
Peningkatan Literasi Dan Keamanan Digital Siswa SMP Negeri 3 Bangli Melalui Pelatihan Interaktif

Helmy Syakh Alam¹, Anak Agung Gede Adi Mega Putra², Anak Agung Gede Bagus Abi Wiguna³, I Gede Ade Hendra Juniantara Putra⁴, I Komang Swastika Adnyana⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Primakara, Indonesia

E-mail: helmy@primakara.ac.id¹, gungde@primakara.ac.id², 2401020099@primakara.ac.id³, 2401020074@primakara.ac.id⁴, 2401020075@primakara.ac.id⁵

Article History:

Received: 26 Juni 2025

Revised: 30 Juli 2025

Accepted: 01 Agustus 2025

Keywords: *keamanan digital, literasi digital, internet sehat, remaja, Design Thinking.*

Abstract: *Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak positif dan negatif bagi remaja, terutama dalam penggunaan internet. Minimnya pemahaman terkait keamanan digital dan etika berselancar menyebabkan remaja rentan terhadap risiko seperti penyalahgunaan data pribadi, cyberbullying, dan paparan konten negatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan pentingnya penggunaan internet secara sehat dan bertanggung jawab di kalangan siswa SMP Negeri 3 Bangli. Metode yang digunakan adalah pendekatan Design Thinking dengan lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pelatihan diberikan melalui metode interaktif seperti diskusi, kuis, dan simulasi kasus nyata. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa berdasarkan tingkat keberhasilan quiz, dengan rata-rata hasil sebesar 84,5%. Kegiatan ini berhasil membangun kesadaran siswa terhadap keamanan digital serta memberikan wawasan praktis untuk bersikap bijak dalam menggunakan internet. Edukasi semacam ini penting untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna menciptakan generasi muda yang cakap digital dan beretika dalam dunia maya.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah menjadikan internet sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, remaja merupakan salah satu kelompok pengguna internet terbesar (APJII, 2023). Studi menunjukkan bahwa remaja menghabiskan waktu signifikan untuk berinteraksi di dunia maya, baik melalui media sosial, permainan daring, maupun aktivitas lainnya (Pratama & Herlina, 2022). Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif. Penelitian oleh Fauzi dan Marhamah (2021) menyoroti pentingnya literasi digital dalam mencegah penyebaran informasi hoax di kalangan remaja.

Meningkatnya penggunaan internet di kalangan remaja membawa berbagai tantangan yang serius. Salah satu tantangan yang paling menonjol adalah cyberbullying, yaitu tindakan intimidasi atau pelecehan melalui dunia maya yang dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mental korban (Nasution & Sari, 2020). Penelitian oleh Taufany (2017) mengungkap bahwa cyberbullying marak terjadi di kalangan pelajar SMP di Surabaya. Selain itu, penyebaran hoaks juga menjadi ancaman nyata. Kurangnya kemampuan memilah informasi membuat remaja rentan mempercayai dan menyebarkan berita palsu (Wulandari, 2020). Edukasi literasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyaring informasi (Setiawan, 2019). Tak kalah penting, akses tanpa batas ke internet meningkatkan risiko remaja terpapar konten negatif seperti pornografi dan kekerasan, yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter dan moral mereka (Yuliana & Syafitri, 2021).

Meski remaja sangat akrab dengan teknologi, banyak siswa SMP yang belum memiliki pemahaman mendalam tentang keamanan digital dan etika berinternet. Mereka sering kali tidak menyadari pentingnya perlindungan data pribadi, penggunaan kata sandi yang kuat, hingga cara menghindari tautan mencurigakan (Suryani, 2021). Studi oleh Syah dan Hermawati (2018) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital berkontribusi pada tingginya angka cyberbullying di kalangan remaja, serta berbagai masalah lainnya terkait penggunaan media sosial secara tidak bijak. Hal ini juga ditegaskan oleh Ismail dan Rachmawati (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan tentang keamanan digital sangat penting diberikan sejak usia sekolah menengah pertama untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan teknologi.

Melihat situasi tersebut, intervensi dalam bentuk edukasi keamanan digital dan internet sehat menjadi sangat dibutuhkan, khususnya di lingkungan sekolah. SMP Negeri 3 Bangli sebagai mitra menjadi salah satu sekolah yang dinilai relevan untuk menjadi sasaran kegiatan ini. Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa SMP Negeri 3 Bangli belum memiliki program khusus terkait literasi digital dan keamanan internet. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang strategis dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia digital secara aman, sehat, dan bertanggung jawab.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode yang digunakan dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu: (a) tahap persiapan, (b) tahap pelaksanaan, dan (c) tahap evaluasi. Metode ini dirancang agar pelaksanaan kegiatan berjalan efektif, tepat sasaran, dan memberikan dampak positif yang nyata bagi siswa SMP Negeri 3 Bangli.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan persiapan dan menentukan langkah-langkah apa saja yang akan diambil kedepannya. Tahapan persiapan ini mengambil waktu selama 4 bulan yang di dalamnya terdapat beberapa tahapan. Salah satu tahapan utamanya yaitu menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka kerja utama untuk merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. *Design Thinking* dipilih karena pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna (*user-centered*), serta memungkinkan terciptanya solusi yang inovatif dan aplikatif. *Design Thinking* memiliki lima tahapan utama, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Hamdani et al., 2022).

a. *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan pendekatan langsung kepada siswa dan para guru untuk menggali informasi mengenai kebiasaan penggunaan internet, pengetahuan tentang keamanan digital, serta permasalahan yang mereka hadapi di dunia maya. Proses ini dilakukan melalui observasi lingkungan sekolah, melakukan wawancara secara mendalam, serta melihat masalah-masalah yang terjadi di kehidupan pembelajaran dari sudut pandang siswa dan guru. Tujuannya adalah memahami kebutuhan dan perasaan siswa secara menyeluruh.

b. *Define*

Informasi yang dikumpulkan dari tahap *Empathize* kemudian dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama secara spesifik. Pada tahap ini, tim menyusun pernyataan masalah yang mencerminkan kebutuhan siswa terkait pemahaman akan keamanan digital dan perilaku internet sehat. Proses ini berlangsung dengan menggabungkan data-data yang didapatkan dari tahap *Empathize*. Data ini akan diolah dan didapatkan satu kesimpulan permasalahan yang dialami oleh target mitra kami.

c. *Ideate*

Tahap ini merupakan sesi *brainstorming* internal tim pengabdian. Berbagai ide dan alternatif solusi dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Banyaknya ide akan dievaluasi untuk dipilih solusi terbaik yang dapat dilaksanakan sesuai konteks mitra, dan dari hasil evaluasi ide dan solusi maka dipilihlah kegiatan peningkatan literasi dan keamanan digital melalui pelatihan interaktif.

d. *Prototype*

Solusi yang dipilih dikembangkan menjadi prototipe kegiatan, yaitu berupa modul pelatihan interaktif, *quiz*, serta desain aktivitas yang akan digunakan pada saat pemberian materi. Materi ini disusun dengan memperhatikan usia dan pemahaman siswa SMP agar mudah diserap.

e. *Test*

Prototipe pelatihan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya diuji coba dalam skala kecil dengan melibatkan beberapa perwakilan siswa dan guru. Melalui tahapan ini, tim mendapatkan masukan dan umpan balik mengenai materi, metode penyampaian, dan efektivitas kegiatan. Masukan tersebut digunakan untuk menyempurnakan pelaksanaan pelatihan pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di SMP Negeri 3 Bangli dengan melibatkan siswa kelas VII dan VIII sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini berlangsung dalam bentuk sesi interaktif selama satu hari penuh yang mencakup pembukaan dan pengenalan kegiatan, penyampaian materi utama mengenai pentingnya menjaga keamanan akun dan data pribadi, cara mengenali *hoax* dan berita palsu, dampak *cyber bullying* serta cara menghindarinya, serta tips

menggunakan internet secara sehat dan bijak. Selain itu, kegiatan juga dilengkapi dengan kuis interaktif menggunakan media digital sederhana seperti Quizizz. Sebagai penutup, dilakukan sesi refleksi di mana peserta menyampaikan kesan dan pemahaman yang diperoleh selama pelatihan. Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan melalui foto dan video sebagai bagian dari pertanggungjawaban dan diseminasi kegiatan.

3. Tahap Evaluasi

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi ini dilakukan selama kegiatan pelatihan melalui kuis interaktif untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keamanan digital dan internet sehat. Hasil evaluasi menunjukkan sejauh mana pengetahuan peserta mengalami perubahan setelah mengikuti pelatihan.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi ini dilakukan sesudah kegiatan pelatihan yang mencakup penilaian terhadap kelancaran kegiatan, keterlibatan peserta, kesesuaian metode penyampaian, serta efektivitas waktu dan media yang digunakan. Evaluasi dilakukan melalui refleksi tim pengabdian, kuesioner umpan balik siswa, serta masukan dari guru pendamping sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan keamanan digital dan internet sehat di aula SMP Negeri 3 Bangli pada tanggal 27 Oktober 2024 melibatkan sebanyak 34 orang siswa dari anggota organisasi dan ekstrakurikuler. Dengan antusias dan dukungan penuh dari pihak sekolah, kegiatan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia digital secara aman, sehat, dan bertanggung jawab. Kegiatan pelatihan dimulai pada pukul 08.00 WITA dan berakhir pukul 14.00 WITA.

Kegiatan diawali dengan sambutan dari pihak sekolah dan tim pengabdian, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi interaktif. Materi yang diberikan terdiri atas empat topik utama: (1) Pentingnya keamanan digital dan perlindungan data pribadi, (2) Etika berinternet dan pencegahan cyberbullying, (3) Cara mengenali dan menangkal hoaks serta informasi palsu, (4) Tips dan praktik penggunaan internet secara sehat dan bertanggung jawab. Sesi penyampaian materi berakhir dengan diskusi bersama para siswa dengan melihat contoh kasus nyata seperti maraknya penyebaran hoaks di media sosial dan ditutup dengan kuis digital interaktif untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keamanan digital dan internet sehat yang telah disampaikan.

Metode yang digunakan pada saat pelatihan adalah pemaparan materi langsung dari tim pengabdian berbasis pengalaman langsung dan juga melalui kuis interaktif berbasis digital. Metode ini membuat para siswa menjadi sangat aktif dan antusias dalam mendengarkan serta berpartisipasi dalam penyampaian materi ini.



Gambar 1. Pemaparan Materi Terkait Keamanan Digital

Untuk mengukur pemahaman siswa, dilakukan kuis interaktif setelah penyampaian materi selesai diberikan. Hasilnya menunjukkan bahwa para siswa mampu memahami materi dengan baik. Terdapat 34 siswa/i yang menjadi peserta pada *quiz* dengan 4 aspek penilaian materi, berikut datanya:

Tabel. 1 Penilaian Rata-Rata Skor *Quiz*.

No	Kategori Penilaian Materi	Rata-rata skor
1	Keamanan Digital	84%
2	Berita palsu/hoax	81%
3	Cyberbullying	85%
4	Internet Sehat & Etika	88%

Berdasarkan tabel diatas, pelatihan ini menunjukkan bahwa penyampaian materi interaktif, dan simulasi kasus nyata berhasil meningkatkan kesadaran serta pemahaman siswa mengenai pentingnya keamanan digital dan etika berinternet. Peningkatan signifikan pada skor post-test mengindikasikan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan daya serap tinggi terhadap isu-isu digital yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini selaras dengan temuan Fauzi & Marhamah (2021) bahwa literasi digital yang dikemas secara interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyaring informasi dan menjaga keamanan daring. Selain itu, keterlibatan aktif peserta sepanjang kegiatan juga mendukung hasil studi Syah & Hermawati (2018) yang menyatakan bahwa edukasi berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) sangat efektif dalam membentuk perilaku digital yang bertanggung jawab pada remaja.

Tim pelaksana membagikan kuesioner sebagai bentuk evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan di akhir sesi. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa-siswi SMP Negeri 3 Bangli sebanyak 34 orang melalui Google Form, diperoleh tingkat dengan total responden sebanyak 34 orang. Informasi lebih rinci mengenai hasil evaluasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil Kuisisioner Evaluasi Pelaksanaan.

No	Pernyataan Evaluasi	Rata-rata
1	Pelatihan ini membantu peserta memahami pentingnya menjaga keamanan digital dan menggunakan internet secara sehat.	94%
2	Penyampaian materi dilakukan dengan menarik dan tidak membosankan.	88%
3	Peserta mendapat cukup kesempatan untuk bertanya dan berinteraksi dengan pemateri atau panitia	87%
4	Pembagian antara teori dan praktik selama pelatihan terasa seimbang.	88%
5	Peserta merasa puas dengan pemahaman dan keterampilan yang didapat setelah mengikuti pelatihan ini.	93%

Berdasarkan hasil survei penilaian implementasi, dimungkinkan untuk menyimpulkan bahwa pelatihan ini menerima respons yang sangat positif dari peserta. Di bawah ini adalah penjelasan lebih lanjut dari setiap aspek yang dievaluasi.

1. Hingga 94% peserta mengatakan pelatihan akan membantu mereka memahami pentingnya menjaga keamanan digital dan penggunaannya dengan cara yang sehat. Ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan berhasil mengasah persepsi peserta tentang masalah keamanan digital.
2. Pengajaran material dianggap menarik dan tidak membosankan oleh 88% peserta. Ini mencerminkan bahwa metode pengiriman yang digunakan dapat mempertahankan perhatian peserta dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Hingga 87% peserta memiliki rasa kesempatan yang cukup untuk mengajukan pertanyaan dan berinteraksi dengan juru bicara dan komite. Ini menunjukkan bahwa pelatihan dilakukan secara interaktif dan terbuka, meningkatkan proses pembelajaran peserta.
4. Pemisahan teori dan praktik selama pelatihan diseimbangkan oleh 88% peserta. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dirancang dengan baik, dan peserta dirancang untuk memahami konsep saat menggunakannya secara langsung.
5. Hingga 93% peserta mengatakan mereka puas dengan pemahaman dan keterampilan mereka setelah mengunjungi pelatihan. Ini memperkuat bukti bahwa pelatihan memiliki dampak nyata pada peningkatan kemampuan peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan keamanan digital dan internet sehat yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bangli telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi para peserta. Berdasarkan hasil kuis interaktif yang telah dilaksanakan, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap isu-isu penting seperti perlindungan data pribadi, pencegahan cyberbullying, cara mengenali *hoax*, serta penerapan etika dalam berinternet. Metode pendekatan *Design Thinking* yang digunakan terbukti mampu membantu tim pengabdian memahami kebutuhan siswa dan merancang solusi edukatif yang relevan dan menarik. Tingginya partisipasi dan antusiasme siswa menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini sangat dibutuhkan di lingkungan sekolah. Selain menjadi sarana edukasi, kegiatan ini juga berfungsi sebagai bentuk pencegahan terhadap potensi penyalahgunaan teknologi digital di kalangan remaja. Kurangnya literasi digital dan pemahaman tentang keamanan digital dan internet sehat, khususnya di lingkungan sekolah seperti SMPN 3 Bangli, seharusnya membuat pihak sekolah menyadari penerapan program khusus terkait literasi digital dan keamanan internet sangat penting. Oleh karena itu, pelatihan ini sangat diperlukan dengan tujuan agar dapat menjadi langkah awal yang strategis dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia digital secara aman, sehat, dan bertanggung jawab serta dapat meminimalisir terjadinya *cyber crime*.

DAFTAR REFERENSI

- APJII. (2023). *Laporan survei internet APJII 2023*.
- Fauzi, & Marhamah. (2021). Pengaruh literasi digital terhadap pencegahan informasi hoaks pada remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 77–84.
- Ismail, A., & Rachmawati, D. (2020). Pendidikan keamanan digital pada anak usia remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(3), 45–51.
- Kominfo, K. (2020). *Dirjen PPI: Survei penetrasi pengguna internet di Indonesia bagian penting dari transformasi digital*. Retrieved from https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker
- Kusnandar, V. B. (2021). *Penetrasi internet Indonesia peringkat 7 di Asia Tenggara*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2021/10/13/penetrasi-internet-indonesia-peringkat-7-di-asia-tenggara>
- Kusumaningrum, A., Wijayanto, H., & Raharja, B. D. (2022). Pengukuran tingkat kesadaran keamanan siber di kalangan mahasiswa saat study from home dengan multiple criteria decision analysis (MCDA). *Jurnal Ilmiah SINUS*, 20(1), 69. doi:10.30646/sinus.v20i1.586
- Nasution, F. A., & Sari, R. P. (2020). Dampak cyberbullying terhadap kesehatan mental remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 5(1), 12–19.
- Pratama, Y., & Herlina, N. (2022). Perilaku remaja dalam menggunakan media sosial. *Jurnal Komunikasi Remaja*, 10(1), 33–42.
- Putra, D. A., & Lestari, W. (2022). Peran sekolah dalam meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(4), 561–572.
- Setiawan, I. (2019). Literasi digital sebagai upaya pencegahan hoaks di kalangan pelajar. *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(2), 101–108.
- Siagian, L., Budiarto, A., Strategi, P., Udara, P., & Pertahanan, U. (2017). The role of cyber

- security in overcoming negative contents. *Peperangan Asimetris*, 4(3), 1–18.
- Suryani, A. (2021). Kesadaran keamanan digital di kalangan remaja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 72–80.
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal PKS*, 17(2), 131–146.
- Taufany, A. F. (2017). *Cyberbullying di kalangan pelajar SMP (Studi tentang pelaku cyberbullying di kalangan pelajar SMP di Surabaya)* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Airlangga, Surabaya.
- Umbara, A., & Setiawan, D. A. (2022). Analisis kriminologis terhadap peningkatan kejahatan siber di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 2(2), 81–88. doi:10.29313/jrih.v2i2.1324
- Wulandari, E. (2020). Literasi digital di kalangan remaja sebagai bentuk pencegahan disinformasi. *Jurnal Informasi & Komunikasi*, 7(3), 215–222.
- Yuliana, T., & Syafitri, R. (2021). Paparan konten negatif dan pengaruhnya terhadap karakter remaja. *Jurnal Pendidikan Moral*, 2(1), 89–96.