

Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Don Bosco 3 Cikarang Mengenai Internet Sehat, Gamifikasi Dan Pergaulan Lawan Jenis di Era Digital

Rosalina^{1*}, Genta Sahuri², Rila Mandala³, Hasanul Fahmi⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Komputer, Universitas President, Cikarang, Bekasi, Indonesia

Co.E-mail: rosalina@president.ac.id

Article History:

Received: 22-10-2023

Revised: 27-11-2023

Accepted: 27-11-2023

Keywords:

Association

Digital era

Gamification

Healthy Internet

Abstract: *In today's digital age, high school students have to survive a dynamic and interconnected online environment. Promoting responsible digital citizenship and cultivating pleasant contacts, particularly those with the opposite sex, is critical as kids develop both intellectually and socially. The goal of this activity is to: (1) educate high school students about the responsible and ethical use of the internet, emphasizing the importance of online safety, privacy, and respect for others; (2) encourage students to develop healthy internet usage habits by providing them with the knowledge and tools to navigate the digital world responsibly; and (3) use gamification principles to engage and motivate high school students to adopt responsible online behavior. The activity was held at SMA Don Bosco 3 Cikarang and was attended by students as well as teachers.*

Kata Kunci:

Era Digital

Gamifikasi

Internet Sehat

Pergaulan

Abstrak: Di era digital saat ini, siswa sekolah menengah harus bertahan dalam lingkungan online yang dinamis dan saling terhubung. Mempromosikan kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab dan membina kontak yang menyenangkan, terutama dengan lawan jenis, sangatlah penting seiring dengan perkembangan anak-anak baik secara intelektual maupun sosial. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk: (1) mengedukasi siswa sekolah menengah tentang penggunaan internet yang bertanggung jawab dan beretika, menekankan pentingnya keamanan online, privasi, dan rasa hormat terhadap orang lain; (2) mendorong siswa untuk mengembangkan kebiasaan penggunaan internet yang sehat dengan membekali mereka dengan pengetahuan dan alat untuk menavigasi dunia digital secara bertanggung jawab; dan (3) menggunakan prinsip gamifikasi untuk melibatkan dan memotivasi siswa sekolah menengah agar menerapkan perilaku online yang bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan di SMA Don Bosco 3 Cikarang dan dihadiri oleh siswa serta guru.

Pendahuluan

Revolusi dalam teknologi komputer dan komunikasi melalui Internet memainkan peran penting dalam budaya saat ini dan telah mempengaruhi individu dari berbagai usia. Dalam skenario saat ini, teknologi Internet dan komputer dianggap sebagai alat yang paling efektif dan berpengaruh dalam semua bidang ilmu pengetahuan, bisnis, pendidikan, budaya, politik. Fitur unik dan manfaat utamanya, seperti komponen virtual yang sangat menarik dan memotivasi, serta alat multitasking portabel yang memberikan pengguna akses mudah dan cepat ke komputer dan perangkat seluler, membuat internet telah menjadi mode komunikasi dan jaringan yang lazim di kalangan remaja.

Internet juga menawarkan begitu banyak kesempatan untuk belajar dan pengembangan social, dimana pada umumnya siswa menggunakan teknologi digital untuk aktivitas sehari-hari seperti bersilaturahmi dengan teman di media sosial, bersantai, dan mengerjakan tugas sekolah [10]. Mereka juga mengakses internet untuk mencari dukungan terhadap masalah kesehatan fisik atau mental dan terkadang bereksperimen dengan cara mengekspresikan diri. Namun, Internet juga menempatkan siswa pada peningkatan risiko bahaya online seperti perundungan siber [1],[2], pelecehan berbasis gambar, pelanggaran privasi, kebencian online, dan kecanduan virtual atau kecanduan terhadap dunia web global [3],[5].

Di Indonesia, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menemukan, pada tahun 2016, terdapat 904 kasus perundungan online terhadap anak di bawah umur. Survei terhadap 495 siswa sekolah menengah di Yogyakarta juga menemukan bahwa lebih dari 80% responden pernah mengalami viktimisasi dunia maya [6].

Internet juga merubah cara siswa dalam berinteraksi. Siswa tidak hanya dapat berinteraksi dengan teman dari lintas wilayah atau bahkan lintas negara, tetapi juga mereka dapat berinteraksi tanpa batasan waktu, melalui pesan text maupun berinteraksi real-time dengan video. Sehingga, siswa dapat berbagi pandangan, belajar tentang budaya yang berbeda, dan memahami isu-isu global dengan lebih baik. Selain itu, Interaksi tanpa batasan waktu memungkinkan siswa untuk belajar dan berkolaborasi sesuai dengan jadwal yang mereka pilih, meningkatkan kemandirian dan fleksibilitas dalam Pendidikan. Namun, hal ini, jika tidak disikapi dengan bijak dapat menyebabkan risiko kebocoran informasi pribadi. Selain itu, jika tidak disertai manajemen waktu yang tepat, penggunaan Internet dapat mengurangi waktu yang seharusnya dipergunakan untuk beristirahat.

Permasalahan terkini yang terjadi adalah:

a) Program Literasi Digital:

Berbagai institusi dan organisasi pendidikan menerapkan program literasi digital untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menavigasi dunia online dengan aman. Program-program ini sering kali mencakup topik-topik seperti privasi online, pemikiran kritis, pengecekan fakta, dan penggunaan media sosial yang bertanggung jawab.

b) Gamifikasi dalam Pendidikan:

Gamifikasi melibatkan pengintegrasian elemen dan mekanisme game ke dalam konteks non-game, seperti pendidikan. Platform dan alat bermunculan yang memanfaatkan prinsip gamifikasi untuk membuat pembelajaran tentang keamanan internet menjadi menarik dan interaktif.

c) Platform Pembelajaran Interaktif:

Platform online menggabungkan modul interaktif yang menyimulasikan skenario internet dunia nyata, memungkinkan siswa mengambil keputusan dan belajar dari konsekuensinya dalam lingkungan yang aman. Platform ini sering kali menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

d) Kolaborasi dengan Pakar Industri:

Kolaborasi antara institusi pendidikan dan pakar industri menjadi lebih umum untuk memastikan bahwa konten kurikulum selalu mutakhir dan mencerminkan tantangan digital saat ini. Kuliah tamu, lokakarya, dan kemitraan dengan perusahaan teknologi berkontribusi pada pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan praktis. Adapun kontribusi terhadap perkembangan siswa diantaranya adalah:

a) Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Pendidikan internet yang sehat mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang informasi yang mereka temukan secara online. Gamifikasi memberikan skenario di mana siswa harus memecahkan masalah dan membuat keputusan yang tepat, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

b) Kewarganegaraan Digital

Siswa belajar tentang perilaku online yang bertanggung jawab, pertimbangan etis, dan konsep kewarganegaraan digital. Pengetahuan ini sangat penting untuk partisipasi mereka di masa depan dalam masyarakat yang semakin digital.

c) Pemberdayaan dan Efikasi Diri

Terlibat dalam pengalaman pembelajaran gamified memberdayakan siswa dengan membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan untuk bernavigasi di internet dengan aman. Keberhasilan dalam aktivitas ini membangun efikasi diri dan kepercayaan diri terhadap kemampuan digital mereka.

d) Aplikasi Dunia Nyata

Gamifikasi pendidikan internet sering kali melibatkan skenario dunia nyata, menjadikan pengalaman belajar lebih praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa. Pendekatan berorientasi aplikasi ini meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan.

e) Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi

Beberapa platform pembelajaran yang digamifikasi menyertakan elemen kolaboratif, mengembangkan kerja tim, dan keterampilan komunikasi. Siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan tantangan dan berbagi wawasan, mempersiapkan mereka untuk lingkungan kerja kolaboratif.

Sehingga, siswa memerlukan dukungan dan pendidikan berkelanjutan untuk membantu mereka melindungi diri mereka sendiri dan orang lain di ruang online. Peningkatan pemahaman Mengenai Internet Sehat, Gamifikasi Dan Pergaulan Lawan Jenis di Era Digital sangat penting untuk mengurangi risiko, membangun ketahanan, dan menciptakan pengalaman daring yang lebih positif.

Dukungan para pendidik di dalam meningkatkan pemahaman mengenai Internet sehat sudah dilaksanakan dalam beberapa kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM), diantaranya adalah kegiatan PkM yang dilaksanakan di SMA Sekolah Bodhi Dharma Batam [7], kegiatan PkM yang dilaksanakan di Musholla An-Nur Kelurahan Tanjung Duren Selatan Jakarta Barat [8], kegiatan PkM yang dilaksanakan di Panti Wisma Karya Bakti [9].

Metode

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan menggunakan metode seminar. Diawali dengan pendekatan kepada pihak mitra kegiatan yaitu SMA Don Bosco 3 Cikarang dengan melakukan pertemuan dengan kepala sekolah untuk menemukan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah. Adapun alur tahapan kegiatan ini terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Metode tahapan pelaksanaan kegiatan PkM secara rinci sebagai berikut:

1) Tahap Pengusulan

Tahap pengusulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah langkah awal yang penting dalam merencanakan dan mendapatkan persetujuan untuk melaksanakan kegiatan PkM. Pada tahapan ini dilakukan pembentukan tim pelaksana serta pengajuan proposal ke Lembaga pengabdian kepada Masyarakat Universitas Presiden.

2) Tahap Identifikasi Mitra dan Peserta

Mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi oleh mitra program dan menentukan prioritas penyelesaian adalah langkah penting dalam perencanaan pengabdian kepada Masyarakat. Pada tahapan ini tim pelaksana pengabdian melakukan pertemuan dengan kepala sekolah SMA Don Bosco 3 Cikarang untuk mendapatkan permasalahan yang sedang dihadapi, serta berdiskusi mengenai rencana penyelesaian masalah dan menentukan target peserta kegiatan.

3) Tahap Persiapan Materi

Pada tahapan persiapan materi, tim pelaksana mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta kegiatan PkM. Tim pelaksana memastikan bahwa materi memuat informasi yang akurat dan terkini, menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam seminar. Setelah materi selesai dipersiapkan, kemudian tim pelaksana kegiatan memberikan materi tersebut kepada kepala sekolah untuk mendapatkan feedback, jika ada informasi yang belum tercantum dalam materi, maka tim akan mengupdate isi materi sesuai dengan feedback yang diberikan oleh pihak sekolah.

4) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana memastikan bahwa sebelum acara berlangsung semua peralatan teknis seperti proyektor, layar, mikrofin dan perangkat presentasi berfungsi dengan baik. Pelaksanaan diawali dengan sambutan dan

pengenalan, presentasi dari narasumber, dan sesi tanya jawab serta pembagian hadiah serta sertifikat.

5) Tahap Evaluasi Kegiatan

Pada tahap ini panitia melakukan evaluasi kegiatan dengan mendapatkan umpan balik tentang pelaksanaan kegiatan baik dari pihak sekolah maupun dari pihak peserta.

6) Tahap Pelaporan

Pada tahap ini, panitia membuat laporan kegiatan yang diberikan kepada pihak kampus dan pihak sekolah dalam bentuk fisik dan digital.

Efektivitas metode seminar dapat dievaluasi melalui keterlibatan peserta, retensi pengetahuan, dan penerapan praktis. Menilai partisipasi aktif menggunakan survei umpan balik atau elemen interaktif mengukur kemampuan para peserta seminar. Mengevaluasi retensi pengetahuan melalui kuis dan penilaian pasca-sesi mengungkapkan dampak seminar terhadap pemahaman para peserta.

Mekanisme umpan balik dan refleksi, seperti survei dan diskusi, memberikan wawasan tentang pengalaman peserta seminar, sehingga memfasilitasi perbaikan berkelanjutan. Evaluasi komprehensif atas aspek-aspek ini memperkuat pendekatan seminar, menunjukkan kemampuannya tidak hanya dalam menyebarkan informasi secara efektif namun juga mendorong keterlibatan aktif, pengembangan keterampilan, dan dampak jangka panjang terhadap pemahaman dan perilaku peserta.

Hasil

Kegiatan PkM yang berjudul Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Don Bosco 3 Cikarang Mengenai Internet Sehat, Gamifikasi Dan Pergaulan Lawan Jenis Di Era Digital dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2023 yang berlokasi di SMA Don Bosco 3 Cikarang. Pada kegiatan ini dihadiri oleh para guru dan siswa/i kelas 3 sebanyak 40 orang.



Gambar 2. Pembicara pada Kegiatan PkM Internet Sehat

Pembicara pertama pada kegiatan PkM ini adalah Bapak Genta Sahuri yang memberikan materi mengenai Internet Sehat dan Pergaulan Lawan Jenis di Era Digital, suasana kegiatan selama pembicara pertama menyampaikan materi terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 3. Suasana Kegiatan PkM

Adapun pembicara kedua pada kegiatan PkM ini adalah Bapak Hasanul Fahmi yang memberikan materi mengenai Gamifikasi di bidang Pendidikan, suasana kegiatan selama pembicara pertama menyampaikan materi terlihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Pembicara Kedua Pada Kegiatan PkM



Gambar 5. Peserta Kegiatan PkM

Sesuai dengan judul kegiatan PkM, materi yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Internet Sehat
- b. Pergaulan Pergaulan Lawan Jenis di Era Digital
- c. Gamifikasi dibidang Pendidikan

Setelah selesai acara seorang siswa berbagi testimonial "Sebelum seminar, saya tidak sepenuhnya menyadari potensi risiko dari melakukan aktivitas online, seminar ini membuka mata saya akan pentingnya mengelola jejak digital saya dan menerapkan kebiasaan internet yang lebih aman, sekarang, saya mendapati diri saya secara aktif mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan online saya dan mengambil langkah-langkah untuk melindungi kehadiran online saya. Seminar ini membekali saya dengan wawasan praktis yang telah memberdayakan saya untuk menavigasi lanskap digital dengan lebih bertanggung jawab dan percaya diri". Selain itu, salah satu guru, yang merenungkan dampak seminar tersebut, berkomentar, "Saya mengamati adanya transformasi yang luar biasa dalam keterlibatan siswa setelah seminar, khususnya selama diskusi kelas tentang hubungan digital. Seminar ini tampaknya telah memicu minat baru untuk memahami kompleksitas dinamika ini. Siswa tidak hanya berpartisipasi secara lebih aktif namun juga menunjukkan pemahaman yang lebih dalam mengenai tantangan dan nuansa yang terlibat dalam interaksi digital. Seminar ini berfungsi sebagai katalis untuk mengembangkan pendekatan yang lebih bijaksana dan terinformasi dalam menavigasi hubungan di era digital. Sungguh menginspirasi untuk menyaksikan perubahan positif dalam perspektif dan tingkat keterlibatan mereka".

Diskusi

Pada saat kegiatan PkM yang dilaksanakan di SMA Don Bosco 3 Cikarang berlangsung, terkait dengan materi Internet Sehat, para siswa diberi kesempatan untuk membagikan pengalaman mereka dalam mengadopsi perilaku yang lebih bijak di dunia digital, serta menyampaikan tentang perubahan-perubahan yang mereka alami. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman tentang privasi daring atau keamanan siber.

Terkait dengan materi pergaulan lawan jenis di era digital, pemateri mengulas isu-isu terkait privasi dan keamanan dalam konteks pergaulan lawan jenis daring. Hasil dari materi ini adalah meningkatnya kesadaran tentang risiko dan manfaat dalam interaksi daring, yang dapat dilihat dari kemampuan para siswa dalam menjawab pertanyaan diakhir materi.

Terkait dengan materi gamifikasi dibidang Pendidikan, pemateri membahas perubahan dalam cara mereka menghadapi pendidikan dan bagaimana elemen-elemen permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik. Hasil kegiatan ini adalah munculnya pertimbangan potensi menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran siswa.

Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, seminar tentang "Internet Sehat", "Hubungan Lawan Jenis di Era Digital", dan "Gamifikasi di Sektor Pendidikan" telah menjelaskan sifat beragam dari era digital, menghadirkan manfaat dan tantangan yang belum pernah terjadi

sebelumnya, terutama bagi siswa. Peserta, yang sebagian besar adalah siswa sekolah menengah atas, menunjukkan peningkatan kesadaran akan risiko yang melekat dalam lanskap digital, termasuk cyberbullying dan pelanggaran privasi. Kesadaran baru ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan online yang aman.

Seminar ini berfungsi sebagai platform bagi para peserta untuk secara kolektif mengidentifikasi dan berbagi praktik terbaik untuk menjaga keamanan online, memperkuat pentingnya kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab. Menyadari perlunya pendidikan berkelanjutan mengenai etika digital, kegiatan ini menggarisbawahi peran penting kesadaran dan pendidikan dalam menciptakan pengalaman internet yang lebih aman dan positif bagi siswa dalam menghadapi kompleksitas era digital.

Selain itu, dampak seminar yang lebih luas juga meluas ke bidang pendidikan, dengan peserta, baik siswa maupun guru, mendapatkan wawasan tentang integrasi elemen gamified ke dalam proses pembelajaran. Dengan menekankan potensi gamifikasi, seminar ini bertujuan untuk menginspirasi perubahan transformatif dalam praktik pendidikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Pada akhirnya, kesan utama yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah pemberdayaan peserta untuk menavigasi lanskap digital dengan peningkatan kesadaran, pertimbangan etis, dan pendekatan inovatif terhadap pendidikan. Seiring kita bergerak maju di era digital ini, membina generasi pembelajar yang melek digital, bertanggung jawab, dan terlibat tetap menjadi tujuan utama, dan seminar ini menandai langkah signifikan menuju pencapaian visi tersebut.

Pengakuan/Acknowledgements

Kegiatan PkM ini terlaksana berdasarkan hibah internal PkM yang diberikan oleh LRPM President University. Tim pelaksana kegiatan mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SMA Don Bosco 3 Cikarang serta guru-guru SMA Don Bosco 3 Cikarang telah bersedia berpartisipasi menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini.

Daftar Referensi

- [1]. Mishna, Faye, et al. "Cyber bullying behaviors among middle and high school students." *American journal of orthopsychiatry* 80.3 (2010): 362-374
- [2]. Erdur-Baker, Özgür. "Cyberbullying and its correlation to traditional bullying, gender and frequent and risky usage of internet-mediated communication tools." *New media & society* 12.1 (2010): 109-125
- [3]. Kawabe, Kentaro et al. "Prevalence of Internet addiction in Japan: Comparison of two cross-sectional surveys." *Pediatrics international : official journal of the Japan Pediatric Society* vol. 62,8 (2020): 970-975. doi:10.1111/ped.14250
- [4]. Osorio-Molina, C et al. "Smartphone addiction, risk factors and its adverse effects in nursing students: A systematic review and meta-analysis." *Nurse education today* vol. 98 (2021): 104741. doi:10.1016/j.nedt.2020.104741
- [5]. Ko, Chih-Hung, et al. "The associations between aggressive behaviors and Internet addiction and online activities in adolescents." *Journal of Adolescent Health* 44.6 (2009): 598-605

-
- [6]. Safaria, T., Tentama, F. and Suyono, H. "Cyberbully, Cybervictim, and Forgiveness among Indonesian High School Students." *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(3), (2016): 40-48
- [7]. Yuswardi, Yuswardi, et al. "Program Internet Sehat Dan Aman Melalui Implementasi Bahan Ajar Digital Dan Video Edukasi Di Sekolah." *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. Vol. 4. No. 1. (2022):217-224],
- [8]. Sudrajat, Budi, et al. "Edukasi Penggunaan Internet Sehat Dan Aman Bagi Warga Sekitar Musholla An Nur Tanjung Duren Selatan." *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2.2 (2022): 188-194
- [9]. Nelfianti, Fera, et al. "Pelatihan Internet Sehat Dan Aman Untuk Remaja." *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3.1 (2022): 115-122
- [10]. Munawir, Rizal, S., Salam, A., & Ismail, I. (2021). Pelatihan Internet dan Power Point untuk Guru-Guru di Sekolah Dasar 23 Kota Sabang. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 2(1), 1-5. <https://doi.org/10.35870/jpni.v2i1.19>