

# Validasi Modul Piawai Bergawai untuk Mengurangi Perilaku Berisiko pada Generasi *Digital Natives*

## *Validation Modul of Piawai Bergawai to Reduce Risky Behaviours Towards the Generation of Digital Natives*

Verdiantika Annisa\*, Dessy Pramudiani & Marlita Andhika Rahman

Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia

Diterima: 07 September 2021; Direview: 01 Oktober 2021; Disetujui: 28 Oktober 2021

\*Corresponding Email: [verdiantikaannisa@unja.ac.id](mailto:verdiantikaannisa@unja.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan validasi modul psikoedukasi Piawai Bergawai yang ditujukan kepada generasi *digital natives* untuk mengurangi perilaku berisiko. Metode yang digunakan adalah *research and development* berupa penyusunan modul. Modul disusun melalui 4 (empat) tahapan meliputi: 1) Pengumpulan informasi dan analisa kebutuhan dengan mengacu pada konsep literasi digital, karakteristik generasi *digital natives* dan perilaku berisiko, 2) Penyusunan Modul dengan menyusun kerangka kegiatan, 3) Validasi pakar (*professional judgement*) dengan melibatkan para ahli terhadap topik modul terdiri dari 6 (enam) orang pakar meliputi Psikolog, Guru, peneliti literasi digital dan praktisi di perusahaan teknologi digital dan 4) Tahap terakhir adalah perbaikan modul meliputi penyajian bahasa serta materi tambahan yang dekat dan diminati oleh remaja *digital natives*. Hasil uji validitas modul Piawai Bergawai tergolong valid dengan skor aiken-V bergerak dari 0,708 – 0,875. Dapat disimpulkan bahwa modul ini telah memiliki kriteria valid baik dari sisi isi maupun tampilan modul.

**Kata Kunci:** Validasi Modul; Literasi Digital; *Digital Natives*; Perilaku Berisiko

### Abstract

*This study aims to conduct a validation on the psychoeducation module of Piawai Bergawai subjected towards the generation of digital natives to reduce risky behaviours. Research and development is the applied method in the form of a module formulation. The module is formulated through 4 (four stages), including 1) collecting information and analysing requirements by referring to digital literacy concept, the characteristics of digital natives, and risky behaviours, 2) formulating the module by constructing activity frameworks, 3) professional judgement by involving six (6) people experts in the module topic, including psychologists, teachers, digital literacy researchers, psychological practitioners in digital company, and 4) the last stage is the model improvement that encompasses the presentation of language and supplementary materials that are familiar and appealing for teenagers. The result of the validity test on the module of Piawai Bergawai is categorized as valid which is indicated by the Aiken score that shifted from 0.708 – 0.875. This means that the module already has valid criteria both in terms of construct, content and module appearance.*

**Keywords:** Validation Modul; Digital Literacy; *Digital Natives*; Risky Behaviours

**How to Cite:** Annisa, V., Pramudiani, D. & Rahman, M.A. (2022). Validasi Modul Piawai Bergawai untuk Mengurangi Perilaku Berisiko pada Generasi *Digital Natives*, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3):1636-1644.



## PENDAHULUAN

Tren penggunaan teknologi digital di berbagai aspek kehidupan merupakan tanda lahirnya era digitalisasi. Pemanfaatan media teknologi digital merata di berbagai konteks baik industri, organisasi pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Roblek, Mesko & Krapez, 2016). Bahkan muncul konsep yang memperkenalkan penduduk generasi digital yang dikenal dengan istilah digital natives (Prezsky, 2001). Digital natives merupakan karakteristik individu yang lahir menjelang abad ke 21 dan sangat familiar dengan teknologi. Generasi ini menghabiskan sebagian besar waktunya mengakses informasi melalui media digital (Park, 2012; Martin 2010). Hal ini sejalan dengan data APJII (2017) yang mencatat bahwa generasi *digital natives* khususnya remaja merupakan pengguna dan pengakses internet terbanyak di Indonesia.

Tujuan utama penggunaan teknologi pada dasarnya sebagai media pembelajaran dan peningkatan nilai akademik bagi remaja (Judi, Ashaari, Zin & Yusof, 2013). Tujuan lainnya adalah membangun keterhubungan atau interaksi sosial yang lebih luas dengan rekan dan teman sebaya sehingga mampu mengembangkan kemampuan interaksi sosial (Antheunis, Schouten, & Ktahmer, 2014). Sehingga media teknologi digital memiliki fungsi penting dalam mengembangkan aspek kognitif dan emosional individu. Namun, meskipun penggunaan teknologi digital mampu memberikan dampak positif, di sisi lain teknologi juga memberikan pengalaman negatif bagi penggunaannya (Reginasari & Annisa, 2018).

Perilaku berisiko merupakan bentuk pengalaman negatif yang banyak muncul di kalangan generasi remaja *digital natives*. Penelitian survey dari Kalsim (2014) menunjukkan bahwa aktivitas seksual pra nikah dan penyimpangan seksual melalui media teknologi digital banyak dilakukan oleh generasi *digital natives* yang masuk di usia remaja. Komunikasi melalui media digital juga memiliki konsekwensi bagi remaja dalam aktivitas pelecehan seksual secara daring dan pelanggaran terhadap privasi orang lain (Gorzig & Olafsson, 2013; Lobe et al, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital berbasis internet memberikan peluang bagi remaja generasi *digital natives* untuk mengakses informasi dan terinspirasi terhadap perilaku-perilaku seksual.

Selain kasus pelecehan seksual, kasus perundungan (*bullying*) menjadi kasus terbanyak yang seringkali ditemukan di kalangan remaja *digital natives* melalui sosial media. Tingginya penggunaan teknologi digital di kalangan remaja sejalan dengan peningkatan risiko remaja mengalami kasus perundungan atau agresi dengan teman sebaya (Shah et al, 2019; Shams, Gharmaroudi & Nedjat, 2017; Vogel et al, 2014). Emosi-emosi negatif juga dapat muncul ketika remaja menggunakan internet sehingga mendorong perilaku-perilaku tertentu yang membahayakan (Reginasari, 2016). Dari permasalahan yang ada menunjukkan bahwa meskipun generasi digital natives memiliki kemampuan teknis yang sangat baik, tetapi masih belum diimbangi dengan kemampuan kognitif dan emosional yang memadai dalam memproses informasi melalui media digital.

Literasi digital merupakan kemampuan individu mengakses media digital, memahami informasi yang ada di dalamnya serta berpartisipasi secara positif dalam melakukan aktivitas di media digital (Buckingham, 2005). Individu yang memiliki keterampilan literasi digital yang baik ditandai dengan kemampuan dalam mengelola, mengintegrasikan, mengatur, mengevaluasi, mendapatkan pengetahuan baru dan berkomunikasi secara efektif untuk memberikan kebermanfaatan bagi masyarakat (Syarifuddin, 2014). Kemampuan literasi digital melibatkan keterampilan yang komprehensif untuk dapat mencapainya meliputi kemampuan teknis, kognitif dan emosional (Rahmah, 2015).

Adanya kesenjangan literasi digital yang dialami pada kalangan generasi digital natives menjadi fokus perhatian pada penelitian ini. Mengingat kemampuan literasi digital yang rendah memicu peluang munculnya perilaku-perilaku berisiko pada generasi digital natives. Sehingga dibutuhkan media penanaman karakter untuk mengurangi perilaku berisiko seseorang. Banyak penelitian yang sudah mengungkap bahwa perilaku berisiko dipengaruhi oleh kemampuan literasi digital yang kurang komprehensif. Namun demikian, masih sedikit sekali penelitian yang mencoba mengembangkan intervensi untuk meningkatkan kemampuan literasi digital individu agar



terhindar dari perilaku-perilaku yang berisiko. Langkah intervensi untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah dengan memberikan pengetahuan berbasis pendekatan psikologi atau psikoedukasi.

Psikoedukasi merupakan cara yang cukup efektif untuk memberikan pemahaman individu hingga ranah emosi atau psikologis (Walsh, 2010). Sebab, perubahan perilaku atau penanaman karakter yang positif tidak bisa hanya dilakukan dengan pemberian informasi di tataran pemahanan atau ranah kognitif tetapi harus menyentuh ranah afeksi. Sehingga melalui pertimbangan ini peneliti berencana menyusun modul intervensi psikoedukasi yang diberi nama modul “Piawai Bergawai” untuk mengurangi perilaku-perilaku berisiko pada generasi *digital natives*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memvalidasi modul psikoedukasi “Piawai Bergawai” sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang bersifat efektif dan terukur untuk membangun karakter yang cerdas dalam berteknologi. Modul yang akan divalidasi ini diharapkan dapat ditindaklanjuti menjadi media pembelajaran yang dapat diakses secara aplikasi digital sehingga dekat dan mudah diakses oleh generasi *digital natives*. Selain itu, penelitian ini juga mendukung tercapainya visi dan misi dari Universitas Jambi dalam mewujudkan perguruan tinggi berkelas dunia yang mengedepankan penggunaan teknologi yang sehat dalam proses pembelajaran dan aktivitas lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan disusun dan dikembangkan berupa modul psikoedukasi “Piawai Bergawai” yang bertujuan mengurangi perilaku berisiko akibat memproses dan menganalisis informasi melalui media teknologi digital.

**Tahapan Pengembangan Modul,** Tahapan dalam melakukan penelitian sebagian besar berpedoman pada langkah-langkah pelaksanaan metode *research and development* dari Borg & Gall (1983), berikut:

1. Mengumpulkan Informasi Berkaitan Dengan Produk. Peneliti berpedoman pada hasil penelitian tahun sebelumnya dan referensi terkait. Landasan teori berhubungan dengan tingkatan literasi digital, tahap perkembangan manusia dan karakteristik generasi teknologi (Rahmah, 2015; Santrock 2003; Prensky 2001)
2. Penyusunan Modul. Pada tahap ini peneliti mulai merumuskan tujuan penyusunan modul, capaian keterampilan yang kemudian dapat diturunkan menjadi urutan rancangan pembelajaran. Dikarenakan modul ini ditujukan kepada remaja *digital natives*, maka penting untuk menyesuaikan desain dan konten yang dekat dengan minat kelompok ini.
3. Validasi Pakar. Ini merupakan tahap penting dalam penelitian ini dimana terdapat proses penilaian modul yang dilakukan oleh *professional judgement* berkaitan dengan: 1) landasan teori, 2) tujuan pembelajaran, 3) konten pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) alat atau media yang digunakan, 6) prosedur pelaksanaan dan 7) sasaran dan cakupan pembelajaran. Proses penilaian melibatkan para ahli yang berhubungan topik penelitian.
4. Perbaikan Modul. Hasil dari penilaian *professional judgement* kemudian dianalisis dan dilakukan perbaikan. Modul yang sudah diperbaiki kemudian dianalisis juga secara kuantitatif melalui analisis statistik.

Penelitian ini melibatkan para ahli sebagai *professional judgement* yang memahami topik penelitian ini. Terdapat 6 (enam) orang pakar sebagai penilai modul meliputi Psikolog, Guru, peneliti di bidang literasi digital dan karyawan di perusahaan teknologi digital terbesar di Indonesia. *Professional Judgement* terlibat dalam penilaian modul yang telah disusun oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Mengumpulkan Informasi Berkaitan dengan Produk

Peneliti memulai menggali informasi dengan menelaah permasalahan gawai di kalangan remaja terutama siswa-siswa sekolah SMP dan SMA yang sekarang mulai sering menggunakan gawai sebagai pusat informasi. Artinya bahwa para remaja ini lebih banyak berinteraksi dengan orang lain melalui *gadget* atau gawainya. Kemudahan memperoleh informasi dan intensitas pemanfaatan teknologi internet yang tinggi ternyata berdampak positif dan negatif di usia remaja. Oleh sebab itu perlu adanya wawasan bagi remaja untuk dapat memanfaatkan teknologi internet di era digital dengan tepat sesuai kebutuhannya.

Pada dasarnya internet memudahkan aktivitas setiap individu, akan tetapi kemudahan yang didapatkan tersebut, memerlukan kebijakan dalam menggunakannya di kehidupan. Melalui kajian masalah itu, tim peneliti melakukan studi literatur dan berdiskusi untuk mengerucutkan masalah dari remaja di era digital agar terhindar dari perilaku berisiko. Selanjutnya antara tim peneliti yang memang berprofesi sebagai psikolog, dan menangani masalah-masalah anak – remaja, maka peneliti menentukan area yang akan dilatih atau diberikan pada remaja meliputi pemahaman tentang literasi digital, karakteristik generasi digital dan hal-hal yang berkenaan dengan perilaku berisiko.

### Penyusunan Modul

Pada tahap kedua, peneliti menyusun modul kegiatan “piawai bergawai” terdiri dari tiga sesi kegiatan, yang disesuaikan dengan kondisi penelitian saat ini. Rancangan modul kegiatan “piawai bergawai” dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *zoom meeting*. Berikut rancangan kegiatan setiap sesinya:

#### Sesi Pertama : Aku Generasi Digital

Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partisipan mendapatkan pengetahuan tentang istilah generasi digital</li> <li>• Partisipan menyadari diri sebagai bagian dari generasi digital natives</li> <li>• Partisipan memahami karakteristik khas dari generasi digital natives baik dari sisi kognitif, sifat dan perilaku dalam penggunaan teknologi digital</li> </ul>
Durasi	35 Menit
Material	Alat bantu visual dan materi tentang generasi digital natives
Metode	Diskusi, Ceramah dan Penayangan Power Point
Gambaran Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator meminta peserta untuk memilih gambar dari internet yang menggambarkan dirinya dengan internet</li> <li>• Selanjutnya peserta memilih gambar yang mewakili dirinya dan memasang sebagai latar belakang layer video.</li> <li>• Fasilitator memulai ceramah singkat dengan mengajukan pertanyaan ringan pada peserta</li> <li>• Fasilitator menjelaskan mengenai generasi digital dan istilah digital natives</li> <li>• Fasilitator memberikan kesadaran peserta bahwa peserta termasuk dalam generasi digital natives</li> <li>• Fasilitator menjelaskan karakteristik khas dari generasi digital natives baik dari sisi kemampuan teknis, kognitif dan emosional dalam penggunaan teknologi digital</li> <li>• Fasilitator mengajak peserta untuk mengkonfirmasi apakah peserta memiliki karakteristik yang sama seperti yang disampaikan oleh fasilitator</li> </ul>

Sesi Kedua : Ada Apa dengan Digital Natives dan Perilaku Berisiko



Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami perilaku berisiko</li> <li>• Peserta menyadari kasus-kasus perilaku berisiko (Cyberbullying, Pornografi, Ujaran Kebencian) yang terjadi di kalangan remaja</li> <li>• Partisipan menyadari adanya pengaruh teknologi digital dan karakteristik digital natives dalam membentuk perilaku-perilaku berisiko</li> </ul>
Durasi	30 menit
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat bantu visual</li> <li>• Materi tentang teknologi digital dan pengaruhnya terhadap perilaku berisiko</li> <li>• Gambar dan video</li> </ul>
Metode	Studi Kasus, Ceramah, Diskusi dan Penayangan Power Point
Gambaran Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menayangkan kasus-kasus nyata di lapangan mengenai perilaku berisiko yang terjadi pada kelompok digital natives</li> <li>• Fasilitator menjelaskan mengenai apa itu perilaku berisiko</li> <li>• Fasilitator memberikan kesadaran peserta bahwa kelompok usianya cukup rentan terhadap perilaku berisiko</li> <li>• Fasilitator menjelaskan penelitian terkait secara sederhana kepada peserta, bahwa teknologi digital menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi perilaku berisiko pada remaja</li> <li>• Fasilitator menjelaskan dinamika secara sederhana bagaimana teknologi digital dapat mempengaruhi secara kognitif dan afektif terhadap perilaku seseorang</li> </ul>

Sesi Ketiga : Aku Piawai Bergawai

Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partisipan mampu memilah antara konten positif dan negatif dari internet</li> <li>• Partisipan mampu mengkritisi konten yang diperolehnya</li> <li>• Partisipan dapat membentuk opini, ide, dan mengubah informasi ke dalam bentuk digital</li> <li>• Partisipan menyadari pentingnya mengelola kemampuan kognitif dan emosional dalam menerima informasi digital</li> </ul>
Durasi	40 Menit
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat Bantu Visual</li> <li>• Materi tentang meningkatkan kemampuan literasi digital</li> <li>• Google form</li> </ul>
Metode	Diskusi , penayangan Power Point dan Brainstorming
Gambaran Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Co Fasilitator menyiapkan mentimeter, berisikan konten positif dan negatif</li> <li>• Fasilitator menampilkan hasil kuesioner peserta dan menanyakan pada peserta mengenai konten-konten yang telah disajikan tersebut</li> <li>• Fasilitator mulai mendiskusikan setiap konten untuk mengetahui pertimbangan peserta dalam mengklasifikasikan konten positif dan negatif.</li> <li>• Fasilitator menyampaikan pada peserta, untuk Menyusun Do dan Don't dalam memanfaatkan teknologi internet agar terhindar dari perilaku berisiko.</li> </ul>

**Validasi Pakar**

Konten modul yang telah disusun dilakukan penilaian oleh enam validator modul piawai bergawai, melalui focus group discussion dengan pemanfaatan platform digital *zoom meeting*. Hasil dari tingkah validasi isi modul dapat dilihat pada tabel 1.

1640  <http://mahesainstitute.web.id/ojs2/index.php/jehss>  mahesainstitut@gmail.com 1640





Tabel 1. Hasil Validasi Isi Modul

Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Validator						Jumlah	$\Sigma S$	V	Tingkat Validasi
		V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	V <sub>3</sub>	V <sub>4</sub>	V <sub>5</sub>	V <sub>6</sub>				
Sesi Pembuka	I	4	4	4	5	4	4	25	19	0,792	Tinggi
	II	4	4	4	5	5	4	26	20	0,833	Sangat Tinggi
	III	4	4	3	5	5	3	24	18	0,750	Tinggi
Sesi 1	I	4	4	3	5	5	4	25	19	0,792	Tinggi
	II	4	2	4	5	5	4	24	18	0,750	Tinggi
Sesi 2	I	4	4	3	5	5	5	26	20	0,833	Sangat Tinggi
	II	4	3	3	5	5	5	25	19	0,792	Tinggi
sesi 3	I	4	4	4	5	5	5	27	21	0,875	Sangat Tinggi
	II	4	4	4	5	5	5	27	21	0,875	Sangat Tinggi
	III	4	2	4	5	5	5	25	19	0,792	Tinggi
Materi	I	4	3	4	5	4	5	25	19	0,792	Tinggi
	II	4	4	4	4	4	3	23	17	0,708	Tinggi
	III	4	4	4	5	4	5	26	20	0,833	Sangat Tinggi

Rentang angka V (validasi isi atau konten) yang didapatkan berada pada rentang 0 – 1,00. Setiap skor V yang lebih tinggi dari 0,50 dianggap sebagai indikasi adanya validitas isi yang baik (Azwar, 2017). Artinya skor angka dalam tabel 1 dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang tinggi dengan skor V bergerak dari 0,708 – 0,875.

### Perbaikan Modul

Langkah perbaikan modul dilakukan oleh peneliti sesuai masukan dan saran dari para validator. Selama proses focus group discussion (FGD) Bersama validator diperoleh bahwasanya masih terdapat tata tulis yang kurang sesuai dengan ketentuan penulisan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), seperti perilaku beresiko seharusnya tertulis perilaku berisiko. Kemudian pemilihan konten kasus perilaku berisiko yang dianggap kurang tepat sesuai usia remaja, oleh karenanya peneliti perlu memilih kembali konten-konten kasus yang sesuai kebutuhan dari remaja. Begitu pula pada penjelasan mengenai penggunaan teknologi internet perlu ditambahkan undang-undang ITE, sebagai bahan pertimbangan pada remaja yang akan menggunakan media sosial sebagai pencarian konten hiburan.

### Pembahasan

Digital natives merupakan generasi yang semenjak lahir sudah dikelilingi dengan penggunaan komputer, video game, pemutar musik digital, kamera video, telepon selular atau gawai, dan mainan digital lainnya. Remaja saat ini yang merupakan bagian dari generasi digital natives memiliki frekuensi yang sangat tinggi dalam mengakses informasi melalui internet (APJII, 2017). Namun hal ini juga sejalan dengan peluang yang tinggi bagi generasi ini untuk melakukan perilaku-perilaku berisiko. Mengingat digital natives memiliki karakteristik dengan keingintahuan yang tinggi dan reaktif terhadap stimulus yang dianggap menarik (Martenev, 2010; Li, Ji & Chen, 2014). Selain itu remaja digital natives berada pada tahapan perkembangan yang penuh gejolak, gairah, bebas dan berusaha untuk dewasa (Santrock 2003).

Penggunaan gawai yang sangat tinggi dapat memunculkan tindakan penyalahgunaan teknologi internet, seperti menyebarkan konten-konten negatif, menelusuri *website* pornografi, menuliskan ujaran kebencian, mengunggah foto-foto yang tidak sesuai norma sosial dan agama (Gorzig & Olafsson, 2013; Shah et al, 2019; Reginasari, 2016). Sebagai upaya penanganan permasalahan tersebut, maka salah satunya dibutuhkan modul kegiatan yang mampu

mengedukasi para remaja di era digital, untuk memiliki karakter yang bijak dalam memanfaatkan gawainya.

Modul Piawai Bergawai yang telah divalidasi ini terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan modul piawai bergawai disusun secara sistematis dan detail, memudahkan orang lain untuk memahami maksud dan tujuan dari peneliti. Metode yang digunakan pun sesuai karakteristik dari remaja di era digital, terdapat metode-metode pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh orang lain, seperti *brainstorming*, metafora, video, gambar dan mengkaji kasus/permasalahan di sehari-hari. Pertimbangan pemilihan metode-metode pembelajaran dalam psikoedukasi piawai bergawai adalah setiap individu yaitu remaja memiliki pemikirannya sendiri, oleh karenanya perlu untuk didengar terlebih dahulu pendapat dan pandangan mengenai tema yang disajikan peneliti.

Kelemahan dari modul piawai bergawai yang dikemukakan oleh para validator, menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk memperbaiki modul sebelum diberikan pada peserta psikoedukasi. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan tersebut diantaranya adalah penggunaan bahasa yang terdapat pada modul piawai bergawai menjadi fokus utama perbaikan yang dilakukan peneliti. Para validator beranggapan bahwasanya, penyajian bahasa yang digunakan masih ilmiah, padahal yang dituju adalah remaja *digital natives*.

Menurut Gorys (dalam Dewi 2019) bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa simbol bunyi dan dihasilkan oleh alat ucap manusia. Oleh karenanya diperlukan penggunaan bahasa atau penyampaian bahasa yang tepat pada seseorang yang menerima pesan bahasa tersebut. Mengingat sasaran modul piawai bergawai adalah remaja. Tentu perlu pengkondisian bahasa sesuai karakter dari sasarannya. Penggunaan bahasa pada remaja di era digital telah mengalami banyak perubahan, hal itu dapat dipengaruhi kecanggihan teknologi yang memudahkan mereka untuk mengakses informasi secara mandiri, melalui media sosial atau situs-situs jejaring sosial lainnya. Faktor-faktor inilah yang memungkinkan seorang remaja memiliki kosakata yang beragam dalam berkomunikasi. Oleh karenanya peneliti mengacu pada perkembangan bahasa remaja, mereka sering menggunakan kata yang berbeda dari orang dewasa umumnya.

Peneliti menyusun kembali kosakata yang digunakan pada modul piawai bergawai, sebagai upaya untuk memudahkan remaja menangkap informasi dan menarik perhatian remaja, ketika ia membaca modul tersebut, dengan harapan dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari, terkait pemanfaatan gawai. Mengingat remaja adalah orang yang paling berpeluang tinggi mengalami dan melakukan tindakan perilaku berisiko.

Materi modul piawai bergawai memiliki tingkat validitas yang tinggi, baik di sesi 1, sesi 2 dan sesi 3. Berarti, materi tersebut dianggap relevan terhadap tujuan yang akan dicapai dalam proses psikoedukasi piawai bergawai pada remaja. Tujuan yang ingin dicapai pada materi sesi 1 adalah peserta mendapatkan pengetahuan mengenai istilah generasi digital, memahami karakteristik khas dari generasi digital, dan menyadari dirinya adalah bagian dari generasi digital. Konten materi yang dipaparkan seputar pengertian dan karakteristik generasi digital. Pemilihan konten tersebut oleh tim validator masih sejalan dengan tujuan kegiatan.

Materi sesi 2, topik yang diangkat “ada apa dengan digital natives dan perilaku berisiko”, menurut tim validator topik yang dipaparkan pada dasarnya relevan terhadap kejadian-kejadian yang ada di sekitar remaja. Namun, kasus mengenai perilaku pornografi menjadi bahan pertimbangan dikarenakan kejadian itu cukup sensitif, ada kekhawatiran bahwa remaja malah akan menelusurinya apabila disampaikan dalam psikoedukasi.

Setelah peneliti mendiskusikan kembali dengan para validator, maka materi perilaku pornografi tetap disampaikan dengan memperhatikan etika dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Salah satunya adalah mengganti tiga kasus perilaku berisiko (*cyberbullying*, kasus pornografi, ujaran kebencian) menjadi satu kasus *cyberbullying* yang terjadi di sekolah. Sedangkan, konten perilaku pornografi dibahas melalui sisi kesehatan mental yang dapat mempengaruhi fungsi otak manusia. Kemudian, sesi ketiga kegiatan psikoedukasi tentang “Aku Piawai Bergawai”, perubahan konten tidak banyak terjadi, hanya menambahkan konten peraturan atau undang-undang ITE penggunaan gawai dan teknis penyampaian informasi yang dapat

menggugah perasaan dan pikiran para remaja sehingga lebih sadar dalam menggunakan gawai atau handphone.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil dari uji validasi modul piawai bergawai tujuan, langkah-langkah kegiatan, media yang digunakan dan materi relevan untuk disampaikan pada remaja *digital natives*. Materi dalam modul "Piawai Bergawai" menjadi langkah yang baik bagi generasi *digital natives* untuk membentuk karakter yang cerdas dalam berteknologi. Dalam membentuk karakter terdapat proses yang utuh meliputi pikiran, hati dan raga (Samani, Muchlas & Hariyanto, 2015). Sehingga terdapat 3 (tiga) ranah aspek yang perlu diperhatikan yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan tentang moral dan tindakan moral (Lickona, 2013; Amirulloh, 2015).

Sejalan dengan konsep pembentukan karakter, modul "piawai bergawai" telah disusun dengan memperhatikan aspek kognitif (pikiran), emosional (hati) dan perilaku atau tindakan yang dilakukan dalam menyikapi penggunaan teknologi digital. Hal ini berlandaskan pada konsep tingkatan literasi digital dimana individu yang cerdas dalam menggunakan teknologi digital tidak hanya memiliki kemampuan pada tataran teknis atau pengoperasian perangkat teknologi tetapi hingga pada mampu menganalisis informasi, menyikapi informasi dan mengendalikan emosinya dalam berinternet sesuai dengan nilai dan etika (Shariman et al, 2012; Syarifuddin, 2014).

Oleh karena itu, modul ini disusun dengan memberikan pengetahuan yang komprehensif dan kesadaran tentang perilaku berisiko dalam berteknologi serta dampaknya terhadap fisik maupun lingkungan sosial remaja *digital natives*. Dikarenakan modul ini disusun tidak hanya pada level pemahaman tetapi juga hingga ranah emosional dan perilaku, maka dibutuhkan beberapa metode dalam psikoedukasi modul untuk mencapai tataran emosional meliputi metafora yakni membayangkan apa yang dirasakan orang lain atas tindakan tertentu dan *brainstorming* terhadap dampak perilaku berisiko bagi diri sendiri maupun orang lain.

Modul ini juga dilengkapi dengan tugas-tugas yang bersifat konkret sehingga peserta mendapatkan gambaran perilaku apa saja yang seharusnya dilakukan dan tidak dilakukan dalam menggunakan teknologi digital. Peserta juga dapat melatih diri secara mandiri untuk menerapkan materi-materi yang ada. Modul Piawai Bergawai diharapkan dapat diuji coba sehingga bisa diimplementasikan untuk mengurangi perilaku berisiko dan mengembangkan karakter remaja *digital natives* yang lebih positif dalam menyikapi teknologi digital.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa modul psikoedukasi Piawai Bergawai termasuk dalam kriteria modul yang valid baik dari segi konstruk, isi maupun tampilan modul. Harapannya modul ini dapat menjadi media pendidikan karakter bagi pengguna teknologi di era digital agar pandai dalam memanfaatkannya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami tujukan kepada Universitas Jambi yang telah mendukung pendanaan penelitian ini serta seluruh validator yang telah memberikan masukan yang membangun untuk terbentuknya modul psikoedukasi Piawai Bergawai menjadi lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh. (2015). Teori pendidikan karakter remaja dalam keluarga. Bandung: Alfabeta.
- Antheunis, M.L., Schouten, A.P., & Kraemer, E. (2014). The role of social networking sites in early adolescents social lives. *Journal of Early Adolescence*, 36, 1 -24
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia & Teknopreneur (APJII). (2017). Survei infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia.
- Azwar, S. (2017). Metode Penelitian Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research, an introduction* (4th ed). New York: Longman
- Buckingham, D. (2005). *Media literacy of children and young people literature review: A review of the research literature on behalf of OFCOM*. London, England: OFCOM.





- Dewi, A. P. (2019). Potret penggunaan bahasa remaja terhadap eksistensi bahasa Indonesia di kalangan mahasiswa. *INA-Rxiv Papers*, 1-7
- Gorzig, A., & Olafsson, K (2013) What makes a bully a cyberbully? Unravelling the characteristics of cyberbullies across 25 European countries. *Journal of Children and Media*, 7, 9–27.
- Judi, H. M., Ashaari, N.S., Mat Zin, N.A., & Yusof, Z.M. (2013). Framework of ICT impact on adolescent. *Procedia Technology*, 11, 1034 – 1040
- Kalsim, F. (2014). Dampak perilaku seks beresiko terhadap kesehatan reproduksi dan upaya penanganannya. *Jurnal Studi Pemuda*. 3 (1), 39 – 48.
- Li, H., Ji, Y., & Chen, T. (2014). The roles of different sources of social support on emotional well-being among Chinese elderly. *PloS ONE*, 9 (3), 1-8
- Lickona, T. (2013). Pendidikan karakter: panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik. Bandung: Nusa Media.
- Lobe, B., Livingstone, S., & Ólafsson, K. (2011). Cross-national comparison of risks and safety on the internet: initial analysis from the EU kids online survey of European children. Report, EU Kids Online network, Deliverable D6, London.
- Martenev, J. (2010). Generations and heir learning. Los Angeles: Valley College
- Martin, E.M. (2010). Digital natives and digital immigrants: Teaching With Technology. Northeastern University: Dissertation
- Park, S. (2012). Dimention of digital media literacy and the relationship with social exclusion. *Media International Australia*, 142, 87 - 100
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital Immigrants part 1. *On the Horizon*, 9 (5), 1 – 6
- Rahmah, A. (2015). Digital literacy learning system for Indonesian citizen. *Procedia Computer Science*, 72, 94 – 101
- Reginasari, A. (2016). Perundungan siber: aktivitas remaja di media sosial. (Naskah hasil penelitian preliminer tesis tidak dipublikasikan). Magister Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
- Reginasari, A., & Annisa, V. (2018). Menggali pengalaman menggunakan teknologi berbasis internet dalam mempersiapkan Indonesia menuju industri 4.0. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*. 11 (3), 183 – 196
- Roblek, V., Mesko, M., & Krapez, A. (2016). A complex view of industry 4.0. *SAGE Open*, 1 – 11
- Samani., Muchlas., & Hariyanto. (2013). Konsep dan model pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Santrock. (2003). Life span development. Jakarta: Erlangga.
- Shah, J., Das, P., Muthiah, N., Milanaik, R. (2019). New age technology and social media: Adolescent psychosocial implications and the need for protective measures. *Current Opinion in Pediatrics*, 31(1), 148–156
- Shams, H., Garmaroudi, G & Nedjat, S. (2017). Factors related to bullying: A qualitative study of early adolescent students. *Iranian Red Crescent Medical Journal*, 19(5)
- Shariman, T.P., Razak, N.A & Noor, F. (2012). Digital literacy competence for academic needs: An analysis of Malaysian students in three universities. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 1489 - 1496
- Syarifuddin. (2014). Literasi teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17 (2), 153 - 164
- Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(4), 206–222.
- Walsh, J. (2010). Psychoeducation in mental health-practice, research and policy. Oxford University Press Chicago: Lyceum Books, Inc