Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia
Published by
Media Publikasi Cendekia Indonesia
https://www.journalmpci.com/index.php/jppmi/index
ISSN : 2830-2567 (Online - Elektronik)
ISSN 2830-2567

Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat Indonesia, Vol. 5 No. 2 (2026): 924-930

# Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Keadaban dan Keamanan Digital pada Siswa SMA

*Interactive Education to Improve High School Students' Knowledge of Digital Civility and Safety*

**Susanti Niman[1,2]*, Tri Suci Cindaryani K[2], Ros Lelianawaty[2], Nurlaila Indriani[2], Sadam Biarno[2]**

[1] Keperawatan, Institut Kesehatan Immanuel, Bandung, Indonesia
[2] Komunitas RSC WSC, Jl. Syeh Nawawi Al Bantani Serang Banten

*Email Korespondensi: susantiniman@gmail.com

**Abstrak**

Penggunaan media sosial yang semakin luas di kalangan remaja menimbulkan kebutuhan akan peningkatan literasi, keadaban, dan keamanan digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keadaban dan keamanan digital melalui edukasi interaktif berbasis gamifikasi. Kegiatan dilaksanakan pada 13 Juni 2026 di SMA Negeri 113 Jakarta dengan melibatkan 312 siswa baru. Metode edukasi meliputi ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Pengetahuan peserta dievaluasi menggunakan 10 pertanyaan pilihan ganda melalui pretest dan posttest. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari 70,89 ± 12,94 sebelum edukasi menjadi 86,20 ± 13,12 setelah edukasi, dengan selisih sebesar 15,31 poin. Sebanyak 94,5% peserta memperoleh nilai posttest di atas 70. Pada akhir kegiatan, seluruh peserta mengikuti pembacaan ikrar bersama untuk menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan edukasi interaktif berbasis gamifikasi menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta mengenai keadaban dan keamanan digital. Pendekatan ini berpotensi menjadi alternatif edukasi literasi digital di lingkungan sekolah, meskipun evaluasi lanjutan diperlukan untuk mengetahui keberlanjutan pengetahuan dan perubahan perilaku siswa.

**Kata kunci**: Edukasi Interaktif; Gamifikasi; Keadaban Digital; Keamanan Digital; Literasi Digital

***Abstract***

*The widespread use of social media among adolescents highlights the need to strengthen digital literacy, civility, and safety. This community engagement program aimed to improve students' knowledge of digital civility and safety through gamification-based interactive education. The program was conducted on June 13, 2026, at SMA Negeri 113 Jakarta, involving 312 newly enrolled students. Educational activities included interactive lectures, discussions, question-and-answer sessions, and educational games. Participants' knowledge was assessed using 10 multiple-choice questions administered before and after the intervention. The results showed an increase in the mean knowledge score from 70.89 ± 12.94 at pretest to 86.20 ± 13.12 at posttest, representing a difference of 15.31 points. Furthermore, 94.5% of participants achieved posttest scores above 70. At the end of the program, all participants took part in a collective pledge to use social media wisely and responsibly. The gamification-based interactive educational program was associated with improved knowledge of digital civility and safety. This approach may serve as an alternative strategy for school-based digital literacy education, although further evaluation is needed to assess knowledge retention and subsequent behavioral changes.*

***Keywords****: Digital Civility; Digital Literacy; Digital Safety; Gamification; Interactive Education*

**Pesan Utama:**

- Edukasi interaktif mengenai keadaban dan keamanan digital pada 312 siswa SMA Negeri 113 Jakarta menunjukkan peningkatan rata-rata skor pengetahuan dari 70,89 menjadi 86,20 setelah kegiatan.

Copyright (c) 2026 Authors.

Received: 22 July 2026
Accepted: 28 September 2026
Published: 01 November 2026

DOI: https://doi.org/10.56303/jppmi.v5i2.1643

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

## GRAPHICAL ABSTRACT




## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memperluas kesempatan remaja untuk berkomunikasi, mengakses informasi, mengekspresikan diri, dan mendukung kegiatan pembelajaran. Media sosial merupakan salah satu ruang interaksi yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah menengah. Dalam konteks pendidikan, media sosial berpotensi dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang tidak dibatasi ruang dan waktu (Pujiono, 2021). Di sisi lain, penggunaan teknologi digital juga memerlukan kemampuan untuk memilih informasi, menghormati orang lain, serta menjaga privasi dan keamanan data pribadi.

Keadaban digital merujuk pada sikap dan praktik berinteraksi secara etis, santun, dan bertanggung jawab di ruang digital, sedangkan keamanan digital berkaitan dengan upaya mengenali risiko serta melindungi diri dan data pribadi ketika menggunakan teknologi. UNESCO (2024) menekankan bahwa pendidikan kewargaan digital perlu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar peserta didik mampu berpartisipasi secara kritis dan bertanggung jawab di lingkungan digital. Dengan demikian, edukasi digital bagi remaja tidak cukup terbatas pada keterampilan menggunakan perangkat atau aplikasi, tetapi juga perlu membahas konsekuensi sosial dan keamanan dari aktivitas daring.

Salah satu tantangan penggunaan media sosial ialah kemungkinan terjadinya perundungan siber, penyebaran informasi yang merugikan, dan bentuk penipuan daring. Tinjauan literatur Arifin et al. (2025) menguraikan karakteristik dan dampak perundungan siber terhadap kehidupan sosial remaja. Penelitian Niman et al. (2023), meskipun dilakukan pada perempuan dewasa yang mengalami penipuan hubungan daring, turut menggambarkan risiko psikososial kejahatan digital dan memperkuat pentingnya pemahaman mengenai perlindungan diri di ruang maya. Kedua sumber tersebut memberikan konteks mengenai risiko digital, bukan bukti langsung bahwa peserta kegiatan ini pernah mengalami kejadian serupa.

Edukasi melalui sekolah dapat menjadi salah satu pendekatan untuk memperkenalkan etika komunikasi, jejak digital, pengamanan akun, serta pengenalan bentuk penipuan daring. Kegiatan pengabdian Sari et al. (2025) di SMAN 80 Jakarta memperlihatkan penerapan seminar tatap muka partisipatif untuk membahas penggunaan media sosial yang bijak. Sementara itu, Darmanto et al. (2025) melaporkan perubahan skor pengetahuan dalam edukasi kesehatan berbasis sekolah melalui desain satu kelompok pretest–posttest. Temuan tersebut menunjukkan kegunaan evaluasi pengetahuan sebelum dan setelah edukasi, tanpa secara otomatis membuktikan perubahan perilaku jangka panjang.

Berdasarkan wawancara dan koordinasi awal dengan guru bidang kesiswaan SMA Negeri 113 Jakarta, pihak sekolah menyampaikan kekhawatiran bahwa pemahaman sebagian siswa mengenai risiko penggunaan media sosial belum memadai. Kondisi tersebut menjadi dasar penyelenggaraan edukasi mengenai keadaban dan keamanan digital bagi siswa baru dalam rangkaian kegiatan pengenalan lingkungan sekolah. Materi dirancang agar siswa memperoleh pengenalan mengenai etika berkomunikasi, tanggung jawab atas unggahan, jejak digital, dan perlindungan informasi pribadi. Kegiatan juga memadukan pemaparan materi dan aktivitas permainan untuk mempertahankan keterlibatan peserta dalam kelompok besar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan edukasi interaktif serta perubahan skor pengetahuan siswa baru SMA Negeri 113 Jakarta mengenai keadaban dan keamanan digital sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi dibatasi pada pengetahuan yang diukur segera setelah edukasi; perubahan perilaku bermedia sosial tidak dinilai.

## METODE

### Desain, lokasi, waktu, dan peserta

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk edukasi interaktif dengan evaluasi deskriptif menggunakan pengukuran satu kelompok sebelum dan setelah kegiatan (one-group pretest–posttest tanpa kelompok pembanding). Kegiatan dilaksanakan pada 13 Juni 2026, pukul 11.00–11.45 WIB, di pendopo SMA Negeri 113 Jakarta. Sebanyak 312 siswa baru mengikuti kegiatan. Pelaksana terdiri atas lima anggota tim RSC WSC. Naskah sumber tidak memberikan informasi mengenai metode rekrutmen peserta, karakteristik usia/jenis kelamin, atau jumlah lembar evaluasi yang lengkap; oleh karena itu, informasi tersebut tidak diasumsikan.

### Persiapan dan pelaksanaan kegiatan

Tahap persiapan meliputi komunikasi dan wawancara dengan guru bidang kesiswaan, koordinasi teknis dengan sekolah, penyusunan bahan edukasi, serta persiapan instrumen evaluasi. Materi disampaikan menggunakan presentasi PowerPoint, proyektor LCD, dan sistem pengeras suara. Kegiatan terdiri atas pembukaan, pemaparan materi secara interaktif, tanya jawab, permainan/kuis edukatif, serta pembacaan ikrar bersama mengenai penggunaan media sosial secara bijak. Pemaparan materi dan interaksi dilakukan oleh anggota tim pengabdian.

Pokok bahasan mencakup keadaban berkomunikasi di media sosial, tanggung jawab ketika membagikan foto atau video orang lain, jejak digital, penggunaan kata sandi dan kode sekali pakai (one-time password/OTP),

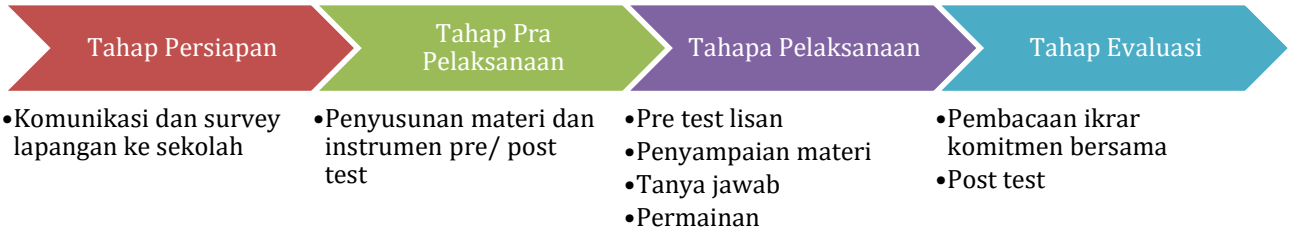
serta kewaspadaan terhadap penyalahgunaan data dan penipuan daring. Aktivitas permainan dicatat sebagai unsur interaktif yang berlangsung selama edukasi. Karena aturan permainan, skema poin, level, atau penghargaan belum dijelaskan dalam laporan awal, kegiatan tidak dikategorikan secara tegas sebagai intervensi gamifikasi dengan rancangan yang terstandardisasi.

**Instrumen dan evaluasi**

Pengetahuan dievaluasi menggunakan sepuluh soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi kegiatan. Pertanyaan mencakup pemahaman tentang OTP, add-on, jejak digital, tanggung jawab penggunaan media sosial, kesantunan dalam mengunggah foto atau video, dan keamanan data daring. Pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) pemberian edukasi. Naskah sumber belum menyajikan proses validasi instrumen, prosedur penskoran terperinci, maupun hasil uji reliabilitas; keterbatasan ini perlu dinyatakan ketika menafsirkan perubahan skor.

**Pengolahan dan analisis data**

Data evaluasi disajikan secara deskriptif dalam bentuk rerata, simpangan baku, nilai minimum–maksimum, serta distribusi frekuensi skor setelah kegiatan sebagaimana tersedia dalam naskah sumber. Selisih rerata dihitung dari rerata posttest dikurangi rerata pretest. Karena data individual berpasangan dan hasil uji statistik tidak tersedia dalam naskah, tidak dilakukan pengujian signifikansi maupun penarikan kesimpulan kausal mengenai efektivitas intervensi




**Gambar 1 Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Pelaksanaan edukasi interaktif**

Edukasi diselenggarakan selama sekitar 45 menit dengan peserta sebanyak 312 siswa baru SMA Negeri 113 Jakarta. Kegiatan meliputi penyampaian materi oleh tim, sesi pertanyaan dan tanggapan, permainan edukatif, serta pembacaan ikrar bersama pada akhir sesi. Seluruh peserta dilaporkan mengikuti pembacaan ikrar untuk menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Ikrar ini merupakan hasil kegiatan yang bersifat partisipatif dan tidak dapat disamakan dengan bukti bahwa perilaku digital peserta telah berubah. Dokumentasi kegiatan berupa foto sesi materi, permainan/doorprize, dan foto bersama dapat dipertahankan dari naskah asli dengan penomoran gambar yang konsisten.

**Perubahan skor pengetahuan sebelum dan setelah kegiatan**

Hasil evaluasi yang dilaporkan menunjukkan rerata skor pengetahuan sebesar 70,89 sebelum edukasi dan 86,20 setelah edukasi. Dengan demikian, terdapat kenaikan rerata sebesar 15,31 poin. Nilai simpangan baku masing-masing pengukuran adalah 12,94 dan 13,12. Rentang skor sebelum kegiatan dilaporkan 5–85, sedangkan setelah kegiatan 20–100 (Tabel 1). Perubahan ini menggambarkan hasil pengukuran pengetahuan segera setelah sesi edukasi, tetapi belum memastikan retensi pengetahuan dalam jangka panjang.

**Tabel 1. Skor pengetahuan sebelum dan setelah kegiatan**

| Pengukuran | n* | Minimum | Maksimum | Rerata ± SD |
|---|---|---|---|---|
| **Pretest** | 312 | 5 | 85 | 70,89 ± 12,94 |
| **Posttest** | 312 | 20 | 100 | 86,20 ± 13,12 |

Pada pengelompokan skor posttest, sebanyak 295 siswa (94,5%) dilaporkan memperoleh nilai di atas 70,

sedangkan 17 siswa (5,5%) berada pada kategori nilai ≤60. Naskah asli tidak memuat kategori 61–70 sehingga kriteria klasifikasi dan tabulasi tersebut perlu diperiksa kembali. Karena kedua kelompok yang dilaporkan berjumlah tepat 312 siswa, tabel frekuensi sementara hanya dapat dipertahankan sebagai angka laporan awal, bukan distribusi kategori yang telah tervalidasi.



**Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masayrakat**

**Interpretasi hasil dan relevansi literatur**

Peningkatan rerata skor setelah edukasi memberikan indikasi adanya perbaikan pengetahuan yang diukur secara langsung setelah kegiatan. Pola ini sejalan secara umum dengan laporan Darmanto et al. (2025) tentang peningkatan skor pengetahuan setelah edukasi interaktif berbasis sekolah pada topik kesehatan yang berbeda. Kesamaan tersebut terutama terletak pada pendekatan edukasi dan evaluasi sebelum–sesudah, bukan pada kesetaraan karakteristik materi maupun populasi. Kegiatan Sari et al. (2025) juga memberikan contoh penggunaan metode partisipatif untuk mengedukasi remaja mengenai media sosial, meskipun desain dan instrumen hasilnya tidak identik dengan kegiatan ini.

Materi keamanan digital menjadi relevan karena paparan lingkungan daring dapat melibatkan risiko perundungan dan penipuan, sebagaimana dibahas dalam Arifin et al. (2025) dan Niman et al. (2023). Penjelasan mengenai unggahan yang menghormati privasi orang lain, jejak digital, keamanan akun, dan kewaspadaan terhadap OTP dapat membantu memperkenalkan konsep perlindungan diri pada siswa. Dalam kerangka UNESCO (2024), pemahaman semacam ini merupakan salah satu komponen pendidikan kewargaan digital. Meski demikian, pengetahuan yang lebih tinggi pada posttest tidak cukup untuk menyatakan bahwa risiko kejadian siber berkurang atau praktik keamanan peserta telah berubah.

Kombinasi presentasi, tanya jawab, dan permainan memungkinkan pelaksana memadukan penyampaian materi dengan partisipasi peserta dalam waktu terbatas. Kendati demikian, data kegiatan tidak menyediakan pengukuran keterlibatan siswa, perbandingan antarmetode, atau evaluasi terpisah terhadap kontribusi

permainan. Oleh sebab itu, manfaat spesifik masing-masing komponen tidak dapat dipastikan berdasarkan laporan ini. Istilah "permainan edukatif" digunakan secara deskriptif sampai penulis dapat memberikan informasi mengenai mekanisme gamifikasi yang benar-benar diterapkan.

**Kendala dan keterbatasan kegiatan**

Selama pelaksanaan, sebagian siswa melaporkan kesulitan membaca tulisan dan soal yang ditayangkan melalui proyektor karena ukuran teks serta jarak tempat duduk. Dengan peserta yang banyak dan waktu edukasi sekitar 45 menit, keterjangkauan media pembelajaran menjadi perhatian bagi kegiatan serupa. Temuan tersebut berasal dari catatan evaluasi penyelenggara; belum tersedia analisis yang menghubungkan posisi duduk atau keterbacaan layar dengan skor pengetahuan individu.

Interpretasi hasil dibatasi oleh beberapa faktor: penggunaan satu kelompok tanpa kontrol, tidak tersedianya data individual untuk analisis berpasangan, belum dilaporkannya validitas dan reliabilitas instrumen, serta pengukuran hanya dilakukan segera setelah kegiatan. Selain itu, terdapat ketidakjelasan kategori distribusi nilai posttest dalam tabel awal. Kegiatan ini tidak mengukur praktik penggunaan media sosial, kejadian perundungan siber, maupun perubahan perilaku setelah siswa kembali beraktivitas secara daring. Evaluasi berikutnya dapat mempertimbangkan instrumen yang diuji kelayakannya, pengukuran tindak lanjut, media yang lebih mudah dibaca, dan penjelasan rinci mengenai permainan edukatif..

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui edukasi interaktif mengenai keadaban dan keamanan digital yang melibatkan 312 siswa baru SMA Negeri 113 Jakarta menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta setelah pelaksanaan kegiatan. Rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 70,89 sebelum edukasi menjadi 86,20 setelah edukasi, dengan selisih sebesar 15,31 poin. Selain itu, sebanyak 94,5% peserta memperoleh skor *posttest* di atas 70. Temuan ini menunjukkan bahwa edukasi interaktif dapat menjadi salah satu pendekatan dalam mendukung peningkatan pengetahuan siswa mengenai penggunaan media sosial secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Evaluasi lanjutan diperlukan untuk mengetahui keberlanjutan pengetahuan serta penerapannya dalam perilaku digital siswa sehari-hari.

## PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini tidak menerima pendanaan eksternal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, jajaran guru, dan seluruh siswa SMA Negeri 113 Jakarta atas dukungan, kerja sama, serta partisipasinya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pembina, pengurus, dan seluruh relawan RSC WSC yang telah berkontribusi dalam perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan kegiatan edukasi. Dukungan dan kolaborasi berbagai pihak tersebut turut menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin, I., Nirwana, Nurmagfira, & Aksayanti. (2025). Dinamika cyberbullying di media sosial dan dampaknya terhadap kehidupan sosial remaja. DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education, 2(2), 92–102. https://doi.org/10.69875/djosse.v2i2.133

Darmanto, A. G., Effendy, L., Yuwono, N., & Rachman, M. J. (2025). Intervensi edukasi kesehatan tentang

tuberkulosis meningkatkan pengetahuan siswa SMK di Surabaya. Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara, 9(3), 607–618. https://doi.org/10.29407/ja.v9i3.25804

Niman, S., Parulian, T. S., & Rothhaar, T. (2023). Online love fraud and the experiences of Indonesian women: A qualitative study. International Journal of Public Health Science, 12(3), 1200–1208. https://doi.org/10.11591/ijphs.v12i3.22617

Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. Didache: Journal of Christian Education, 2(1), 1–19. https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396

Sari, N. I., Septiani, E., & Masruroh, A. (2025). Bijak dalam menggunakan sosial media pada kalangan remaja di SMAN 80 Jakarta: Pengabdian. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 3(4), 3755–3759. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1150

UNESCO. (2024). Global citizenship education in a digital age: Teacher guidelines. UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/global-citizenship-education-digital-age-teacher-guidelines