

Meningkatkan Kompetensi Digital Siswa SMA : Etika Bermedia Sosial Dengan Bijak

Boosting Digital Literacy and Ethical Social Media Engagement in Senior High Schools

Pratama Angga Buana^{*1}, Saifur Rohman Cholil², Titin Winarti³, Dwi Prabowo⁴, Aaliyah Putri Shafira Panyol⁵, Nasywa Farahiya Prastiwi⁶, Jessica Elaine Utomo⁷

¹⁻⁷Universitas Semarang, Jalan Soekarno Hatta, Tlogosari Kulon, Kota Semarang, 50196, Jawa Tengah, Indonesia

Email*: pratama_angga@usm.ac.id

Article history

Received : Mar 16, 2026

Revised : May 30, 2026

Accepted : Jun 07, 2026

Abstrak – Peningkatan pesat penetrasi internet dan tingginya ketergantungan Generasi Z pada media sosial dan platform digital telah menciptakan kesenjangan dalam literasi digital kritis. Isu ini diperparah dengan maraknya risiko kejahatan siber, penyebaran hoax, cyberbullying, dan munculnya tantangan etika terkait pemanfaatan Artificial Intelligence (AI), terutama isu plagiarisme. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital siswa SMA Warga dengan memperkuat pemahaman tentang Etika Digital, dan Literasi pemanfaatan teknologi AI. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan edutainment, dan workshop praktik. Workshop mencakup demonstrasi langsung aplikasi AI generatif (Gemini dan ChatGPT), dengan penekanan kuat pada konsekuensi hukum yang diatur dalam Undang-Undang ITE dan Undang-Undang Hak Cipta. Kegiatan ini melibatkan 33 peserta didik dan tiga tenaga pendidik. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner pretest dan posttest menunjukkan efektivitas intervensi. Rata-rata skor keseluruhan meningkat dari 1.56 menjadi 4.61 (skala Likert 5), mengindikasikan peningkatan kesadaran yang berhasil. Temuan paling menonjol adalah peningkatan pengetahuan yang signifikan mengenai sanksi hukum (UU ITE dan UU Hak Cipta) untuk pelanggaran digital dan plagiarisme. PkM ini berkontribusi dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi warga digital yang cakap teknologi dan beretika.

Kata kunci: Etika Digital, Kecerdasan Buatan, Literasi Digital, Media Sosial, Plagiarisme

Abstract – The swift escalation of internet penetration and the high reliance of Generation Z on social media and digital platforms have created a significant deficit in critical digital literacy. This issue is compounded by prevalent risks such as cybercrime, the dissemination of hoax information, cyberbullying, and the emerging ethical challenges associated with the utilization of Artificial Intelligence (AI), particularly the problem of plagiarism. This Community Service (PkM) activity aimed to elevate the digital competence of students at SMA Warga by reinforcing their understanding of Digital Ethics and AI Utilization Literacy. The program was executed using an edutainment approach combined with practical workshops. The workshops included direct demonstrations of generative AI applications (Gemini and ChatGPT), placing a strong emphasis on the legal consequences regulated by the ITE Law and Copyright Law. The activity successfully engaged 33 students and three educators. Evaluation results, derived from pretest and posttest questionnaires, clearly demonstrated the intervention's effectiveness. The overall average score dramatically increased from 1.56 to 4.61 (on a Likert 5 scale), indicating a successful and substantial enhancement in participant awareness. The most outstanding finding was the significant growth in knowledge concerning the legal sanctions (ITE and Copyright Law) for digital misconduct and plagiarism. This PkM contributes by preparing students to become technologically proficient and ethically responsible digital citizens.

Key words: Digital Ethics, Artificial Intelligence, Digital Literacy, Social Media, Plagiarism

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini, khususnya penetrasi internet tidak dapat terhindarkan di era modern. Di Indonesia, teknologi internet mulai dikenalkan pada tahun 1994 [1]. Sejak saat itu jumlah pengguna internet terus mengalami peningkatan signifikan. Data APJII [2] mencatat jumlah pengguna internet dari tahun 2020 hingga 2024 mengalami kenaikan yang tajam. Pertumbuhan ini salah satunya dipengaruhi oleh pandemi Covid-19 selama dua tahun, sehingga memaksa masyarakat bergantung pada teknologi internet untuk berbagai aktivitas [3]. Tingginya tingkat adopsi tersebut terlihat dari statistik tahun 2024, dengan

pengguna internet telah mencapai hampir 80% dari total populasi Indonesia pada tahun 2023 berjumlah sekitar 278,7 juta jiwa [4], [5], [6].

Tingginya penetrasi internet di Indonesia telah berdampak pada peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pengguna untuk mengakses media sosial. Fenomena ini bahkan telah mengarah pada kondisi ketergantungan media sosial di kalangan masyarakat Indonesia [7]. Ketergantungan tersebut terbukti dari besarnya basis pengguna pada berbagai platform populer diantaranya Youtube (139 juta pengguna), Instagram (122 juta), Facebook (118 juta), WhatsApp (116 juta), dan Tiktok (89 juta pengguna) [8], [9]. Fenomena ini semakin

mendesak untuk ditindaklanjuti mengingat data didominasi oleh pengguna generasi Z [10]. Mayoritas 93% menghabiskan kesehariannya untuk bermedia sosial hingga sembilan jam per hari [11], [12]. Durasi penggunaan harian ini menunjukkan kekhawatiran yang perlu direspon secara serius, mengingat pada tahun 2022 rata-rata waktu yang dihabiskan hanya sekitar empat jam per hari [13], [14].

Media sosial dapat memberi dampak positif maupun negatif dalam kehidupan. Dampak positifnya meliputi efektivitas media publikasi dan promosi karena mudah diakses, biayanya rendah, jangkauannya luas, serta mampu menciptakan suatu hubungan dan mempertemukan orang yang lama berpisah atau dalam jangkauan jarak jauh [15]. Namun, disisi lain juga dapat berdampak negatif, diantaranya seperti kejahatan siber (*cyber crime*), masalah psikologi (kecanduan, dan perilaku antisosial atau egois), hingga penyalahgunaan untuk penyebaran pornografi, *hoax*, ujaran kebencian, terorisme, radikal, narkoba, dan hedonisme [16].

Tingginya penetrasi media sosial berbanding lurus dengan peningkatan kasus penyebaran informasi palsu (*hoax*) yang terjadi pada berbagai *platform* digital, seperti WhatsApp, Line, dan Telegram, serta Instagram, Tiktok, Youtube, Facebook, dan Twitter [17], [18], [19]. Kondisi ini menyoroti pentingnya etika digital saat berinteraksi daring, terutama dalam memberikan komentar, dan berbagi informasi. Selain *hoax*, etika berinteraksi yang buruk sering memicu *Cyberbullying*, yaitu tindakan yang menimbulkan dampak merugikan pada kondisi emosional dan psikologis seseorang (korban) [20], [21], [22]. Komisi Perlindungan Anak Indonesia, mencatat bahwa jumlah kasus ini selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya [23].

Meskipun risiko hukum dalam ranah digital sudah diatur secara tegas melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta regulasi hak cipta, pada kenyataannya masih banyak dijumpai pengguna, khususnya di kalangan pelajar, masih minim literasi terhadap konsekuensi hukum tersebut [24]. Ketidapahaman ini sering kali membuat para remaja terjebak dalam pelanggaran tidak disengaja, seperti penyebaran konten berhak cipta tanpa izin atau pembuatan komentar yang melanggar pasal-pasal UU ITE [25]. Rendahnya kesadaran akan batasan hukum ini menjadi salah satu faktor pendorong meningkatnya potensi konflik dan pelanggaran etika di ruang digital [26].

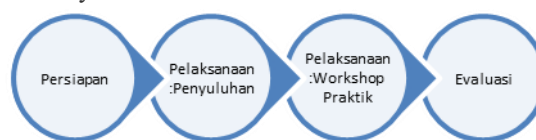
Di sisi lain, munculnya teknologi *Generative Artificial Intelligence* (AI) membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan dan kreativitas digital. *Generative AI* yang biasa digunakan Gen Z dalam menyelesaikan permasalahannya diantaranya Gemini AI dan ChatGPT [27], [28]. Meskipun AI menawarkan efisiensi tinggi dalam pengerjaan tugas akademik, penggunaannya tanpa pemahaman etis berisiko memicu pelanggaran hak cipta, plagiarisme digital, hingga hilangnya orisinalitas karya siswa [29], [30]. Fenomena ini menciptakan tantangan ganda, di mana para siswa tidak hanya harus patuh pada aturan hukum konvensional (UU ITE), tetapi juga harus bijak dalam menavigasi etika penggunaan konten hasil kecerdasan buatan agar tidak merugikan pihak lain atau melanggar hak intelektual.

Tingginya penetrasi teknologi dan risiko dampak negatif yang ada, terutama di kalangan pelajar, menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital kritis yang perlu segera diatasi. Siswa sebagai generasi Z membutuhkan bekal pengetahuan yang komprehensif, tidak hanya mengenai etika bermedia

sosial dan sanksi hukum (UU ITE), tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan teknologi baru seperti *Artificial Intelligence* (AI) secara etis dan produktif. Berangkat dari urgensi tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini melaksanakan kegiatan penguatan kompetensi siswa dalam etika digital dan pemanfaatan teknologi AI di SMA Warga. Mengingat SMA Warga merupakan salah satu sekolah menengah di pusat kota dengan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi, pembekalan literasi ini menjadi sangat penting. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan, hasil, dan dampak dari kegiatan tersebut dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa yang mencakup pemahaman hukum digital, etika berkomunikasi, serta literasi pemanfaatan AI secara bijak.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *edutainment* yang mengkombinasikan penyuluhan dan demonstrasi praktik. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Warga Kota Surakarta sebagai mitra, dan ditujukan kepada 30 peserta didik. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi empat tahapan seperti tampak pada Gambar 1 dibawah ini yang menunjukkan diagram tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat



Gambar 1. Diagram Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan persiapan, tahap ini meliputi identifikasi masalah dan permintaan jenis kegiatan yang akan diberikan maupun koordinasi dengan pihak mitra untuk penentuan jadwal pelaksanaan, kebutuhan sarana dan prasarana, serta penyiapan materi penyuluhan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan, tahap dimana inti dari kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu : penyuluhan etika digital dan demonstrasi praktik literasi tentang teknologi *Artificial Intelligence* AI. Penyuluhan etika digital bertujuan untuk memberikan edukasi terkait penetrasi pengguna internet, kasus-kasus yang pernah terjadi, dampak negatif bermedia sosial secara berlebihan, dan pemahaman sanksi dalam UU ITE. Sesi kedua, demonstrasi praktik literasi tentang pemanfaatan teknologi AI, berfokus pada pengenalan dan pemahaman etika dalam memanfaatkan teknologi AI. Materi mencakup gambaran karakteristik dasar AI, seperti *Machine Learning*, *Deep Learning*, dan Jaringan Saraf Tiruan, ragam pemanfaatan teknologi AI di kehidupan sehari-hari, serta perbandingan penggunaan aplikasi AI generatif seperti Gemini dan Chat GPT. Sesi ini menekankan risiko plagiarisme AI dan sanksi UU Hak Cipta.

Tahap terakhir adalah fokus pada pengukuran efektifitas kegiatan yang diberikan. Evaluasi menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden melalui link, baik untuk *pretest* maupun *posttest* [31]. Kuesioner ini akan diolah datanya menggunakan perhitungan rerata skala *likert* 1-5 [32]. Tabel 1 ini menjelaskan pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada para peserta melalui kuesioner.

Tabel 1. Tabel Pernyataan pada Kuesioner

No.	Pernyataan
1.	Saya memahami bahwa menyebarkan informasi yang belum jelas sumbernya (hoax) dapat melanggar UU ITE.
2.	Saya yakin bahwa setiap jejak digital, termasuk komentar di media sosial, akan memengaruhi reputasi saya di masa depan.
3.	Saya menyadari bahwa melakukan <i>body shaming</i> atau pencemaran nama baik di media sosial dapat berujung pada sanksi pidana
4.	Saya mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat konten video yang baik dan bijak
5.	Saya selalu berpikir dua kali sebelum membagikan atau berkomentar pada konten di media sosial.
6.	Saya telah memahami karakteristik <i>Artificial Intelligence</i> (AI)
7.	Saya menyadari adanya teknologi AI yang digunakan pada <i>smartphone</i>
8.	Saya telah memahami cara penggunaan aplikasi AI (Gemini maupun Chat GPT) untuk membuat visual gambar yang diinginkan melalui <i>prompt</i>
9.	Saya telah menggunakan aplikasi AI (Gemini maupun Chat GPT) untuk menyelesaikan permasalahan tugas-tugas sekolah.
10.	Saya sudah tahu Undang-Undang apa saja yang dihadapi dikala melakukan plagiarisme di dunia pendidikan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada hari Selasa, 11 November 2025, bertempat di SMA Warga Kota Surakarta. Kegiatan ini dihadiri oleh 36 peserta yang terdiri dari 33 peserta didik dan tiga tenaga pendidik. Gambar 2 berikut menunjukkan antusiasme peserta mengikuti kegiatan pengabdian.

**Gambar 2.** Antusiasme Peserta Pengabdian

Kegiatan dimulai dengan pemberian sambutan perwakilan dari tim pelaksana PkM dan pihak sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner *pretest* oleh seluruh peserta sebelum memasuki sesi materi. *Pretest* digunakan untuk alat ukur tingkat pemahaman peserta sebelum memperoleh materi dan penjelasan. Materi yang diberikan membahas tentang etika digital, dimana tingginya penetrasi pengguna internet di Indonesia yang terus meningkat, khususnya golongan generasi Z. Disampaikan bahwa mayoritas pengguna tersebut memanfaatkan internet tidak hanya untuk mencari informasi, tetapi juga untuk tujuan hiburan, terutama berselancar di media sosial. Gambar 3 menunjukkan saat pemberian materi etika digital.

**Gambar 3.** Pemberian Materi Etika Digital

Sesi ini diperkuat dengan adanya pembahasan kasus-kasus aktual sebagai studi komparasi untuk memberikan

pemahaman mendalam mengenai dampak dan konsekuensi penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak bertanggung jawab. Beberapa contoh kasus yang dibahas meliputi : insiden yang terjadi di SMA Negeri 72 Jakarta terkait perilaku *cyberbullying* yang memicu tindakan ekstrem, serta kasus tragis yang menimpa remaja di Kota Tegal akibat pembuatan konten video ekstrem yang berujung pada kematian. Berikut Gambar 4 mevisualisasikan contoh kasus-kasus tersebut. Melalui pembahasan kasus nyata ini, peserta diarahkan untuk memahami betapa pentingnya menjaga etika, dan bijak dalam berselancar di dunia maya, serta memiliki literasi kritis terhadap konten digital.

**Gambar 4.** Kasus-kasus Dampak Media Sosial

Pemahaman komprehensif mengenai konsekuensi hukum diberikan dalam sesi Etika Digital dengan penyampaian materi terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pemahaman ini sebagai solusi preventif agar peserta didik menyadari batas-batas legal dalam berinteraksi daring. Disampaikan bahwa tindakan *cyberbullying*, *body shaming*, dan pencemaran nama baik dapat dikenai sanksi pidana penjara maksimal empat tahun dan/atau denda paling banyak Rp750 juta. Sementara itu, sanksi pidana untuk penyebaran *hoax* dapat mencapai hukuman penjara hingga sepuluh tahun, dan konten yang bermuatan kesusilaan dapat dikenai sanksi penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal Rp1 Miliar.

Selain aspek hukum, solusi etika digital juga disampaikan secara praktis. Peserta didik diberikan panduan mengenai etika dalam membuat konten video yang positif dan bijak secara teoritis, etika dalam berkomentar di media sosial yang santun, serta etika dalam berkirir pesan formal dan informal. Pemberian pemahaman holistik ini diharapkan mampu mendidik untuk menjadi pengguna internet yang cerdas, bijak, dan bertanggung jawab, khususnya dalam aktivitas di media sosial.

Materi berikutnya berfokus pada pengenalan dan pemahaman etika dalam memanfaatkan teknologi AI. Materi ini diawali dengan memaparkan definisi AI dan karakteristiknya. Karakteristik tersebut terbagi menjadi tiga kategori, yaitu : *Machine Learning*, *Deep Learning*, dan Jaringan Saraf Tiruan. Gambar 5 menampilkan sesi saat pemaparan materi pemanfaatan teknologi AI.

**Gambar 5.** Pemberian Materi Pemanfaatan AI

Upaya kontekstualisasi diberikan agar peserta didik lebih memahami keberadaan AI dalam kehidupan sehari-hari. Peserta diajak mengidentifikasi berbagai penerapan teknologi

AI yang sudah melekat pada perangkat *smartphone* masing-masing, seperti fungsi *security* (*fingerprint* atau *face recognition*), fitur peningkatan kualitas foto (*auto-focus* dan *enhancement*), sistem manajemen daya baterai, penyesuaian kecerahan layar otomatis, hingga penggunaan asisten virtual seperti Google Assistant. Melalui identifikasi ini, kesadaran (*awareness*) peserta didik mengenai teknologi AI yang ada dapat semakin paham.

Pemaparan materi AI dipersempit dengan memfokuskan tentang pengenalan dan perbandingan kedua aplikasi AI generatif yang populer, yaitu Gemini dan ChatGPT. Pemateri mendemonstrasikan secara langsung penggunaan AI tersebut menggunakan *prompt*. Diujicobakan *prompt* yang sama pada kedua aplikasi tersebut untuk membuat konten visual berupa gambar kegiatan proses belajar mengajar. Adapun tampilan *prompt* yang dituliskan seperti Gambar 6 berikut.

buatkan saya sebuah gambar dengan menggunakan wajah yang ada difoto ini sedang melakukan sosialisasi kepada para siswa-siswi SMA Warga didalam ruang kelas dengan jumlah sebanyak 32 siswa. Seragam siswa mengenakan seragam OSIS SMA dan mereka sangat antusias menyimak penjelasannya. ruangan kelasnya terdapat papan layar yang menjelaskan tentang teknologi ai menggunakan sensor lidar.

Gambar 6. Tampilan Pompt pada kedua Aplikasi

Hasil dari keduanya saat di-*running* menunjukkan bahwa Gemini menghasilkan konten visual yang lebih akurat dan sesuai dengan instruksi *prompt* yang diberikan, dibandingkan dengan Chat GPT yang cenderung kurang relevan. Demonstrasi ini memberikan pemahaman praktis kepada peserta bahwa meskipun menggunakan teknologi AI yang sama, *output* yang dihasilkan dapat bervariasi dan memerlukan literasi *prompt* yang baik. Berikut Gambar 7. menampilkan hasil kedua aplikasi dengan *prompt* dan objek gambar yang sama.



Gambar 7. Hasil Gemini (kiri) dan Chat GPT (kanan)

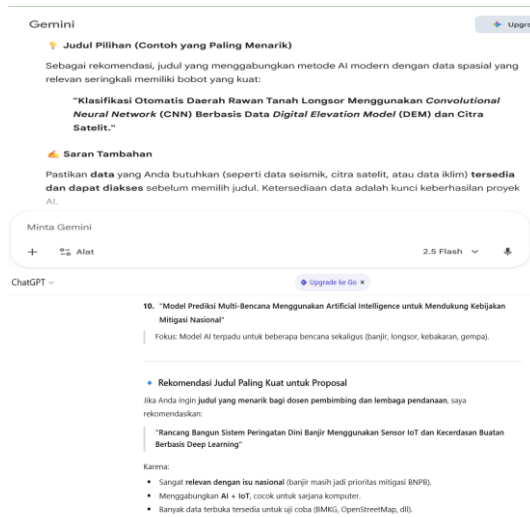
Setelah mendemonstrasikan pemanfaatan teknologi AI dibidang hiburan dan kreatifitas kepada peserta, berikutnya eksplorasi penggunaan *prompt* untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas atau permasalahan akademik. Dimana para peserta diberikan contoh untuk membuat sebuah proposal tugas akhir misalkan. Teknologi AI ini dapat menjadi solusi dikala peserta merasa sudah kesulitan dan waktu yang sempit. Gambar 8 menampilkan visualisasi dari penulisan *prompt* yang sama baik pada Gemini AI maupun ChatGPT.

Buatkan saya sebuah judul tentang kecerdasan buatan yang layak untuk saya ajukan dalam pembuatan proposal tugas akhir sarjana komputer yang berhubungan dengan mitigasi bencana alam.

Gambar 8. Prompt Skenario Penyelesaian Tugas

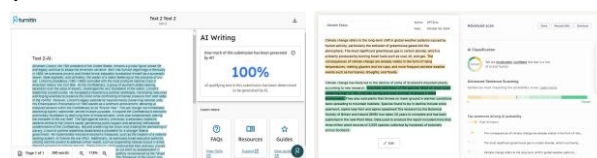
Gambar 9 menampilkan hasil dari kedua aplikasi dan keduanya terbukti dapat memberikan solusi dan *output* yang

cepat, menarik dan bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik.



Gambar 9. Hasil Akhir dari Gemini dan Chat GPT

Meskipun teknologi AI menawarkan manfaat yang positif dalam mendukung pembelajaran, terdapat sejumlah risiko yang perlu diwaspadai dan diketahui oleh para peserta dalam dunia pendidikan. Terdapat lima dampak negatif utama dari penggunaan AI secara berlebihan, di antaranya : (1) menurunnya kemampuan berpikir kritis dan analisis, (2) potensi ketergantungan teknologi yang dapat mengurangi fungsi kognitif, (3) peningkatan risiko plagiarisme digital, (4) potensi menurunnya interaksi personal antara siswa dan guru, serta (5) masalah privasi dan keamanan informasi pribadi. Risiko terbesar yang menjadi perhatian khusus adalah peningkatan kasus plagiarisme dan pelanggaran Hak Cipta. Gambar 10 menampilkan contoh penggunaan aplikasi seperti Turnitin dan GPTZero untuk mendeteksi plagiarisme yang dihasilkan oleh AI, menunjukkan bahwa *output* AI tetap dapat dilacak dan dikenai sanksi.

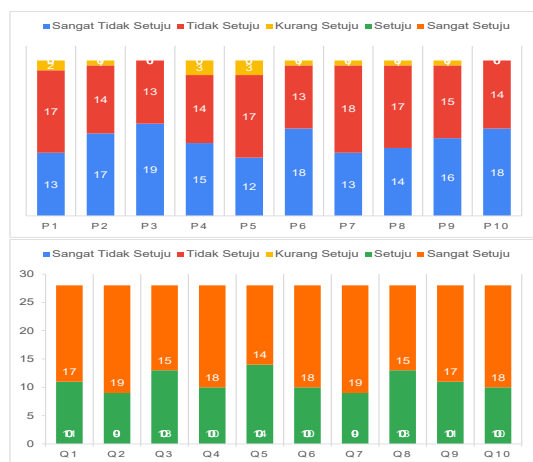


Gambar 10. Turnitin (kiri) dan GPTZero (kanan)

Pelanggaran yang terjadi dalam konteks AI dan karya digital diatur oleh Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Dijelaskan kepada peserta didik bahwa penggunaan tanpa izin atau penjiplakan (plagiarisme) dapat memicu sanksi perdata berupa ganti rugi kepada pencipta, atau sanksi pidana sesuai Pasal 113 UU Hak Cipta. Pelanggaran dalam rangka memperoleh gelar akademik atau profesi (seperti diatur dalam Pasal 25 Ayat 2 UU Hak Cipta) diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau denda [33], [34].

Tahapan akhir dari pelaksanaan kegiatan ini adalah evaluasi program yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Pengukuran efektivitas program dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* (sebelum kegiatan) dan *posttest* (setelah penyampaian materi). Gambar 11 menampilkan hasil olah data kuesioner tersebut sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan dan

peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan.



Gambar 11. Olah Data *Pretest* (atas) - *Posttest* (bawah)

Berdasarkan hasil olah data kuesioner yang disajikan tersebut, pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi, ditandai dengan peningkatan pemahaman peserta dari *pretest* ke *posttest*. Tabel 2 memberikan visual hasil masing-masing pernyataan tingkat pemahaman peserta menggunakan skala *likert* 1-5 sebagai berikut [35] :

Tabel 2. Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	Aspek Pemahaman Peserta	Skor Sebelum	Skor Sesudah
1	UU ITE terkait Hoax	1,66	4,61
2	Dampak jejak digital terhadap reputasi masa depan	1,50	4,68
3	Sanksi pidana body shaming dan pencemaran nama baik	1,41	4,54
4	Pembuatan konten video yang bijak dan baik	1,63	4,64
5	Etika berkomentar dan berbagi di media sosial	1,72	4,50
6	Karakteristik AI	1,47	4,64
7	Teknologi AI yang tertanam pada <i>smartphone</i>	1,63	4,68
8	Cara penggunaan aplikasi AI (Gemini dan ChatGPT)	1,59	4,54
9	Penggunaan AI untuk menyelesaikan tugas sekolah	1,53	4,61
10	Undang-undang plagiarisme	1,44	4,64

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan pemahaman pada seluruh indikator. Rata-rata keseluruhan skor naik signifikan dari 1,56 pada *pretest* menjadi 4,61 pada *posttest*. Peningkatan rata-rata dari 1,56 menjadi 4,61 tidak hanya menunjukkan keberhasilan dalam mentransfer informasi, melainkan pergeseran paradigma (*shift of mindset*) siswa dari pengguna pasif menjadi pengguna digital yang sadar hukum. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa edukasi mengenai sanksi UU ITE dan Hak Cipta tidak harus disampaikan dengan gaya instruksional yang membosankan, melainkan melalui pendekatan *edutainment* yang kontekstual dengan keseharian siswa

IV. KESIMPULAN

Kegiatan ini terbukti efektif meningkatkan kesadaran etika digital dan literasi AI siswa. Peningkatan pemahaman terlihat pada seluruh indikator, terutama terkait konsekuensi hukum (*body shaming, hoax, plagiarisme AI*). Kombinasi metode *edutainment* dan demonstrasi praktis berhasil membekali siswa dengan tanggung jawab serta integritas di ruang digital.

PUSTAKA

- [1] Meilani Teniwut, "Sejarah Internet, Kapan Mulai Masuk Indonesia?," <https://mediaindonesia.com/teknologi/531578/sejarah-internet-kapan-mulai-masuk-indonesia>.
- [2] APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- [3] P. Angga Buana, B. Ardi Pramono, and S. Susanto, "Pemanfaatan Parenat App Untuk Pengawasan Anak Dalam Menggunakan Gadget di SMP Negeri 21 Surakarta," *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 115–125, Jul. 2023.
- [4] N. D. N. Putri, "Pengguna internet di indonesia: tren, tantangan, dan peluang di era digital," *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eissn*, vol. 3, no. 8, pp. 604–608, Aug. 2025, [Online]. Available: <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- [5] A. A. H. Siregar, R. R. Apriliani, and N. Nurhasanah, "Analisis Korelasi Statistik Antara Populasi Jumlah Penduduk dan Pengguna Internet Di Indonesia," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 3, pp. 4776–4781, Sep. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i3.2684.
- [6] F. Faizza Zainuddin, F. Chrisma Eka P, P. S. Dhyaksa, M. B. Ardiansyah, and P. Angga Buana, "System Usability Scale (SUS) : Analisis Pengalaman Pengguna Pada Portal Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Semarang," *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, vol. 4, no. 1, pp. 23–28, Jan. 2025.
- [7] Andreas Daniel Panggabean, "Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024," <https://rri.co.id/iptek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>.
- [8] T. Shakila, L. R. Putri, and W. Kuncoro, "Pemanfaatan Media Sosial Harian Bhirawa Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat," *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, vol. 04, no. 02, pp. 31–38, 2024.
- [9] P. Angga Buana, L. Haikalul Hafidz, A. Rahmat Hartadi, Y. Ivan Kurniawan, H. Tri Anggoro, and N. Shofa Saghita, "Pendekatan Systematic Literature Review Dan Eucs: Mengukur Kepuasan Pengguna Tiktok Dan Instagram," *INDEXIA: Informatic and Computational Intelligent Journal*, vol. 06, no. 02, pp. 92–101, Nov. 2024.
- [10] Badan Pusat Statistik Indonesia, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024," Jakarta, Aug. 2025.
- [11] Sindo News, "Dampak Negatif Media Sosial pada Anak Remaja," *Seputar inews RCTI*, Indonesia, Sep. 27, 2024. Accessed: Nov. 12, 2025. [Online]. Available: <https://nasional.sindonews.com/read/686491/94/dampak-negatif-media-sosial-bagi-remaja-1644901325>
- [12] M. Wuisang, "Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja," *Klabat Journal of Nursing*, vol. 5, no. 2, pp. 97–103, Oct. 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unklab.ac.id/index.php/kjn>
- [13] Y. F. Nafisah and M. Jannah, "Penggunaan Media Sosial pada Generasi Z," *Charater Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 11, no. 02, pp. 705–713, 2024, doi: 10.26740/cjpp.v11n2.p705-713.
- [14] Aris Widiyanto, Joel Rey Usgang Acob, France Allan M. Cavite, Tri Yuniarti, and Joko Tri Atmojo, "The Impact of Time Spent on Social Media on the Occurrence of Anxiety in Youth: A Cross-Sectional Study in Surakarta, Indonesia," *Journal Of Nursing Practice*, vol. 8, no. 4, pp. 904–911, Jul. 2025, doi: 10.30994/jnp.v8i4.853.

- [15] D. Roganda Parlindungan *et al.*, "Literasi Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Paskalis Jakarta Mengenai Etika Komunikasi Di Media Sosial," *Dharma Sevanam*, vol. 2, no. 2, pp. 201–210, Feb. 2023.
- [16] B. Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Cybercommunity, Media Sosial dan Diskursus Teknologi Media Komunikasi (Kedua)*. Kencana Prenadamedia Group, 2021.
- [17] E. N. Sari, A. Hermayanti, N. D. Rachman, and F. Faizi, "Peran Literasi Digital dalam Menangkal Hoax di Masa Pandemi (Literature Review)," *Madani : Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, vol. 13, no. 3, pp. 225–240, Dec. 2021.
- [18] A. Rahmadhany, A. Aldila Safitri, and I. Irwansyah, "Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 30–43, Jan. 2021, doi: 10.47233/jteksis.v3i1.182.
- [19] A. D. Dakota and V. Valensia, "Pengaruh Sosial Media terhadap Peningkatan Kejahatan di Kalangan Remaja Indonesia," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, vol. 2, no. 2, pp. 311–315, Apr. 2025.
- [20] Redaksi Halodoc, "Mengenal Cyberbullying: Penyebab, Dampak, dan Cara Mengatasinya," <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-cyberbullying-penyebab-dampak-dan-cara-mengatasinya>.
- [21] S. Adyan Magfirah, S. Alfarauq, A. Sas, and M. Fadli Fauzi Sahlan, "Penguatan Literasi Digital untuk Mencegah Cyberbullying dan Pergaulan Bebas di Kalangan Remaja Pedesaan," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Combiz)*, vol. 2, no. 2, pp. 10–18, Jul. 2025.
- [22] T. A. Parwitasari, S. Supanto, I. Ismunarno, R. A. Fitriyono, and W. Budyatmojo, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Cyberbullying Di Kalangan Remaja Di Indonesia The Influence Of Social Media On Cyberbullying Among Teenagers In Indonesia," *Media Keadilan : Jurnal Ilmu Hukum*, vol. 15, no. 2, pp. 66–86, Oct. 2024, doi: 10.31764/jmk.
- [23] F. Antama, M. Zuhdy, and H. Purwanto, "Faktor Penyebab Cyberbullying yang Dilakukan oleh Remaja di Kota Yogyakarta," *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, vol. 1, no. 2, pp. 182–202, Sep. 2020, doi: 10.18196/jphk.1210.
- [24] J. Simanjuntak and Y. A. Raharusun, "Menjaga Penggunaan Media Sosial yang Etis : Penyuluhan dan Penerapan UU ITE untuk Remaja," *Legal Empowerment: Jurnal Pengabdian Hukum*, vol. 1, no. 1, pp. 50–62, Apr. 2023, doi: 10.46924/legalempowerment.v1i1.170.
- [25] T. T. Tutik, "Etika Bermedia Sosial Menjaga Marwah Diri dan Institusi di Dunia Digital Menurut UU ITE dan UU PDP," UIN Sunan Ampel Surabaya. Accessed: Mar. 07, 2026. [Online]. Available: <https://uinsa.ac.id/etika-bermedia-sosial-menjaga-marwah-diri-dan-institusi-di-dunia-digital-menurut-uu-ite-dan-uu-pdp>
- [26] F. Mas'ud, H. Jeluhur, K. Negat, A. Tefa, M. Uly, and M. Amtiran, "Etika Dalam Media Sosial Antara Kebebasan Ekspresi Dan Tanggung Jawab Digital," *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, vol. 2, no. 2, pp. 235–246, Jun. 2025, doi: 10.71153/jimmi.v2i2.289.
- [27] P. A. Buana, F. R. Abriansah, N. D. Kurniawan, P. R. Ferdian, D. N. N. Ma'arif, and A. M. Firdaus, "Mengukur Kinerja AI : Perbandingan Kepuasan Pengguna chatgpt dan Google Gemini dalam Era Digital," *Jurnal Ilmiah SINUS*, vol. 23, no. 2, p. 13, Jul. 2025, doi: 10.30646/sinus.v23i2.900.
- [28] F. Rizky Abriansah, N. Dwi Kurniawan, P. Rendi Ferdian, D. Nurin Nabil Ma'arif, A. Maulana Firdaus, and P. Angga Buana, "Exploring User Experiences of Chat GPT and Google Gemini AI: A SUS and EUCS Approach," *Computer Engineering and Artificial Intelligence*, Dec. 2024, [Online]. Available: <https://journal.redtechidn.org/index.php/itcea>
- [29] P. Tahlya Nasrul, N. Alfadila, N. Maharani, and S. Safrizal, "Peran Dan Dampak Artificial Intelligence Dalam Pendidikan : Kajian Dari Calon Guru Pendidikan Dasar," *Agustus*, vol. 3, no. 8, pp. 1–15, Aug. 2025, doi: 10.62281.
- [30] A. Yuswanto, "Pengaruh Teknologi Ai Chatgpt Terhadap Publikasi Jurnal Di Indonesia: Studi Literatur," *Jurnal Ismetek ISSN*, vol. 18, no. 2, pp. 142–148, Dec. 2024.
- [31] P. Angga Buana, E. Widodo, T. Winarti, D. Nurin Nabil Ma, and K. Kusuma Wardani, "Penguatan Branding Sekolah melalui Literasi Digital dan Virtual Reality," *Abdimasku*, vol. 8, no. 2, pp. 582–590, May 2025.
- [32] P. A. Buana, A. G. Ardyan, F. S. Tamboto, N. H. Prakoso, D. Y. Yudistira, and G. W. Derek, "Analisis Kepuasan Pengguna Capcut Dan Kinemaster Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (tikomsin)*, vol. 13, no. 1, p. 1, May 2025, doi: 10.30646/tikomsin.v13i1.916.
- [33] R. Fitri *et al.*, *Hak Kekayaan Hak Kekayaan Intelektual Intelektual Penulis*, 1st ed. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022. [Online]. Available: www.globaleksekutifteknologi.co.id
- [34] A. Gunawati, R. S. Mucharrom, S. M. Putra, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Atas Tindakan Plagiarisme Karya Seni Digital Pada Aplikasi Media Sosial Instagram," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 02, no. 03, pp. 345–354, 2025.
- [35] J. R. Lindner and N. Lindner, "Interpreting Likert type, summated, unidimensional, and attitudinal scales: I neither agree nor disagree, Likert or not," *Advancements in Agricultural Development*, vol. 5, no. 2, pp. 152–163, Jan. 2024, doi: 10.37433/aad.v5i2.351.