menilai tingkat risiko digital yang dihadapi anak. Para peserta menilai bahwa selama ini orang tua, guru, bahkan satuan pendidikan sekalipun seringkali menghadapi keterbatasan informasi ketika harus menentukan platform atau aplikasi mana yang aman dan sesuai bagi anak/peserta didik. Kebutuhan akan sistem semacam ini juga selaras dengan amanat PP TUNAS, yang perlu melakukan penilaian risiko pada penyedia sistem elektronik.

Peserta juga menekankan bahwa sistem ini hanya akan efektif jika diikuti dengan komunikasi dan sosialisasi yang kuat kepada masyarakat. Dengan adanya sistem pemantauan risiko yang terstandarisasi dan proses sosialisasi yang konsisten, sekolah/madrasah dapat memiliki acuan bersama dalam menetapkan platform yang aman digunakan dalam kegiatan belajar. Guru tidak lagi perlu menebak-nebak apakah aplikasi tertentu sesuai untuk murid; orang tua pun memiliki referensi yang sama untuk memantau penggunaan gawai di rumah. Lebih jauh lagi, ketika informasi risiko dikomunikasikan secara luas, masyarakat memiliki peluang untuk ikut mengawasi praktik perusahaan digital, mendorong penyedia platform untuk lebih transparan dan bertanggung jawab terhadap fitur yang mereka sediakan.

---

<sup>11</sup> Zhihao, D., Tao, W., Yingjie, S., & et al. (2024). The influence of physical activity on internet addiction among Chinese college students: The mediating role of self-esteem and the moderating role of gender. *BMC Public Health*, 24, 935. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18474-1>

## Kolaborasi Multi-Stakeholder Sebagai Strategi Pelindungan Anak di Ruang Digital

Upaya pelindungan anak di ruang digital tidak dapat diselesaikan oleh satu aktor saja. Keterlibatan berbagai pemangku kepentingan menjadi kunci agar anak dapat belajar, tumbuh, dan berkembang di era digital dengan aman. Kolaborasi multi-stakeholder memastikan bahwa kebijakan, praktik, dan budaya yang dibangun di sekolah/madrasah maupun keluarga selaras dan saling menguatkan.

Kolaborasi lintas aktor juga harus mencakup sistem akuntabilitas bersama untuk memastikan bahwa perlindungan anak menjadi tanggung jawab setiap pihak. Perlu adanya mekanisme koordinasi dan pelaporan risiko yang jelas, agar tidak terjadi kelalaian dalam pelaksanaan prinsip perlindungan anak di setiap tingkatan.

Tabel 2. Peran Stakeholder Pendidikan dalam Merespon Kebijakan Pelindungan Anak di Ruang Digital

Stakeholder	Rekomendasi Strategis
 <b>Pemerintah Pusat</b>	Mengintegrasikan dan mengadopsi praktik baik literasi digital ke dalam kurikulum nasional dan menyediakan standar/pedoman yang responsif terhadap konteks lokal, sebagai acuan bagi pemerintah daerah, sekolah/madrasah, dan komunitas. Standard tersebut juga termasuk perlindungan data di sekolah dan sistem pembelajaran yang menggunakan gawai/media digital yang aman dan memenuhi prinsip perlindungan anak.
 <b>Pemerintah Daerah</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendukung kebijakan penggunaan gawai di sekolah dengan menyediakan regulasi atau pedoman yang dibutuhkan sekolah. Untuk madrasah, dukungan dilakukan dengan berkolaborasi bersama Kantor Wilayah Kementerian Agama.</li><li>2. Menyediakan sarana/prasarana untuk aktivitas fisik dan non-digital anak, termasuk taman bacaan dan ruang terbuka, untuk mendukung tumbuh kembang sosial-emosional.</li><li>3. Membentuk satgas literasi digital dan memperkuat TPPKS untuk merespon terhadap isu perlindungan anak di dunia digital.</li><li>4. Memperkuat sistem rujukan dari sekolah ke penyedia layanan yang terkait dengan perlindungan anak di dunia digital, termasuk Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan Perempuan dan Anak (UPTD PPA), Pusat Pembelajaran Keluarga (Puspaga), Ruang Publik Terpadu Ramah Anak</li></ol>

Stakeholder	Rekomendasi Strategis
	(RPTRA)/Perlindungan Anak Terpadu Berbasis Masyarakat (PATBM).
 <b>Sekolah/Madrasah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerjemahkan kebijakan literasi digital ke dalam rencana aksi dan program, termasuk penguatan kapasitas anak, guru, dan orang tua.</li> <li>2. Menyusun dan mengimplementasikan aturan penggunaan gawai yang terukur dan melibatkan murid.</li> <li>3. Memfasilitasi aktivitas non-digital untuk anak.</li> </ol>
 <b>Guru</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kompetensi literasi digital untuk merancang pembelajaran yang relevan bagi anak di era digital.</li> <li>2. Membangun hubungan positif dengan murid dan orang tua murid melalui pertemuan rutin antara guru dan orang tua/komite.</li> </ol>
 <b>Orang Tua</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kompetensi literasi digital untuk mendampingi anak melalui peningkatan kapasitas dalam pengasuhan positif di era digital.</li> <li>2. Berkolaborasi dengan guru dalam pendampingan anak.</li> </ol>
 <b>Masyarakat/Komunitas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelenggarakan inisiatif lokal yang mendorong aktivitas non-digital bagi anak.</li> <li>2. Bekerja sama dengan Pemerintah maupun aktor lainnya menjadi mitra pelatihan literasi digital, fasilitator pembelajaran berbasis komunitas, serta penggerak kampanye perlindungan anak di ruang digital. Aktor yang dimaksud termasuk tokoh agama, pemuda, dan kelompok perempuan.</li> <li>3. Bekerja sama dengan Pemerintah maupun aktor lainnya dalam menyediakan ruang bersama untuk konsultasi, konseling, maupun berbagi praktik baik pengasuhan anak di era digital.</li> </ol>