TECHNE: JOURNAL OF TECHNOLOGY DEVELOPMENT
Vol. 02, No 01, June 2025, Hal. 31 - 37
P-ISSN: - E-ISSN: -
Open Access: https://dx.doi.org

EDUKASI KEAMANAN INTERNET DAN ETIKA BERMEDIA SOSIAL UNTUK SISWA SMA NEGERI 1 RENGAT

Dianda Rifaldi[1], Indrayani[2], Iriene Putri Mulyadi[3], Heri Hermanto[4], Guslila Sari Nasution [5], Nia Mardiana[6], Fauzan Purma Ramadhan[7], Raja Tio Apriansyah[8], Sry Mutia[9]

[1,2,3,5,7,8,9] Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Riau Indonesia, Rengat, Indonesia
[4,6] Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Riau Indonesia, Rengat, Indonesia
*Corresponding E-mail: diandarifaldi@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 03 June 2025
Revised: 22 June 2025
Accepted: 26 June 2025

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Riau Indonesia

ABSTRACT

The development of digital technology encourages students to be more active in using the internet and social media. However, low digital literacy makes them vulnerable to risks such as data theft, cyberbullying, and the spread of false information (hoaxes). This educational program aims to improve students' understanding of internet safety and social media ethics. The method used is **Experiential Learning**, a direct experience-based learning approach through case simulations, group discussions, and practical exercises in ethical social media use. The activity involved 50 students from SMA Negeri 1 Rengat. Evaluation was conducted using pre-tests and post-tests, as well as case study assessments. The results showed an increase of 47% in students' understanding of internet safety and 44% in social media ethics. This program highlights that experiential learning is effective in enhancing digital literacy among young generations, particularly in raising awareness of privacy, security, and responsibility in the online environment.

Keywords: Digital Literacy, Experiential Learning, Internet Safety, Social Media Ethics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam pola komunikasi, belajar, dan sosialisasi manusia. Internet dan media sosial kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja yang sedang berada pada masa eksplorasi identitas [1]. Jenkins [1] menyebut fenomena ini sebagai budaya partisipatif (participatory culture), di mana remaja bukan hanya konsumen informasi, tetapi juga produsen konten. Hal ini membuat media sosial berfungsi ganda, baik sebagai sarana hiburan maupun ruang publik untuk mengekspresikan diri, berdiskusi, dan membangun identitas digital.

Boyd [2] mempertegas bahwa media sosial menciptakan ruang publik baru (networked publics) yang memiliki aturan, norma, dan dinamika tersendiri. Di ruang ini, interaksi remaja tidak hanya terjadi secara interpersonal, tetapi juga terekam, dapat dilacak, dan dapat menyebar luas dalam hitungan detik. Konsekuensinya, setiap aktivitas daring memiliki dampak sosial, psikologis, bahkan hukum. Namun, meskipun media sosial memberi peluang besar untuk pembelajaran dan pengembangan diri, banyak penelitian menunjukkan adanya risiko serius bagi remaja akibat rendahnya literasi digital [3].

Livingstone [3] menunjukkan bahwa penggunaan internet tanpa keterampilan literasi digital yang memadai menjadikan anak-anak dan remaja sangat rentan terhadap berbagai risiko, seperti paparan konten berbahaya, pencurian data, penyebaran hoaks, hingga perundungan daring. Steeves [4] menambahkan bahwa masalah privasi merupakan salah satu tantangan

terbesar, mengingat remaja sering kali membagikan data pribadi tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Akibatnya, mereka lebih mudah menjadi korban pencurian identitas maupun manipulasi daring.

Kondisi ini berdampak langsung terhadap kesehatan mental, reputasi sosial, dan prestasi akademik siswa. OECD [5] menekankan bahwa kesejahteraan emosional anak-anak abad ke-21 sangat dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan teknologi digital. Tekanan sosial dari media daring, perundungan, serta kecemasan akibat paparan informasi palsu dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan kepercayaan diri, bahkan memicu depresi. Oleh karena itu, literasi digital tidak hanya penting dari sisi keterampilan teknis, tetapi juga dari sisi kesehatan psikososial.

Di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah meluncurkan program nasional literasi digital untuk menjawab tantangan ini [6]. Program ini dirancang untuk memperkuat pemahaman masyarakat tentang keamanan digital, etika bermedia sosial, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi informasi daring. Namun, UNESCO [7] mencatat bahwa implementasi pendidikan literasi digital di sekolah-sekolah masih belum merata. Banyak sekolah belum memiliki kurikulum maupun program khusus yang sistematis untuk membekali siswa dengan keterampilan tersebut. Dengan demikian, sekolah perlu mengambil peran aktif sebagai agen literasi digital untuk membangun kesadaran siswa agar mampu menggunakan internet dengan aman, bertanggung jawab, dan beretika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program edukasi literasi digital berbasis Experiential Learning dirancang dengan tujuan:

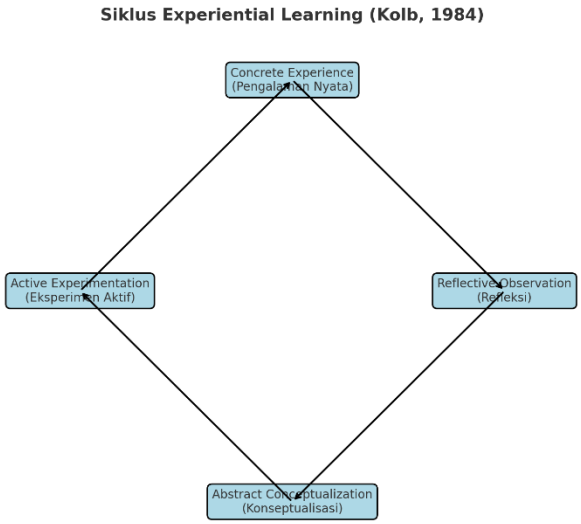
1. Meningkatkan kesadaran siswa tentang keamanan internet (password, privasi, perlindungan data).
2. Membekali siswa dengan pemahaman etika bermedia sosial (tanggung jawab, sopan santun digital, anti-hoaks).
3. Memberikan pengalaman langsung melalui simulasi kasus nyata agar siswa lebih reflektif dan kritis.

2. METODE

Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan edukasi ini menggunakan metode Experiential Learning yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata. Livingstone [8] menyatakan bahwa pendidikan digital berbasis pengalaman langsung jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena siswa dapat menginternalisasi nilai dan keterampilan melalui refleksi atas pengalaman yang mereka alami sendiri.

Bawden [9] menambahkan bahwa literasi digital seharusnya dipahami secara multidimensional, mencakup aspek teknis (keterampilan menggunakan perangkat), kognitif (kemampuan berpikir kritis), sosial (kemampuan berinteraksi secara sehat), dan etis (kesadaran tanggung jawab). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus mampu menyentuh keempat dimensi ini secara bersamaan.

Boyd [10] menegaskan bahwa media sosial menuntut adanya etika digital, karena perilaku daring yang tampak sederhana, seperti komentar atau berbagi konten, dapat memiliki dampak hukum dan sosial yang signifikan. Hal ini mendukung penggunaan metode yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk menguji konsekuensi nyata dari tindakan mereka di ruang digital.



Gambar 1. Experiential Learning

Kolb [11], melalui model Experiential Learning, menguraikan empat tahapan siklus belajar, yaitu:

1. Concrete Experience – siswa mengalami langsung melalui simulasi kasus nyata, seperti menghadapi pesan hoaks atau kasus perundungan daring.
2. Reflective Observation – siswa diajak merefleksikan pengalaman tersebut, mengidentifikasi masalah, serta membandingkan dengan pengalaman pribadi.
3. Abstract Conceptualization – siswa menarik prinsip atau konsep baru, misalnya pentingnya menjaga password atau memahami sopan santun digital.
4. Active Experimentation – siswa menerapkan konsep tersebut pada situasi lain, seperti praktik membuat postingan media sosial yang aman dan etis.

Dalam kegiatan ini, partisipan terdiri atas 100 siswa SMA Negeri 1 Rengat dari kelas X dan XI. Tahapan kegiatan mencakup:

1. Pre-test, untuk mengukur pemahaman awal terkait keamanan internet, privasi digital, dan etika bermedia sosial.
2. Pemaparan materi, berupa presentasi interaktif, video edukasi, serta contoh kasus aktual.
3. Simulasi kasus, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil menganalisis kasus nyata seperti cyberbullying, phishing, atau hoaks.
4. Diskusi reflektif, difasilitasi untuk membahas solusi, nilai moral, serta dampak sosial dari kasus yang dibahas.
5. Post-test dan evaluasi, guna mengukur peningkatan pemahaman sekaligus menilai partisipasi siswa dalam diskusi.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (pre-test dan post-test) yang dilengkapi dengan penilaian kualitatif berupa observasi keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, efektivitas metode experiential learning dapat dinilai dari dua dimensi: peningkatan skor pemahaman serta kualitas refleksi kritis yang ditunjukkan siswa.

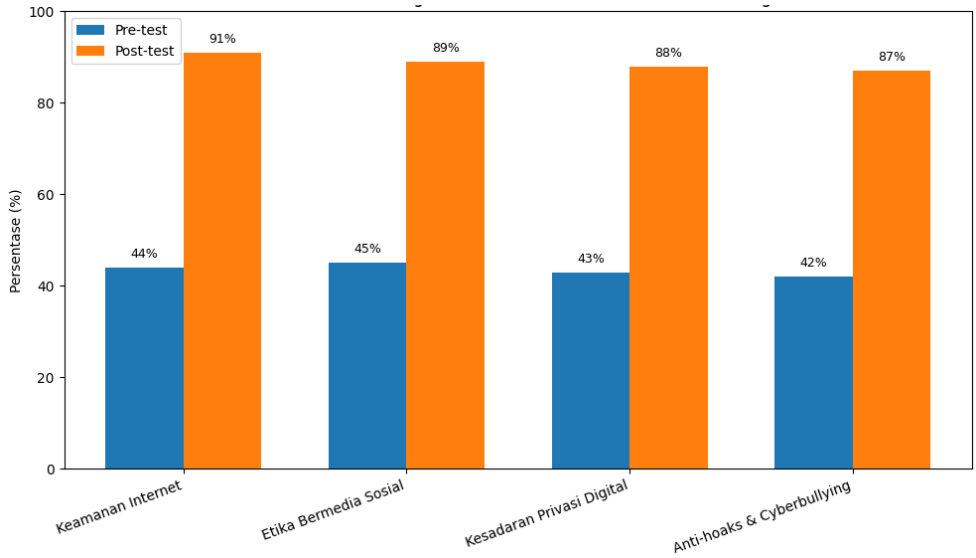
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program edukasi literasi digital dengan pendekatan Experiential Learning diikuti oleh 100 siswa SMA Negeri 1 Rengat yang terdiri dari 50 siswa kelas X dan 50 siswa kelas XI. Evaluasi dilakukan melalui instrumen pre-test dan post-test yang mengukur empat aspek utama: keamanan internet, etika bermedia sosial, kesadaran privasi digital, dan kemampuan mengidentifikasi hoaks serta mencegah cyberbullying.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta (n=100)

Aspek Penilaian	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
Keamanan Internet	44	91	+47
Etika Bermedia Sosial	45	89	+44
Kesadaran Privasi Digital	43	88	+45
Anti-hoaks & Cyberbullying	42	87	+45



Gambar 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Literasi Digital

1. Keamanan Internet: Nilai rata-rata pre-test menunjukkan pemahaman awal siswa sebesar 44%. Setelah program, hasil post-test meningkat menjadi 91%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 47%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami pentingnya menjaga privasi akun, menggunakan password yang kuat, mengenali modus phishing, serta menyadari risiko berbagi data pribadi di ruang digital.
2. Etika Bermedia Sosial: Pada aspek ini, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 45%. Setelah kegiatan, hasil post-test meningkat menjadi 89%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 44%. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada sikap siswa terhadap pentingnya sopan santun digital, menghargai perbedaan pendapat, serta menghindari perilaku perundungan daring.
3. Kesadaran Privasi Digital: Pemahaman siswa awalnya berada pada 43%, kemudian meningkat menjadi 88% setelah program. Peningkatan sebesar 45% ini memperlihatkan bahwa siswa semakin berhati-hati dalam menjaga data pribadi dan lebih sadar terhadap pentingnya pengaturan privasi di platform digital.
4. Anti-hoaks & Cyberbullying: Nilai awal hanya 42%, namun meningkat menjadi 87% dengan peningkatan 45%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin terampil mengenali ciri-ciri informasi palsu serta memahami dampak serius perundungan daring terhadap psikologis korban.

Selain pengukuran kuantitatif, hasil kualitatif dari diskusi kelompok dan simulasi kasus menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengidentifikasi bentuk perilaku tidak etis di media sosial, seperti ujaran kebencian, penyebaran berita palsu, dan pelecehan daring. Siswa juga dapat menyusun strategi praktis untuk menghadapinya, seperti melaporkan akun pelaku, tidak ikut menyebarkan konten negatif, dan mengedukasi teman sebaya tentang pentingnya verifikasi informasi sebelum membagikan.

Pembahasan

Hasil ini mempertegas efektivitas Experiential Learning dalam meningkatkan literasi digital siswa. Livingstone & Helsper [12] menegaskan bahwa pendekatan berbasis pengalaman nyata lebih berhasil dalam menginternalisasi keterampilan digital karena siswa tidak hanya mendengar teori, tetapi juga merasakan konsekuensi dari tindakan mereka di ruang simulasi. Hal ini selaras dengan temuan dalam penelitian ini, di mana simulasi kasus dan diskusi reflektif mendorong siswa untuk menyadari langsung risiko dari perilaku tidak etis di media sosial.

Selanjutnya, Greenhow & Robelia [13] menyatakan bahwa pembelajaran digital seharusnya menekankan critical digital literacy, yaitu kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan praktik bermedia sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki keterampilan berpikir kritis terhadap konten digital, misalnya dalam membedakan informasi yang valid dan informasi palsu (hoaks).

Dari perspektif psikososial, Boyd [14] menjelaskan bahwa interaksi remaja di media sosial sangat dipengaruhi oleh norma kelompok sebaya. Jika literasi digital rendah, maka perilaku negatif dapat cepat menyebar di antara remaja. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa melalui experiential learning, norma positif seperti *"verifikasi sebelum berbagi"* dapat ditanamkan dan diinternalisasi dalam kelompok siswa.

Selain itu, European Commission [15] menekankan bahwa literasi digital bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga kompetensi sosial dan budaya yang memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital. Program ini menunjukkan bahwa siswa yang awalnya cenderung pasif dalam menghadapi risiko daring, setelah kegiatan menjadi lebih proaktif, misalnya dengan memberikan usulan solusi etis terhadap kasus cyberbullying.

Dari sisi metodologi, peningkatan skor kuantitatif pada pre-test dan post-test memperlihatkan konsistensi dengan model siklus pembelajaran Kolb. Simulasi nyata (*concrete experience*) memberikan titik awal refleksi yang kuat, yang kemudian diformulasikan menjadi konsep baru (*abstract conceptualization*) dan diujicobakan dalam praktik penggunaan media sosial yang lebih aman (*active experimentation*). Temuan ini sesuai dengan penelitian Kolb & Kolb [16] yang menekankan bahwa pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari lebih mudah diinternalisasi oleh peserta didik dibandingkan teori abstrak.

Lebih lanjut, UNESCO [17] menyoroti pentingnya pendidikan literasi digital yang berorientasi pada aksi nyata, bukan hanya teori. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa experiential learning bukan hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membangun sikap dan perilaku baru yang lebih bertanggung jawab di ruang digital. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat diadopsi sekolah lain di Indonesia, khususnya untuk memperkuat program literasi digital nasional.

4. KESIMPULAN

Program edukasi literasi digital dengan pendekatan Experiential Learning yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rengat terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan

siswa terkait keamanan internet, etika bermedia sosial, kesadaran privasi digital, serta kemampuan mengenali hoaks dan mencegah cyberbullying.

Peningkatan rata-rata sebesar +45% pada seluruh aspek menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata lebih mudah diinternalisasi oleh siswa dibandingkan metode ceramah konvensional. Melalui simulasi kasus, diskusi kelompok, dan refleksi, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan prinsip literasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Program ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa literasi digital tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga dimensi sosial, etis, dan budaya. Dengan demikian, experiential learning dapat dijadikan strategi alternatif dalam pembelajaran literasi digital di sekolah-sekolah Indonesia, guna menyiapkan generasi muda yang aman, kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan dunia digital.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada **Universitas Riau Indonesia (UNRIDA)** yang telah mendukung kegiatan ini, serta kepada **pihak sekolah SMA Negeri 1 Rengat** yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, dan partisipasi aktif dari siswa sehingga program edukasi dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan juga diberikan kepada para fasilitator, guru pendamping, dan seluruh peserta didik yang telah berkontribusi dalam keberhasilan kegiatan ini.

6. REFERENCES

[1] H. Jenkins, Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. MIT Press, 2020.
[2] D. Boyd, It's complicated: The social lives of networked teens. Yale University Press, 2020.
[3] K. Livingstone, "Children's internet use: Opportunities and risks," Journal of Media Literacy Education, vol. 12, no. 3, pp. 45–60, 2020.
[4] P. Steeves, "Online privacy risks among teenagers," Cyberpsychology Review, vol. 8, no. 2, pp. 22–34, 2021.
[5] Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Panduan literasi digital nasional. Jakarta: Kominfo, 2021.
[6] UNESCO, Guidelines for digital citizenship education. Paris: UNESCO Publishing, 2021. [7] M. Ribble, Digital citizenship in schools. ISTE, 2019.
[8] S. Livingstone, "Developing digital resilience in children," European Journal of Communication, vol. 35, no. 4, pp. 389–404, 2020.
[9] D. Bawden, Digital literacy. London: Facet Publishing, 2019.
[10] D. Boyd, "Social network sites as networked publics," New Media & Society, vol. 22, no. 1, pp. 39–58, 2020.
[11] D. Kolb, Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Pearson, 2014.
[12] S. Livingstone and E. Helsper, "Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet," New Media & Society, vol. 22, no. 5, pp. 893–910, 2020.
[13] C. Greenhow and B. Robelia, "Informal learning and identity formation in online social networks," Learning, Media and Technology, vol. 45, no. 2, pp. 109–126, 2020.
[14] D. Boyd, "Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life," Youth, Identity, and Digital Media, pp. 119–142, 2020.
[15] European Commission, DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. Brussels: Publications Office of the EU, 2020.

[16] A. Kolb and D. Kolb, "Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development," Management Learning, vol. 51, no. 2, pp. 227–247, 2020.
[17] UNESCO, Media and information literacy curriculum for teachers. Paris: UNESCO, 2021.