



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

PENDAMPINGAN PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI PENDERITA KANKER ANAK DI RUMAH KANKER AMBU

Tita Melia Milyane^{1*}, Sri Wahyuning Astuti²

^{1,2}Telkom University

e-mail: meliamilyanenane@gmail.com^{1*}, sriwahyuning@telkomuniversity.ac.id²

Dikirim : 01 Mei 2023, Direvisi : 05 Mei 2023, Diterima: 09 Mei 2023

ABSTRAK

Anak-anak merupakan usia rentan yang sangat mudah terpengaruh oleh berbagai tayangan di media digital, baik itu berdampak positif ataupun negative. Pada rumah kanker Ambu, anak-anak penderita kanker menghabiskan sebagian besar waktu mereka bermain gadget/smart phone disela-sela rutinitas berobat. Terkadang, sambil menunggu waktu berobat atau pemeriksaan penyakitnya, anak-anak ini melakukan searching internet dan mengakses berbagai jenis games online, bermain media sosial dan informasi online lainnya. Namun minimnya pengetahuan orang tua anak penderita kanker ini, maka biasanya anak di bebaskan untuk mengakses berbagai tayangan di smart phone nya tanpa memikirkan dampak yang timbul dengan harapan agar tayangan dalam smart phone tersebut dapat membuat anak lebih nyaman dan bahkan dapat membuat anak melupakan 'sebentar' rasa sakitnya. Namun dibalik hal tersebut, mengintai bahaya besar bila anak dibiarkan mengakses berbagai informasi dan tayangan media digital dengan bebas. Maka melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami melakukan kegiatan pendampingan kepada anak-anak penderita kanker di rumah kanker Ambu agar mereka dapat memilah tayangan media yang bermanfaat dan layak sesuai dengan usianya, serta melatih kemampuan kritis anak-anak penderita kanker ini terkait dengan tayangan media yang membahayakan perkembangan psikis mereka seperti kecenderungan mengabaikan orang sekitar, temperamen, mudah sedih dan sebagainya. Adapun kegiatan pendampingan pelatihan literasi digital ini menasar anak-anak dan remaja usia 10-17 tahun yang tinggal di rumah kanker Ambu. Metode kegiatan yang dilakukan dengan cara memberikan pelatihan berbentuk *role playing*, dan *story telling*. Hasil kegiatan pendampingan diharapkan terjadinya penambahan wawasan dan pengetahuan akan pentingnya memilah tontonan, games dan informasi dari smart phone. Kegiatan ini juga melibatkan orang tua dari anak-anak target sasaran agar terjadi sinergitas antara pengetahuan yang diberikan dengan pola pengasuhan kepada anak.

Kata kunci: Literasi digital; anak penderita kanker; rumah kanker ambu.

ABSTRACT

Children are a vulnerable age who are very easily influenced by various shows on digital media, whether they have a positive or negative impact. At the Ambu cancer home, children with cancer spend most of their time playing gadgets/smart phones in between routine treatments. Sometimes, while waiting for treatment or examination of their disease, these children do internet searches and access various types of online games, play social media and other online information. However, the lack of knowledge of parents of children with cancer, so children are usually free to access various shows on their smart phones without thinking about the impact that arises in the hope that shows on smart phones can make children more comfortable and can even make children forget 'for a while' the pain. But behind this, there is a big danger if children are allowed to freely access various information and digital media displays. So through this community service activity, we carry out mentoring activities for children with cancer at the Ambu cancer home so that they can sort out useful and appropriate media shows according to their age, as well as train the critical abilities of children with cancer related to media viewing, which endanger their psychic



development such as the tendency to ignore people around them, temperament, easily saddened and so on. The digital literacy training assistance activities target children and adolescents aged 10-17 years who live in the Ambu cancer home. The activity method is carried out by providing training in the form of role playing, and story telling. The results of the mentoring activities are expected to increase insight and knowledge about the importance of sorting shows, games and information from smart phones. This activity also involves the parents of the target children so that there is synergy between the knowledge provided and the parenting pattern for the children.

Keywords: Digital literacy; children with cancer; ambu cancer house.

1. PENDAHULUAN

Pasal 1 Ayat 9 UU No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi menyebutkan Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Kemendiknas.go.id, 2012). Cakupan tridharma perguruan tinggi meliputi pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan biasanya menyasar pada masyarakat tertentu atau kelompok dalam masyarakat, sebagai bentuk implementasi dari teori dan pengetahuan yang dikembangkan dalam penelitian. Pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, team pengabdian yang terdiri dari dosen-dosen Program Studi S-1 Hubungan Masyarakat Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom, melakukan pendampingan pelatihan literasi digital pada anak-anak penderita kanker di rumah kanker Ambu.

Yayasan Rumah Kanker Ambu merupakan rumah singgah bagi pejuang kanker yang didirikan oleh ibu Dewi Nurdjanah yang sudah berdiri sejak tahun 2012. Motivasi ibu Dewi Nurdjanah atau yang akrab disapa Ambu dalam mendirikan Yayasan ini berawal dari perjuangan merawat putranya yang terkena kanker mata. Perjuangan itu ditempuh Ambu selama 2,5 tahun lamanya. Hal ini lah yang memotivasi Ambu dalam mendirikan Yayasan Rumah Kanker Ambu. Rumah ini terdiri dari empat rumah. Rumah rumah ini biasanya menampung hingga ratusan anak pejuang kanker. Para pejuang kanker ini ditemani oleh beberapa relawan rumah singgah dan juga ada dari pihak keluarga. Dua dari total empat rumah dikhususkan untuk merawat pejuang kanker anak anak. Biasanya dalam satu rumah menampung hingga 15 anak per harinya. Oleh karena itu, mereka masih memiliki orang tua sehingga mayoritas diantara mereka masih memiliki smartphone untuk menunjang kesehariannya. Namun pengetahuan TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) sangatlah minim dalam kalangan mereka. Keterbatasan informasi, biaya, fasilitas menghambat perkembangan mereka dalam era digital membuat mereka jalan ke ranah yang salah dalam lingkungan media digital.

Menurut Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika (Sekjen Kominfo) dan juga Chair Digital Economic Working Group (DEWG) Mira Tayyiba, kesenjangan digital global akan terus melebar dihantam gelombang disrupsi teknologi dan harus dicari solusi dalam mengatasi kesenjangan ini. (Kominfo.go.id, 2022). Lalu menurut Kepala Departemen Hubungan Internasional (HI) Universitas Padjadjaran Arfin Sudirman mengatakan bahwa istilah kesenjangan digital ini telah menjadi fenomena di seluruh dunia. Kesenjangan digital itu tidak hanya terkait dengan keadaan infrastruktur, melainkan juga layanan digital yang inklusif untuk kelompok rentan misalnya anak-anak. Dapat dikatakan bahwa konten yang beredar di internet secara bebas tidaklah semuanya aman, maka dari itu keamanan soal ruang digital harus segera ditingkatkan.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, team abdimas bermaksud ikut serta dalam mengatasi sebuah kesenjangan digital yang di era revolusi industri 4.0 yaitu kekhawatiran kondisi di masyarakat akan efek negatif pesatnya perkembangan digitalisasi sehingga melalui kegiatan ini kami melakukan upaya literasi digital terhadap para pejuang kanker di Rumah Kanker Ambu, dengan memanfaatkan Integrasi TIK untuk membangun sebuah karakteristik masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*). Dalam data, peringkat Indonesia



sebagai pengguna internet di dunia berada pada urutan ke 4. Sebuah penelitian terbaru menemukan fakta bahwa 30 persen anak di bawah usia 6 bulan sudah mengalami paparan gadget secara rutin dengan rata-rata 60 menit per hari (Fitriyani, 2023). Apalagi, berbagai situs website dan juga platform yang beredar di internet secara luas mudah diakses semua kalangan, termasuk anak kecil. Anak-anak mudah menyerap segala informasi dari manapun dan belum bisa membedakan antara informasi yang baik dan buruk. Mereka mudah terkontaminasi dari hal-hal yang beredar luas di lingkungannya jika tidak diawasi dengan benar. Maka dari itu, disinilah kami mengambil tindakan untuk mengintervensi digitalisasi di ruang lingkup Rumah Kanker Ambu. Di samping manfaat yang diberikan, Rumah Kanker Ambu ini masih memiliki beberapa kekurangan. Rumah Kanker Ambu ini masih memiliki kekurangan dalam dunia pendidikan dikarenakan jumlah tenaga relawan yang masih sedikit. Mengingat sebagian besar dari mereka adalah anak-anak rentang usia 10-17 tahun, maka metode yang dilakukan untuk memberikan edukasi ini haruslah dengan cara yang kreatif. Permainan interaktif dan edukatif adalah metode yang akan kami tawarkan untuk membantu anak-anak dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, serta anak-anak di Rumah Kanker Ambu ini dapat memilah informasi dan tayangan yang tepat untuk usianya. Berdasarkan hal tersebut, maka kami tertarik untuk melakukan edukasi di Rumah Kanker Ambu ini.

Potensi Pemberdayaan Masyarakat Sasar

Para pejuang kanker ini didampingi relawan rumah singgah dan juga dari pihak keluarga. Saat ini, ada 7 orang relawan tetap di Rumah Kanker Ambu. Selama 24 jam, rumah singgah ini tak pernah sepi. Per hari ini saja, ada 36 pasien yang tinggal di rumah singgah tersebut. Jumlah itu terdiri dari 16 pasien dewasa dan 20 pasien anak-anak. Komponen yang kami harapkan setelah dilakukannya pendampingan adalah anak-anak yang ada di Rumah Kanker Ambu ini mampu memahami dan mampu membangun karakteristik masyarakat cerdas literasi digital. Selain itu, luaran lainnya adalah bahwa kegiatan ini dapat menjadi kegiatan pengabdian masyarakat yang berkelanjutan.

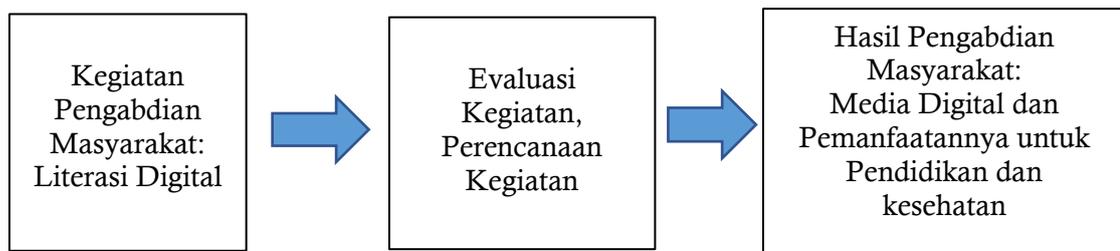
Solusi Pengabdian Masyarakat yang Ditawarkan

Keadaan lingkungan di Rumah Kanker Ambu, terutama kemampuan akan kecakapan digitalnya masih cukup minim dan kurang diperhatikan terlebih pada anak dan remaja yang sudah mulai menyentuh gawai. Banyak informasi negatif yang terserap oleh mereka tanpa adanya filtrasi. Himbauan dan edukasi yang kurang menyebabkan terbelenggunya *skill* literasi digital disana. Terlebih dinyatakan bahwa pemilik Rumah Kanker Ambu ini merupakan seorang ibu rumah tangga biasa yang tidak memiliki pendidikan dan *basic skill* yang memadai khususnya dalam bidang literasi digital.

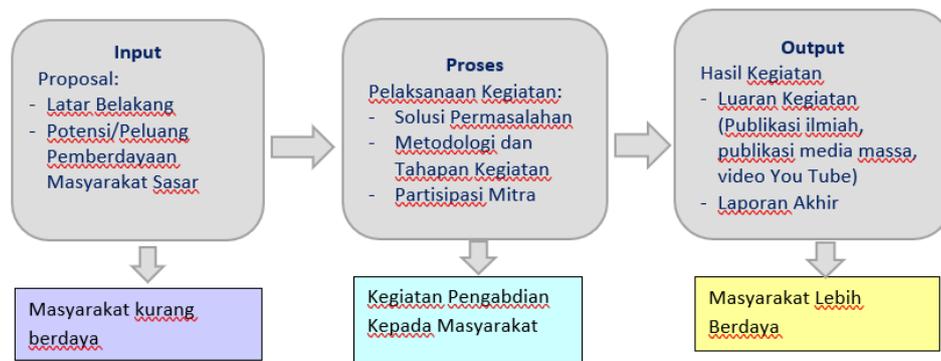
Anak-Anak pejuang kanker di rumah kanker Ambu perlu diedukasi agar mereka tidak mudah terpengaruh negatif dengan adanya media digital sehingga melupakan aktivitas wajibnya seperti belajar, beribadah, dan lain-lain, dan juga perlunya penjelasan bahayanya media digital bagi pengguna yang melebihi batas waktu dalam takaran penggunaannya. Dengan itu tujuan kami adalah menciptakan generasi anak dan remaja yang bijak dalam penggunaan media sosial agar mereka tidak mudah dibohongi dan tumbuh menjadi generasi yang berguna bagi kemajuan bangsa ini sehingga menjadi generasi penerus yang cerdas dalam menggunakan media digital. Solusi yang diharapkan dari kegiatan pendampingan pelatihan yang akan dilaksanakan oleh team abdimas ini yaitu :

- 1) Memberikan sosialisasi pentingnya pemahaman literasi digital pada anak-anak pejuang kanker di Rumah Kanker Ambu
- 2) Memberikan sosialisasi pentingnya kesadaran memilah tayangan yang tepat dan informasi yang benar di smartphone anak-anak pejuang kanker Rumah Ambu.

Roadmap kegiatan abdimas ini merupakan kegiatan yang berfokus pada Literasi digital yang dimulai dari kondisi mitra sasaran dan hal yang dibutuhkan oleh mitra. Setelah perencanaan kegiatan abdimas dibuat, maka dilakukan pelaksanaan kegiatan serta evaluasi kegiatan. Hasil dari abdimas ini adalah berupa mitra sasaran yang literat akan digitalisasi media dan bagaimana memanfaatkannya untuk bidang Kesehatan dan Pendidikan. Roadmap ini juga dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Roadmap Kegiatan Abdimas



Gambar 2. Gambaran IPTEK

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan abdimas ini dilaksanakan secara tatap muka di aula yang disediakan oleh Rumah Kanker Ambu. Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini adalah metode edukatif, aktif dan kreatif yang dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Melakukan *sharing session* kepada anak-anak yang berada di Rumah Kanker Ambu. Kegiatan ini dilaksanakan di awal kegiatan (tahap I kegiatan), dilaksanakan selama 1 sesi.
2. Melakukan edukasi berupa sosialisasi literasi digital tentang informasi-informasi yang dapat diakses, yang pantas diakses ataupun yang tidak. Hal ini ditujukan agar anak-anak di Rumah Kanker Ambu ini memahami informasi-informasi yang benar dan memberikan manfaat bagi mereka, sehingga nantinya anak-anak disana bisa menggunakan smartphonenya untuk hal-hal yang positif. Kegiatan ini dilakukan selama 1 sesi dengan waktu yang berbeda.

Langkah-langkah strategis lainnya yang kami lakukan dengan cara menggunakan metode edukasi diskusi. Metode edukasi diskusi adalah melibatkan participant untuk menyampaikan pendapat dan gagasan untuk menjawab atau memecahkan sebuah masalah. Penerapan ini dilakukan secara kelompok besar berisikan anak dan remaja. Tujuannya selain mampu memecahkan dan menjawab pertanyaan mengenai literasi media, diharapkan pula menambah pengetahuan literasi digital dari media sosial khususnya yang lebih melekat pada anak dan remaja tersebut, berani mengemukakan pendapat terkait pengetahuan mereka mengenai dunia literasi digital, dan mengambil keputusan secara cepat tanpa takut salah jika pun salah kami akan memberikan edukasi yang benar.



Gambar 3. Para Pejuang Kanker Anak Beserta Orang Tuanya di Rumah Kanker Ambu

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan literasi media bagi anak penderita kanker dilaksanakan dengan menggunakan menggunakan ular tangga. Ular tangga raksasa ini berukuran 5x5 meter dengan 100 kotak didalamnya. Setiap kotak berisi keterangan mana yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak-anak saat mengakses content yang ada didalam smartphone. Larangan ini dibuat berdasarkan “konsep literasi media digital” yang dilakukan terhadap anak-anak dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Dalam kegiatan literasi media ini, Ular tangga raksasa dibentangkan didalam ruangan yang dapat menampung anak-anak yang akan bermain. Anak menjadi biduk dalam permainan ular tangga tersebut. Untuk dapat memainkan, anak lebih dulu melakukan ‘hompimpa’ (istilah ini adalah membolak-balikkan tangan dan yang paling berbeda-balikkan tangannya maka dia yang akan lebih dulu bermain) agar urutan anak yang lebih dulu melangkah bisa ditentukan. Anak yang mendapatkan nomor urut saat bermain, harus melempar dadu bantal yang berukuran 25x25 cm. Jumlah angka dalam dadu yang keluar akan disesuaikan dengan berapa Langkah anak harus menggerakkan kakinya.



Gambar 4. Permainan Ular tangga (Ultang) untuk Literasi Media

Setiap kotak berisi himbauan atau larangan dalam menyaksikan content dalam smartphone: Misalnya dalam kotak nomor 25: Terdapat gambar orang melakukan kekerasan, maka secara otomatis anak akan mendapatkan “punishment” dari ular tangga yaitu turun ke kotak bawah dengan tulisan pindahkan tontonan atau channel. Kotak lain yang memberikan reward berupa naik tangga yakni jika anak-anak menyaksikan tayangan sesuai dengan usia, dan

didampingi orang tua. Hingga kotak terakhir selalu diberikan penjelasan atas apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh anak-anak penderita kanker anak. Anak yang lebih dulu masuk finish dianggap memenangkan pertandingan. Sementara anak yang tidak sampai finish meneruskan permainan hingga waktu yang telah ditentukan.



Gambar 5. Literasi media melalui permainan Ultang raksasa

Tabel 1 Umpan Balik Hasil Pengabdian Masyarakat Terhadap 20 Informan

No	Uraian	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Menurut saya acara yang diselenggarakan bermanfaat bagi saya				10	90
2	Menurut saya acara yang diselenggarakan menarik				20	80
3	Menurut saya pembicara materi hari ini informatif				5	95
4	Menurut saya pembicara materi hari ini menarik				10	90
5	Menurut saya pembicara materi hari ini memotivasi				15	85
6	Menurut saya melalui kegiatan ini saya lebih dapat mengerti/ memahami/ mempraktekkan cara berkomunikasi dengan baik					100
7	Menurut saya melalui kegiatan ini saya lebih dapat mengerti/ memahami/ mempraktekkan cara berkomunikasi dengan baik				5	95

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

Kegiatan abdimas yang dilaksanakan pada anak-anak di rumah kanker Ambu ini memperlihatkan peserta anak cukup antusias dalam memainkan permainan ular tangga ini, mengingat jarang sekali mereka melakukan aktifitas fisik selama menjalani pengobatan maupun chemotherapy. Anak cukup aktif dengan menanyakan maksud gambar yang berada dalam kotak ular tangga. Anak-anak yang tidak dalam giliran kotak secara aktif melihat gambar maupun tanda.

Umpan balik hasil pengabdian masyarakat juga dapat dilihat pada prosentasi kegiatan berikut ini :



Gambar 6. Persentase Umpan Balik Hasil Pengabdian Masyarakat Terhadap 20 Informan

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat pendampingan pelatihan literasi digital bagi anak-anak penderita kanker di rumah kanker Ambu Bandung dilaksanakan dengan metode storytelling dan melalui permainan ular tangga yang menyenangkan. Anak-anak rumah kanker Ambu yang sejatinya sakit dan melakukan pengobatan seperti kemoterapi secara rutin, dalam kesehariannya menghabiskan waktu bermain gadget untuk menghilangkan rasa sakitnya. Pelatihan literasi digital ini dirasakan peserta dan orangtua peserta sangat bermanfaat karena anak belajar untuk membedakan mana tayangan media online yang boleh mereka akses dan bermanfaat serta mana tayangan yang tidak boleh diakses untuk usia dan kepatutan. Melalui pelatihan ini, peserta juga belajar untuk melakukan 'action' apa yang harus dilakukan bila pada saat sedang mengakses internet, tiba-tiba ada tayangan iklan ataupun postingan yang tidak pantas untuk usianya. Pengelola rumah kanker Ambu dan orangtua peserta berharap, kegiatan serupa atau lanjutan kegiatan ini dapat dilaksanakan untuk menambah pengetahuan peserta akan dunia digitalisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Telkom yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada Rumah Kanker Ambu Bandung yang telah menerima kami dengan tangan terbuka dan terselenggara kegiatan ini dengan sangat baik. Tak lupa juga kepada berbagai pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini, dosen-dosen di prodi Hubungan Masyarakat Fakultas Komunikasi dan Bisnis Tel_U, mahasiswa dan segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga kebaikannya dibalas Allah SWT, aamiin yaa Robbal 'alamin

REFERENSI

- Andi Seppewali, Darmayanti Damma. (2023). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sd Inpres Cambaya 3 Kota Makassar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: SWADIMAS*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.swadharma.ac.id/index.php/swadimas/article/view/300>
- Desi Nur Safitri, Elise Muryanti. (2021). Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal. *Journal of Childhood Education*, 5 (2). Retrieved from <https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/564>
- Feri Gunawan, Teddy Dyatmika. (2022). Peningkatan Pemahaman Literasi Digital Pada Remaja Milenial Di Desa Tirto. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5(2). Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/abdimas/article/view/10957>

- Fitriyani. (2023). Riset, Main HP Terlalu Sering Sebabkan Gangguan Otak. *The Asian Parents*. Retrieved from <https://id.theasianparent.com/ponsel-merusak-otak-anak>
- Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2022. Indonesia Tawarkan Internet Sehat dan Produktif di Forum G20, from <https://www.kominfo.go.id/content/detail/40052/indonesia-tawarkan-internet-sehat-dan-produktif-di-forum-g20/0/artikel>
- Mustofa, B. Heni Budiwati. 2019. Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*. 11 (1). Retrieved from <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/1619>
- Muhammad Ghalih, Karolina, Ines Saraswati Machfiroh, & Tekad Budiantoro.2018. Evaluasi Literasi Digital Berbasis Komunitas Lokal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEDITEG*. 3(1). Retrieved from <https://mediteg.politala.ac.id/index.php/mediteg/article/view/29>
- I Putu Gede Sutrisna. 2020. Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*. 8 (2). Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/stilistika/article/view/773>
- Kementrian Agama Republik Indonesia. 2012. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*. Jakarta
- Raden Hendaryan, Taufik Hidayat, & Shely Herliani. 2022. Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Literasi: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*. 6 (1). Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/7218>
- www.bandung.go.id/news/read/6088/segenggam-semangat-dari-rumah-pejuang-kanker-ambu. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2022.