

Smart School Online

Mengaplikasikan Penggunaan
Internet Sehat dan Cerdas di Sekolah

Panduan Bagi Guru dan Orang Tua
Oleh: Tim ICT Watch



DAFTAR ISI

- 1 Daftar Isi
- 2 Kerangka Modul

5

BAGIAN 1
Pengantar,
Pemanasan dan
Perkenalan

8

BAGIAN 2
Fakta Internet
dan Gadget

19

BAGIAN 3
Persiapan Penggunaan
Internet dan Gadget

37

BAGIAN 4
Mengenalkan
Kerangka
Literasi Digital

52

BAGIAN 5
Keamanan dan
Perlindungan dalam
Internet dan Gadget

60

BAGIAN 6
Hak-hak
Pengguna Internet
dan Gadget

69

BAGIAN 7
Pemberdayaan
Pengguna Internet
dan Gadget

83

BAGIAN 8
Praktik Penggunaan
Internet Sehat dan
Cerdas di Sekolah

88

BAGIAN 9
Refleksi Diri

Kerangka Modul

Mengaplikasikan Penggunaan Internet Sehat dan Cerdas di Sekolah

No.	Sesi	Topik	Kompetensi	Durasi (Menit)	Lembar Kerja
1	1	Pengantar, Pemanasan, dan Perkenalan	Komunikasi, Percaya Diri, Berpikir Kritis, Pengetahuan	45	• LK 1.1 • Pretest
2	2	Fakta Internet dan Gadget	Berpikir Kritis, Keterampilan Sosial, Komunikasi, Refleksi Diri	110	• LK 2.1 • LK 2.2
3	Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget				
	3	3 Poin Diskusi Wajib	Komunikasi, Percaya Diri, Berpikir Kritis, Pengetahuan	40	•LK 3.1 • LK 3.2 • LK 3.3 • LK 3.4 • LK 3.5 • LK 3.6
	4	Peraturan dalam Internet (termasuk hak dan kewajiban)		85	
	5	Risiko di Internet (termasuk fisik, virus)		35	
	6	Jejak Digital		50	
4	Mengenalkan Kerangka Literasi Digital				
	7	Proteksi	Berpikir Kritis, Riset	40	• LK 4.1 • LK 4.2 • LK 4.3 • LK 4.4 • LK 4.5
	8	Hak-Hak		50	
	9	Pemberdayaan		40	

No.	Sesi	Topik	Kompetensi	Durasi (Menit)	Lembar Kerja
5	Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget				
	10	Privasi	Riset, Berpikir Kritis, Pengendalian Diri, Refleksi Diri	40	LK 5.1
	11	Antivirus & Backup Dokumen	Riset, Berpikir Kritis, Analisis	55	
	12	Aplikasi Bantuan*		0	
6	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget				
	13	Kebebasan Berekspresi	Analisis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif	50	• LK 6.1 • SK 6.2 • LK 6.3 • LK 6.4
	14	Kekayaan Intelektual		65	
	15	Aktivisme Sosial		65	
7	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget				
	16	Jurnalisme Warga	Analisis, Berpikir Kritis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif	65	• LK 7.1 • LK 7.2 • LK 7.3
	17	Kewirausahaan		60	
	18	Etika Informasi		80	

No.	Sesi	Topik	Kompetensi	Durasi (Menit)	Lembar Kerja
Praktik Penggunaan Internet Sehat dan Cerdas di Sekolah					
8	19	Kegiatan yang Membutuhkan Internet	Komunikasi, Pengendalian Diri, Berpikir Kritis	70	<ul style="list-style-type: none"> • LK 8.1 • LK 8.2
		Kepemilikan, Lokasi, dan Waktu Penggunaan Gadget			
		Situs dan Aplikasi yang Diakses			
	20	Pendampingan oleh Guru*			
9	21	Refleksi Diri	Refleksi Diri, Analisis, Rencana Aplikasi	15	Post Test

*Materi tidak disampaikan ke peserta, hanya bahan bacaan untuk guru dan orangtua

Bagian 1

Pengantar, Pemanasan, dan Perkenalan

Sebelum melakukan pengajaran mengenai literasi digital, baik guru maupun siswa harus mengenal dulu apa itu gadget, internet, dan literasi digital. Pada sesi ini, guru menjelaskan isi modul Smart School Online kepada siswa-siswi. Metode yang dapat digunakan sifatnya interaktif agar siswa- siswi lebih memahami materi yang diberikan karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Metode interaktif yang dimaksud di sini antara lain melalui diskusi, tanya jawab, membahas foto atau video, dan bermain games. Selain itu, mengapresiasi pendapat setiap siswa-siswi juga merupakan hal penting. Hal yang bisa dilakukan ketika siswa-siswi memberikan jawaban yang kurang tepat dengan konteks pembahasan, adalah dengan membahas bersama jawaban yang lebih tepat sehingga mereka akan mendapatkan insight mengenai jawaban yang tepat tanpa merasa gagal.



Tahap Pelaksanaan:

Topik	Pengantar, Pemanasan, dan Perkenalan
Judul Kegiatan	Pengantar, Pemanasan, dan Perkenalan
Sesi	1 (Satu)
Kompetensi	Komunikasi, Percaya Diri, Berpikir Kritis, Pengetahuan
Tingkat Kesulitan	Mudah
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	45 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dan fasilitator saling berkenalan• Mengenalkan dan menjelaskan secara singkat mengenai rencana pembelajaran modul SSO kepada peserta• Menjelaskan tujuan dari sesi pelatihan mengenai internet sehat• Mengenalkan materi internet sehat dan cerdas kepada peserta
Metode	Games, menonton video, tugas individu, diskusi, tanya jawab
Peralatan	Bola, LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide beberapa gambar terkait internet dan gadget, lembar kerja 1.1, lembar pre-test, alat tulis, kertas flipchart, video link: s.id/dampakgadget

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (5 menit)	Mengajak peserta bermain games perkenalan. Fasilitator akan memperkenalkan diri, kemudian melempar bola kepada salah satu peserta untuk melanjutkan perkenalan, begitu selanjutnya hingga seluruh peserta selesai memperkenalkan diri. Konten perkenalan diri: nama, asal sekolah, hobi, tokoh idola, akun media sosial yang dimiliki.
Langkah 2 (3 menit)	Memberikan video teaser untuk membuka topik mengenai internet dan gadget.
Langkah 3 (10 menit)	Mengajak peserta menuliskan apa yang ia lihat dan persepsikan dari video tersebut pada lembar kerja 1.1. Kemudian, mengajak peserta berdiskusi dengan menyampaikan pendapatnya di depan peserta lainnya.
Langkah 4 (2 menit)	Fasilitator menyimpulkan pendapat seluruh peserta dalam poin penting.
Langkah 5 (10 menit)	Mengajak peserta mengisi lembar pretest sebelum menjelaskan materi modul.
Langkah 6 (5 menit)	Fasilitator menjelaskan dan mengenalkan modul SSO secara singkat kepada peserta dengan menunjukkan konten modul SSO dan mengaitkan dengan video teaser. Fasilitator juga menjelaskan tujuan dari sesi dan modul ini.
Langkah 7 (5 menit)	Fasilitator menjelaskan materi internet sehat dan cerdas melalui gambar-gambar yang berkaitan dengan internet dan gadget.
Langkah 8 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	s.id/dampakgadget1 ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 2

Fakta Internet dan Gadget di Indonesia

Apa itu gadget? Apa itu internet? Bagaimana menggunakannya? Apa manfaat internet bagi manusia? Apakah ada risiko ketika kita menggunakan internet? Pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan yang umum dipertanyakan oleh orang-orang yang akan mulai menggunakan internet dan gadget. Oleh sebab itu, sebelum membahas lebih jauh mengenai internet, mari kita bahas fakta seputar internet dan gadget.

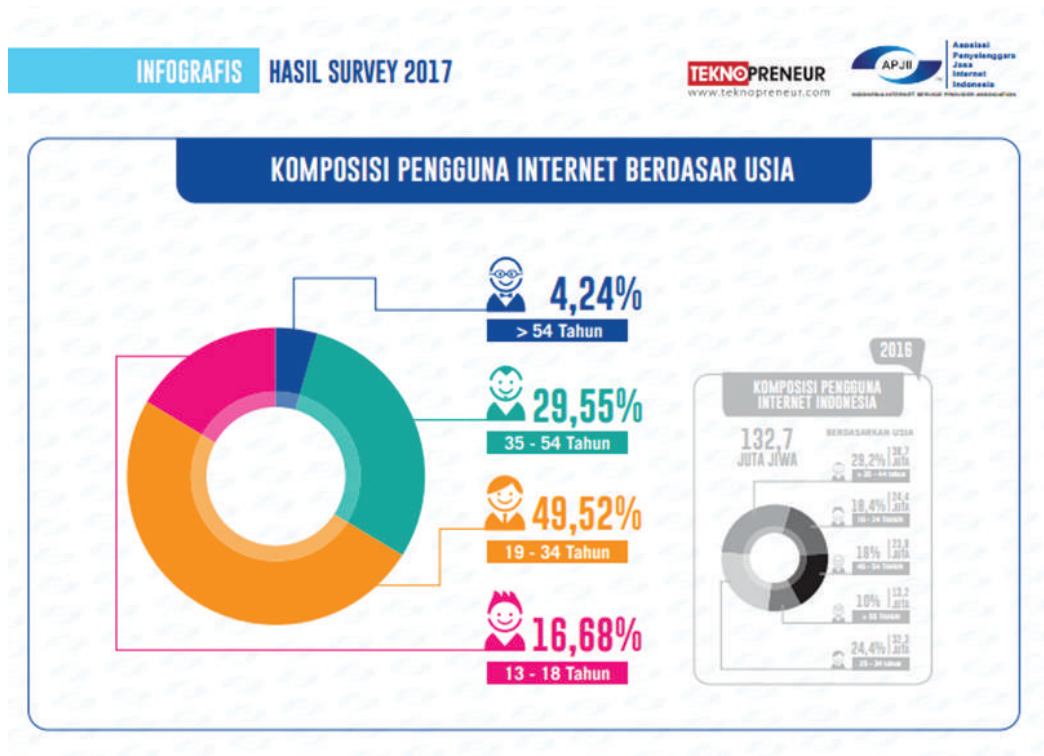
Apa itu Internet dan Gadget?

Internet adalah jaringan yang dapat menghubungkan beberapa perangkat (komputer, laptop, tablet, handpone) sehingga memungkinkan kolaborasi global dan akses informasi jarak jauh (Khosrow-Pour, 2013). Gadget (gawai) adalah perangkat elektronik yang dapat dibawa-bawa (jinjing) yang termasuk dalam salah satu kategori berikut telepon genggam, Mp3 players, dan game consoles atau perangkat tidak berkabel lainnya (Lenhart, 2010 dalam Ganganahalli, Tondare, Durgawale, 2014). Gadget dibutuhkan ketika kita ingin mengakses internet. Melalui internet, banyak hal dapat kita lakukan.

Berbagai hal yang awalnya dilakukan secara tatap muka atau langsung, sekarang dapat dilakukan melalui internet. Misalnya, belanja, berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Beberapa contoh gadget yang saat ini digunakan antara lain komputer, laptop, telepon pintar, dan tablet. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII di tahun 2017 mengenai penggunaan internet dapat diakses di www.apjii.or.id.



Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

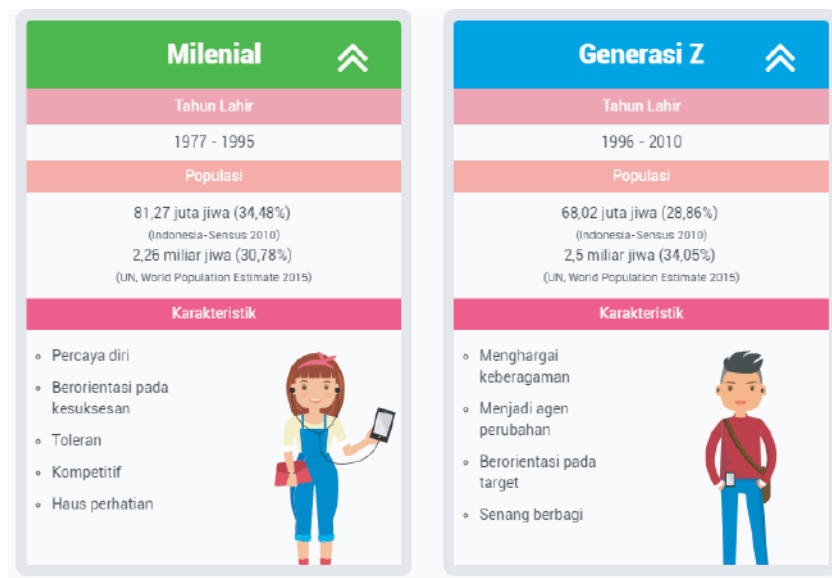


Sumber: APJII (2017)

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang Indonesia merupakan pengguna internet, atau sebanyak 54,68% dari total penduduk sebesar 262 juta orang. Hal ini menunjukkan kenaikan dibandingkan tahun 2016 dimana jumlah penduduk yang menggunakan internet sebanyak 132,7 juta orang (www.apjii.or.id). Sedangkan berdasarkan usia, ditemukan bahwa pengguna internet terbanyak berasal dari kelompok usia 19-34 tahun, kemudian 35-54 tahun, 13-18 tahun, dan > 54 tahun (APJII, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa muda menjadi kelompok usia yang paling banyak menggunakan internet.

Berdasarkan hasil survey APJII (2017) dapat diketahui bahwa mayoritas pengguna internet (dalam jumlah total) adalah Generasi Millennials (Y), yang lahir pada rentang tahun 1977-1995, dan generasi Z yang lahir pada rentang tahun 1996-2010 (tirto.id, 2017). Kedua generasi tersebut, lahir dan tumbuh seiring dengan berkembangnya teknologi atau yang biasa disebut sebagai digital native. Sedangkan orangtua dan guru, sebagian besar berada dalam generasi yang berbeda dengan anak mereka yaitu Generasi X, yang lahir pada rentang tahun 1965-1976, dan Generasi Baby Boomers, yang lahir pada rentang tahun 1946-1964 (tirto.id, 2017). Kedua generasi tersebut seringkali disebut sebagai digital immigrant karena baru menemukan teknologi canggih ketika mereka sudah dewasa. Adanya perbedaan generasi tersebut, menyebabkan generasi orangtua dan anak mengalami perbedaan karakteristik, pendapat, pengetahuan, dan keterampilan dalam hal teknologi.

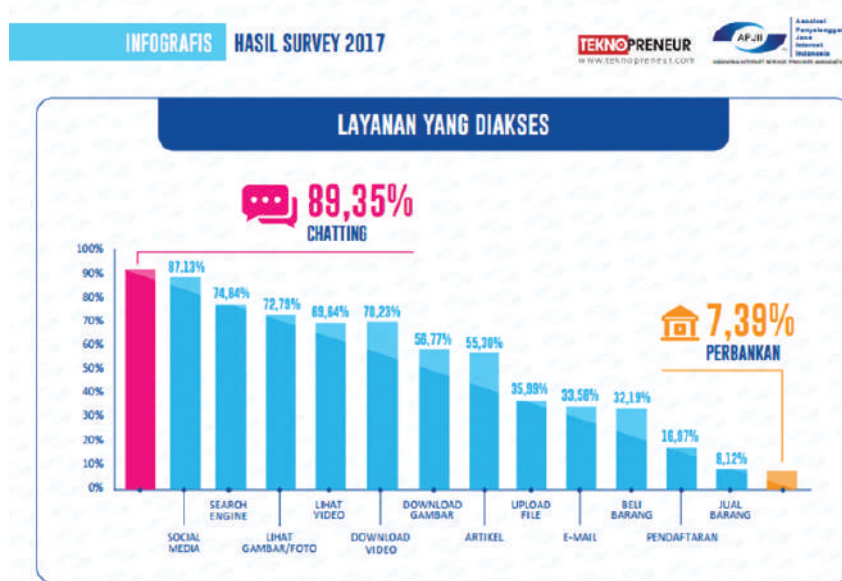
Hal ini seringkali memicu pertengkaran antara orangtua dan anak karena orangtua dianggap 'gagap teknologi'. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil survey Tirto di tahun 2017 mengenai perbedaan generasi dalam kaitannya dengan teknologi dapat diakses di www.tirto.id.



Sumber: Tirto (2017)

Konten yang Diakses oleh Pengguna Internet

Konten internet yang sering diakses oleh pengguna internet antara lain chatting, media sosial, mesin pencari, melihat gambar atau foto, mengunduh video, mengunduh gambar atau foto, dll (APJII, 2017). Berdasarkan data APJII (2016), media sosial yang sering diakses adalah Facebook, Instagram, Youtube, Google+, Twitter, dan LinkedIn.



(APJII, 2017)

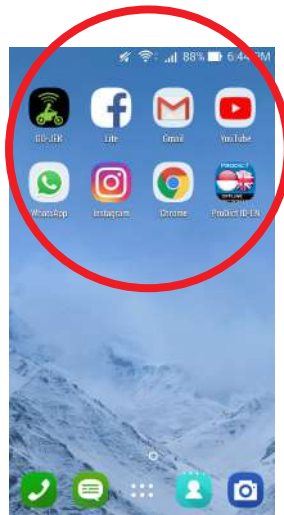
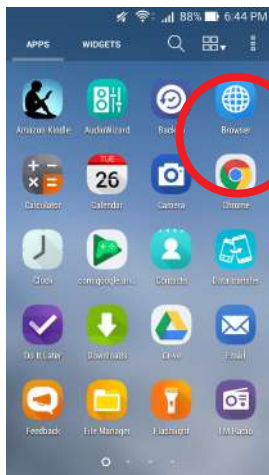
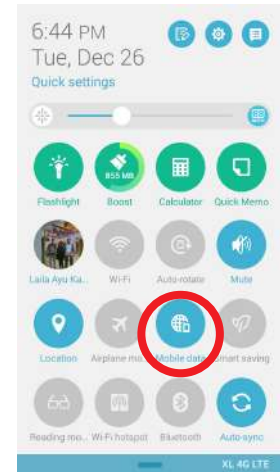
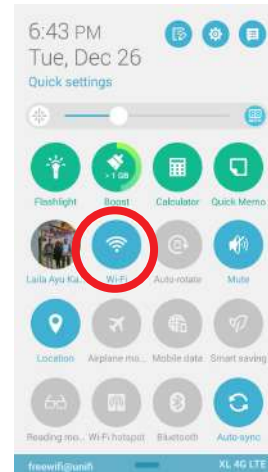
Sedangkan, konten hiburan yang paling sering dikunjungi antara lain menonton film online, mendengarkan musik online, dan menonton olahraga online. Konten berita yang paling banyak diakses adalah berita mancanegara, kesehatan, kriminalitas, politik, olahraga, dan hukum. Untuk konten pendidikan, wikipedia menjadi situs yang paling sering dikunjungi, disusul oleh situs keagamaan dan sosial budaya serta situs pendidikan lainnya. Sementara untuk konten komersial, pengguna internet biasanya mengakses online shop dan bisnis pribadi yang mereka miliki.

Cara Menggunakan Gadget untuk Akses Internet

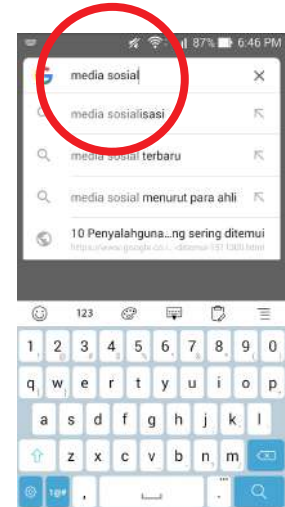
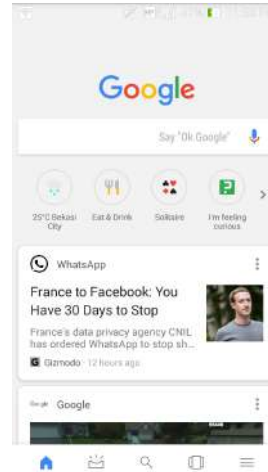
Untuk mengakses internet melalui gadget, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.

1 Pastikan Anda sudah terdaftar pada paket internet atau terhubung dengan wifi yang tersedia.

2 Pastikan browser atau aplikasi yang ingin dibuka sudah dimiliki. Jika belum, Anda bisa mengunduh aplikasi melalui Google Playstore untuk android dan App Store untuk iOs.



- 3 Buka browser atau aplikasi yang ingin diakses. Lalu, Anda sudah bisa mengakses konten-konten yang diinginkan dengan ketik informasi yang ingin dicari pada kolom putih.



Manfaat Penggunaan Internet dan Gadget

Tujuan internet dan gadget diciptakan adalah untuk membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Berbagai aktivitas yang sebelumnya harus dilakukan secara langsung, kini sudah dapat dilakukan melalui gadget dan internet. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan:

Mencari informasi	Berkomunikasi	Belajar
Mengerjakan tugas	Mendengarkan lagu	Bermain games
Berkerja	Menonton film	Mendaftar ke pelayanan publik
Berbelanja	Membaca kitab suci	(e.g. Daftar ke Sekolah)

Alat untuk Akses Internet dan Gadget

Untuk mengakses internet tentunya kita membutuhkan gadget sebagai alat. Selain gadget, aplikasi dan browser merupakan hal utama yang dibutuhkan untuk mulai mengakses internet. Browser yang dapat digunakan antara lain internet explorer, google chrome, safari, mozilla firefox, dan opera.



Aplikasi Media Sosial



Aplikasi Browser/Mesin Pencari

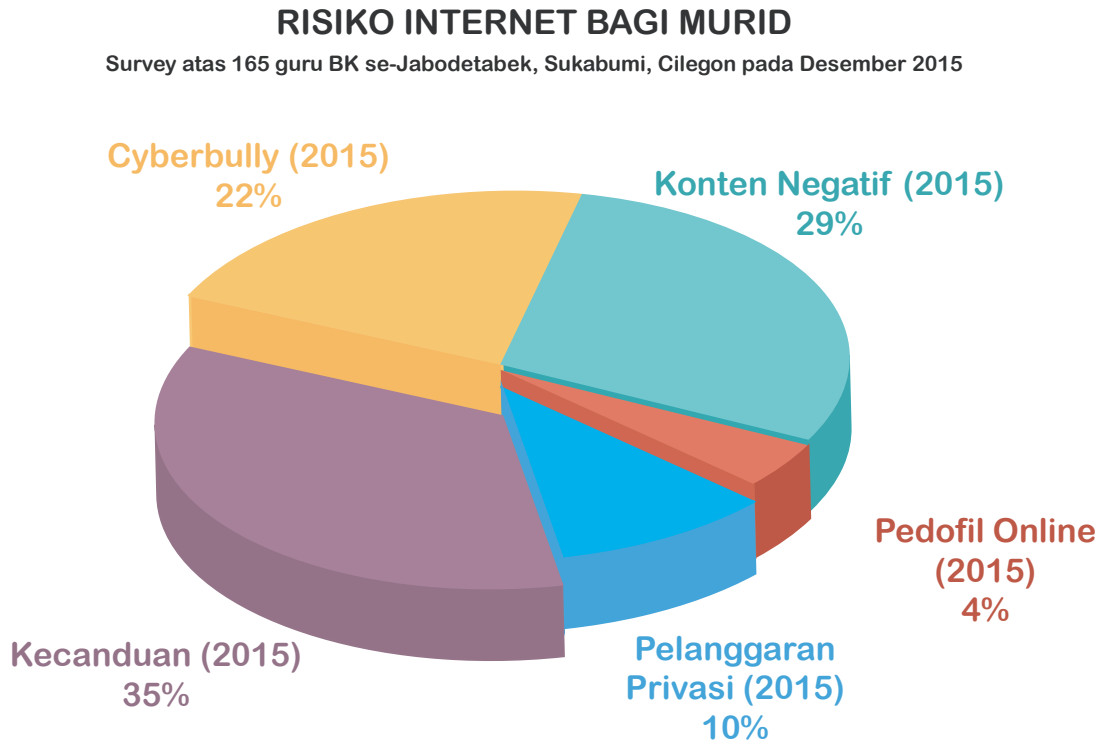
Tahap Pelaksanaan:

Topik	Fakta Internet dan Gadget di Indonesia
Judul Kegiatan	Fakta Internet dan Gadget di Indonesia
Sesi	2 (Dua)
Kompetensi	Komunikasi, keterampilan sosial, berpikir kritis, analisis
Tingkat Kesulitan	Mudah-Sedang
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	80 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan beberapa data mengenai internet dan gadget di Indonesia• Membuka wawasan peserta mengenai fakta internet dan gadget yang terjadi di Indonesia
Metode	Ceramah, menonton video, praktik, tugas individu, games
Peralatan	LCD, komputer/laptop, gadget peserta, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, lembar kerja 2.1 dan 2.2, video link: s.id/internetsafety ; s.id/privasimedsos ; s.id/cyberbully ; s.id/belanjaonline

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi yang ada di modul kepada peserta
Langkah 2 (20 menit)	Mengajak peserta untuk praktik menggunakan internet dan gadget melalui paket internet dan wifi. Meminta peserta menyebutkan nama aplikasi dari icon yang ditunjuk oleh fasilitator.
Langkah 3 (10 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 2.1 dan menyimpulkan jawaban peserta secara umum.
Langkah 4 (15 menit)	Menonton beberapa video tips mengenai penggunaan internet yang bijak: Keamanan internet, media sosial, cyberbully, dan belanja online.
Langkah 5 (10 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 2.2 dan melakukan diskusi singkat mengenai jawaban antar peserta.
Langkah 6 (15 menit)	Menutup sesi dengan kesimpulan via games sepatu: seluruh peserta berdiri melingkar, menaruh salah satu sepatu dari setiap peserta di tengah ruangan, berjalan mundur untuk mengambil sepatu secara acak, fasilitator menunjuk salah satu peserta, kemudian pemilik sepatu dari peserta yang ditunjuk memberikan 1 kesimpulan yang ia dapat.
Tautan	http://ictwatch.id/ ; https://tirto.id/ ; https://www.apjii.or.id/ ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

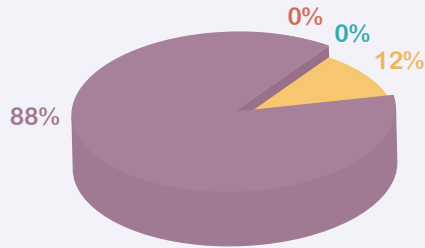
Pentingnya Literasi Digital Bagi Siswa-Siswi

Literasi digital merupakan hal yang penting bagi siswa-siswi di sekolah. Sebagian besar proses pembelajaran seperti materi pelajaran, bahan bacaan, informasi tugas, dan pengumpulan tugas dilakukan melalui internet. Berikut hasil survey terkait dengan pentingnya literasi digital bagi siswa-siswi yang dilakukan terhadap 165 guru Bimbingan dan Konseling (BK) SMA se- Jabodetabek, Sukabumi, dan Cilegon:



Anjurkan Murid Cari Jawaban di Internet

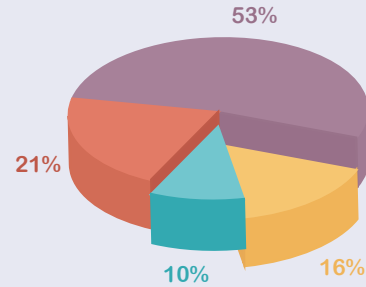
Menurut 165 guru BK
se-Jabodetabek Sukabumi Cilegon 2015



- Cukup banyak
- Hanya sedikit
- Tidak ada
- Tidak tahu

Kasus di Sekolah terkait Risiko Berinternet

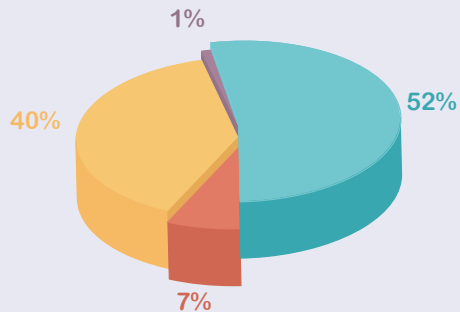
Menurut 165 guru BK
se-Jabodetabek Sukabumi Cilegon 2015



- Cukup sering terjadi
- Sesekali terjadi
- Jarang terjadi
- Tidak ada kasus

Sekolah Selenggarakan Workshop/ Seminar Literasi Digital untuk Murid

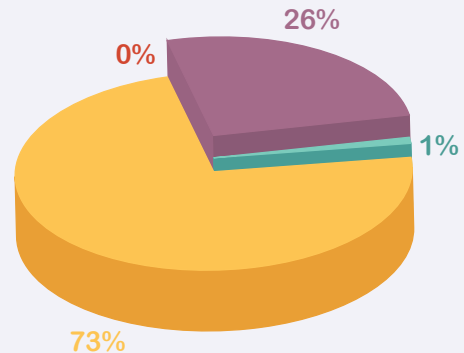
Menurut 165 guru BK
se-Jabodetabek Sukabumi Cilegon 2015



- Sesekali/Insidentil
- Rutin/berkala
- Tidak pernah
- Tidak tahu

Materi Literasi Digital/Internet untuk Murid

Menurut 165 guru BK
se-Jabodetabek Sukabumi Cilegon 2015



- Sangat Perlu
- Perlu
- Biasa saja
- Belum perlu

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Fakta Internet dan Gadget di Indonesia
Judul Kegiatan	Fakta Pengguna Internet dan Gadget di Indonesia- Literasi Digital untuk Siswa-Siswi
Sesi	2 (Dua)
Kompetensi	Berpikir Kritis, Keterampilan Sosial, Komunikasi, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Mudah
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	30 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan pentingnya literasi digital bagi siswa-siswi berdasarkan hasil riset yang ada
Metode	Ceramah, diskusi kelompok, presentasi
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, lembar kerja, kertas flipchart, alat tulis
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (5 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 2 (10 menit)	Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok kecil dan meminta mereka mendiskusikan kasus terkait internet yang pernah dialami, bagian literasi digital mana yang paling mereka butuhkan, metode pengajaran literasi digital yang mereka harapkan. Kemudian siswa merangkum jawaban dalam bentuk mind-map.
Langkah 3 (10 menit)	Peserta mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	http://ictwatch.id/ ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 3

Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget

Sebelum memberikan akses internet dan gadget kepada anak dan remaja, sebaiknya dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, diskusi mengenai penggunaan internet dan gadget sebaiknya dilakukan. Diskusi dapat dilakukan antara anak dengan guru serta orangtua agar seluruh orang terdekat anak memiliki pemahaman yang sama.



Diskusi Utama tentang Internet dan Gadget



3 hal utama yang perlu didiskusikan antara anak dengan guru dan orangtua yaitu:

Diskusikan Kebutuhannya. Tanyakan kepada anak mengapa ia harus memiliki gadget dan akses internet. Tanamkan bahwa memiliki atau membeli sesuatu harus berdasarkan kebutuhan, bukan karena mengikuti tren.

Diskusikan Tanggung Jawabnya. Pastikan bahwa anak dan orangtua/guru sepaham dan sejalan dengan tanggung jawab yang diemban oleh masing-masing pihak. Anak harus memahami bahwa orangtua/guru berhak menanyakan untuk apa dan bagaimana teknologi tersebut digunakan. Tegaskan konsekuensi jika anak terbukti menyalahgunakan teknologi tersebut kepada anak sejak awal.

Diskusikan Risikonya. Anak, orangtua, dan guru harus sama-sama memahami penyalahgunaan, risiko, ataupun hal negatif yang dapat timbul dari penggunaan internet dan gadget serta cara pencegahan dan menghindarinya. Ingatkan anak untuk selalu menceritakan kepada orangtua dan guru mengenai hal yang membuatnya tidak nyaman saat menggunakan internet dan gadget.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Diskusi Utama Penggunaan Internet dan Gadget
Sesi	3 (Tiga)
Kompetensi	Komunikasi, Berpikir Kritis, Riset, Pengendalian Diri, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Sedang
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	40 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan poin penting yang harus dibahas bersama guru/orangtua sebelum anak menggunakan internet dan gadget.
Metode	Ceramah, tugas individu, diskusi
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, lembar kerja 3.1, kertas flipchart, alat tulis
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menanyakan kepada peserta mengenai apa yang harus dilakukan sebelum menggunakan internet dan gadget untuk pertama kalinya. Fasilitator menuliskan kesimpulan jawaban peserta.
Langkah 2 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 3 (5 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 3.1.
Langkah 4 (15 menit)	Mengajak peserta berdiskusi mengenai tujuan dari adanya diskusi poin penting sebelum menggunakan internet dan gadget. Tanyakan kepada peserta bagian apa yang menurut mereka paling penting. Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	http://ictwatch.id/ ; s.id/orangtuadigital ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Peraturan dalam Penggunaan Internet

1. Hak, tanggung jawab, dan konsekuensi

Anak harus diberi tahu sejauh mana hak, tanggung jawab, dan konsekuensi dari penggunaan internet dan gadgetnya. Beberapa hal yang dapat diberlakukan oleh orangtua dan guru kepada anak:

Hak-Hak	Tanggung Jawab	Konsekuensi
Menggunakan gadget dan internet sesuai kebutuhan.	Berhenti menggunakan gadget dan internet ketika sudah melewati batas waktu yang telah ditentukan.	Jika menaati peraturan, hak tetap diberikan. Jika melanggar peraturan, hak akan dikurangi atau dicabut oleh guru/orangtua.
Mencari informasi untuk keperluan tugas sekolah.	Fokus mencari informasi yang dibutuhkan, tidak membuka situs lain yang tidak berkaitan. Membuka situs yang sesuai usia.	
Mengunduh/ mengunggah gambar, video, atau dokumen untuk keperluan tugas dan/atau hiburan.	Mengunduh konten yang sesuai dengan usia. Hanya mengunduh/mengunggah konten yang dibutuhkan.	
Mengakses media sosial pada waktu yang telah ditentukan.	Membagikan konten positif di media sosial, memilih teman di media sosial, menjaga privasi dan tidak membagikan data pribadi.	
Bermain games pada waktu yang telah ditentukan.	Berhenti bermain games ketika sudah melewati batas waktu yang telah ditentukan. Memilih games yang sesuai dengan usia.	
Bebas berekspresi secara online.	Menghargai hak orang lain, tidak menyinggung orang lain dalam mengekspresikan dirinya.	

2. Kepemilikan dan lokasi gadget

Di rumah, orangtua dapat menjelaskan bahwa gadget merupakan milik orangtua dan sifatnya hanya dipinjamkan kepada anak-anak sehingga orangtua memiliki hak untuk mengetahui bagaimana gadget dan internet digunakan oleh anak-anak. Selain itu, orangtua juga berhak untuk mengambilnya kembali.

Penempatan gadget sebaiknya di area yang terbuka dan dapat diakses oleh seluruh anggota keluarga, misal ruang keluarga. Dengan demikian, orangtua lebih mudah mengontrol penggunaannya. Orangtua juga bisa menerapkan area bebas gadget seperti misalnya ruang makan, kamar tidur, ruang ibadah, dan kamar mandi. Di sekolah, guru dapat memberikan peraturan yang jelas mengenai gadget yang boleh digunakan untuk mengerjakan tugas, apakah gadget milik sekolah atau milik siswa-siswi.

Selain itu, jenis gadget yang boleh digunakan juga ditentukan. Misalnya, hanya boleh membawa dan membuka laptop selama pelajaran yang membutuhkannya, sedangkan telepon pintar tidak diperbolehkan untuk dibuka selama pelajaran berlangsung. Lokasi untuk membuka gadget dan mengakses internet juga ditentukan. Misalnya, hanya diperbolehkan mengakses internet melalui laptop saat di kelas.

3. Waktu penggunaan internet dan gadget:

Berikut batas waktu penggunaan internet dan gadget yang direkomendasikan oleh American Academy of Pediatric (2016):

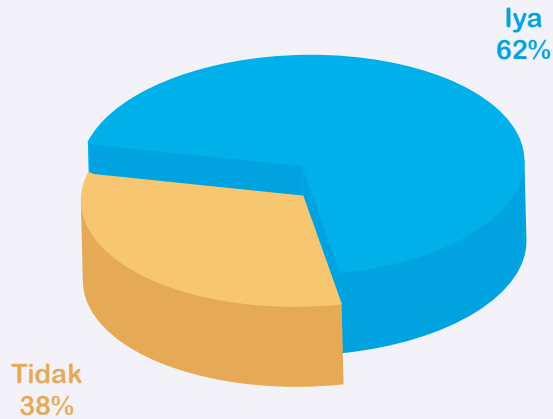


Selain membatasi durasi penggunaan, anak-anak juga sebaiknya memiliki aturan waktu penggunaan gadget dan internet dalam bentuk hari maupun periode waktu. Misalnya, hanya di akhir pekan, hari libur, atau hari libur semester. Atau, hanya sore hari sepulang sekolah, malam hari setelah belajar, atau pagi hari sebelum berangkat sekolah. Orangtua dan guru juga bisa menerapkan waktu bebas gadget, misalnya ketika makan, membaca buku, olahraga, dll.

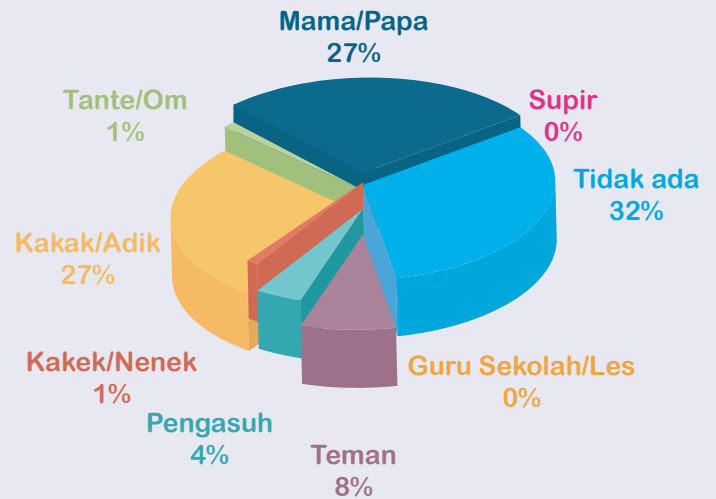
4. Pendampingan

Berapapun usia anak, orangtua dan guru harus tetap mendampingi ketika anak menggunakan gadget dan mengakses internet. Dalam pendampingan, anak dan orangtua atau guru dapat melakukan diskusi mengenai konten yang sedang dilihat. Diskusi antara anak dan orangtua mengenai televisi dan film memengaruhi interpretasi anak mengenai apa yang mereka lihat (Brooks, 2011). Namun, tidak hanya televisi dan film saja, hal ini dapat berlaku pada seluruh media digital.

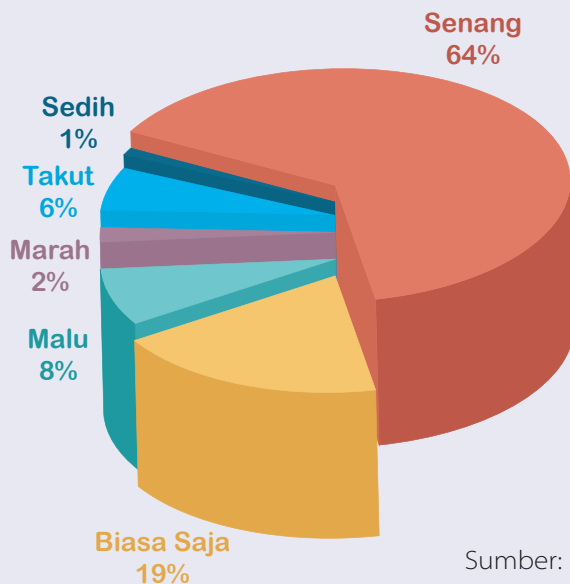
Adakah yang Menemani?



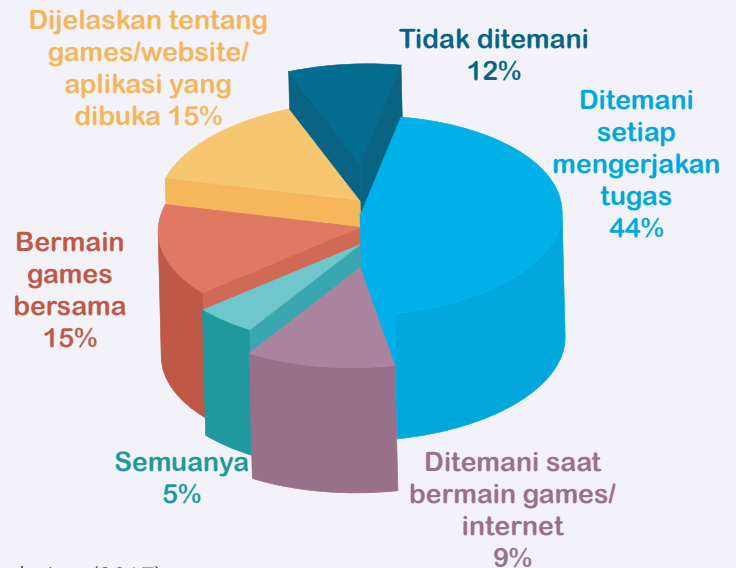
Pendamping Saat Bermain Gadget/Akses Internet



Perasaan Saat Ditemani Orang Tua



Pendampingan yang Diinginkan



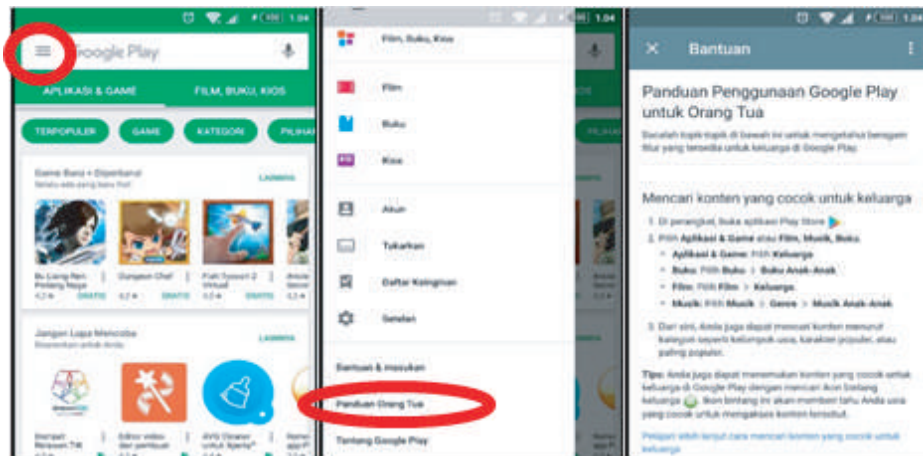
Sumber: RAS Foundation (2017)

5. Pengaturan Gadget

Untuk menambahkan keamanan pada gadget dan akses internet yang akan diberikan kepada anak, sebaiknya guru atau orangtua mengatur gadget terlebih dahulu. Misalnya, membaca panduan orangtua di playstore, mengecek rating usia untuk setiap aplikasi yang akan diunduh dan digunakan oleh anak, serta mengatur mode pada mesin pencari Google dan YouTube agar hasil pencarian sesuai dengan usia anak. Berikut tahapannya:

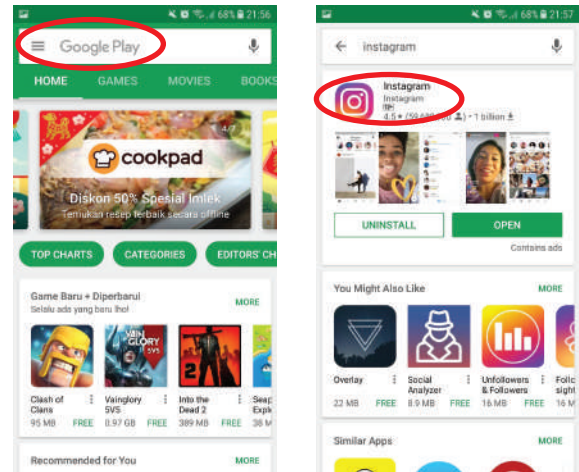
a. Membaca panduan orangtua di Playstore

Buka Google Playstore atau App Store pada gadget Anda, Pilih menu yaitu gambar 3 garis di pojok kiri atas, Pilih panduan orang tua, Baca penjelasan yang tercantum. Cermati panduan yang tercantum.



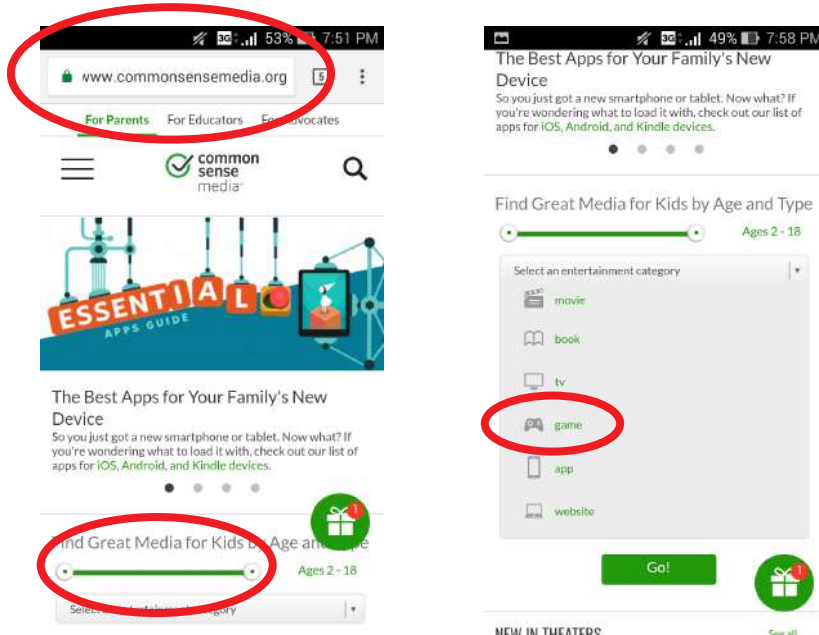
b. Mengecek rating usia aplikasi:

Buka Google Playstore atau App Store pada gadget Anda, Ketik nama aplikasi yang ingin di cek pada bar paling atas, Lalu lihat keterangan angka yang ada di bagian bawah nama aplikasi.

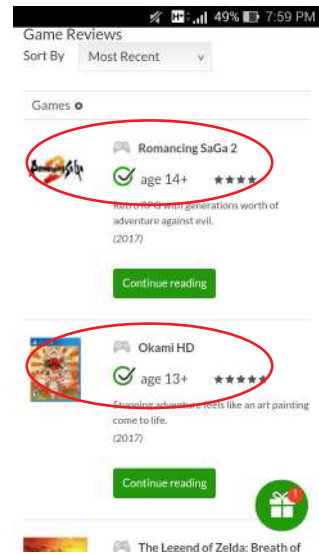
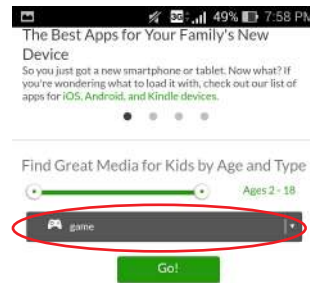


Atau, bisa mengecek rating aplikasi, film, games di www.common sense media.org

1. Buka situs www.common sense media.org , Lihat bagian Find Great Media for Kids by Age and Type, Pilih jenis media yang ingin di cek, misalnya Games:



2. Setelah memilih jenis media, Pilih Go, Kemudian Anda akan menemukan daftar Games dengan kategori usia yang sesuai dengan Games tersebut.



c. Mengatur mode pada mesin pencari Google dan YouTube



Tahapan mengatur mode pada Google:	Tahapan mengatur mode pada Youtube:
<ul style="list-style-type: none"> • Masuk pada browser Google Chrome • Ketik google.com pada bar paling atas • Setelah tampil halaman awal, cari search setting di bagian bawah halaman • Pilih search setting • Pilih filter explicit result • Klik save 	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk pada aplikasi YouTube • Pilih menu setting • Pilih general • Pilih restricted mode

Sumber: Ras Foundation (2017)

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Peraturan dalam Penggunaan Internet & Gadget
Sesi	4 (Empat)
Kompetensi	Komunikasi, Berpikir Kritis, Riset, Pengendalian Diri, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	85 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pentingnya peraturan dalam penggunaan gadget bagi peserta dan pendamping.
Metode	Ceramah, tugas individu, diskusi kelompok, menonton video, games
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, gadget peserta, kertas flipchart, alat tulis, lembar kerja 3.2, lembar kerja 3.3, lembar kerja 3.4, video link: s.id/adiksigadget ; s.id/dampakburuk1

Proses Fasilitasi

Langkah 1 (20 menit)	Fasilitator memberikan gambar rating aplikasi media sosial kepada peserta kemudian menanyakan siapa yang memilikinya dan apakah sudah sesuai usia. Bagi peserta ke dalam 3-5 kelompok kecil dan minta berdiskusi mengenai pengguna media sosial yang tidak sesuai usia. Peserta dapat menggunakan gadgetnya untuk mencari informasi mengenai rating usia aplikasi media sosial. Minta setiap kelompok presentasi di depan kelas.
Langkah 2 (15 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 3 (5 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 3.2 dan membahas secara singkat.
Langkah 4 (15 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 3.3. Mengajak peserta berdiskusi mengenai hak dan tanggung jawab di ranah online dan offline. Haruskah keduanya sama atau berbeda.
Langkah 5 (7 menit)	Mengajak peserta menonton video mengenai kehidupan anak yang menggunakan internet dan gadget tanpa aturan.
Langkah 6 (10 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 3.4 dan membahas secara singkat.
Langkah 7 (13 menit)	Mengajak peserta bermain games untuk menyimpulkan sesi. Fasilitator akan membacakan sebuah cerita mengenai ayam dan gadget. Setiap mendengar kata ayam, peserta harus jongkok. Jika peserta tidak jongkok, maka ia yang akan menyimpulkan sesi melalui satu kalimat.
Tautan	http://ictwatch.id/ ; s.id/internetsehat1 ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Risiko di Internet dan Gadget

Selain memberikan banyak manfaat, penggunaan internet dan gadget juga memiliki risiko. Risiko dapat muncul ketika internet dan gadget digunakan secara tidak bijak.



Beberapa risiko yang mungkin muncul dalam penggunaan internet dan Gadget, antara lain:

Cyber Bullying	Phising	Masalah Fisik
Eksplorasi Seksual dan Kekerasan pada Anak	Berita bohong (hoax)	Masalah psikologis
Predator online	Ujaran kebencian (hate speech)	Masalah finansial
Penipuan	Pelanggaran Privasi	
Malware, spyware, spam	Konten negatif seperti kekerasan dan pornografi	

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Resiko di Internet dan Gadget
Sesi	5 (Lima)
Kompetensi	Komunikasi, Berpikir Kritis, Riset, Pengendalian Diri, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Mudah – Sedang
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	35 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan berbagai risiko yang mungkin muncul dari penggunaan internet dan gadget yang tidak sehat dan cerdas
Metode	Ceramah, tugas individu, diskusi kelompok
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, lembar kerja 3.5
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (15 menit)	Fasilitator meminta peserta berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai resiko yang mungkin muncul. Meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
Langkah 2 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 3 (5 menit)	Meminta peserta mengerjakan lembar kerja 3.5 dan membahas secara singkat.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi dan menampilkan video penutup: s.id/stopbullying
Tautan	http://ictwatch.id ; s.id/internetsehat2 ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Jejak Digital

Jejak digital adalah segala bentuk kegiatan yang ditinggalkan setelah menggunakan internet. Jejak digital bukan hanya segala sesuatu yang Anda lakukan, tetapi juga apa yang orang lain lakukan dengan melibatkan Anda. Seluruh aktivitas yang dilakukan melalui internet menjadi riwayat daring (online) dan berpotensi untuk dicari, dilihat, disalin, dicuri, dipublikasi dan diikuti oleh orang lain.



Oleh sebab itu, sebaiknya kita memilih dan memilah hal apa saja yang ingin dilakukan melalui internet agar memiliki jejak digital yang baik. Contoh jejak digital antara lain:

Mengunggah foto di media sosial	Menuliskan status terkait diri Anda
Memberikan komentar di akun media sosial teman Anda	Menggunakan aplikasi Skype atau sejenisnya untuk menelepon dan video call
Browsing melalui mesin pencari di internet	Ketika teman Anda mengunggah foto bersama Anda
Menulis blog atau membuat vlog	Mengirimkan email
Berbelanja melalui internet	

Bagaimana cara mengetahui dan mengatur jejak digital Anda?

Berikut beberapa langkah yang bisa dilakukan:

- Cari tahu mengenai jejak digital diri dengan mengetikkan nama di mesin pencari dan lihat hasilnya. Jika hasilnya cukup positif, maka jejak digital Anda cukup baik.
- Pastikan pengaturan privasi di perangkat dan akun media sosial Anda sesuai yang Anda inginkan.
- Selalu update antivirus dan sistem operasi di perangkat Anda.
- Gunakan kombinasi yang kuat untuk kata sandi Anda. Jangan pernah berikan kata sandi Anda pada orang lain, termasuk anggota keluarga.
- Bedakan akun yang digunakan untuk berbagai keperluan, misalnya pekerjaan, pendidikan, belanja, dll.
- Hapus aplikasi yang tidak dipakai dari perangkat Anda.
- Periksa cookies di perangkat Anda. Jika ada situs yang tidak dikenal mengirimkan cookies, segera block melalui pengaturan perangkat Anda.
- Ingat, apapun yang sudah dibagikan di dunia internet akan tetap ada meskipun sudah Anda hapus.

Memperhatikan jejak digital sangatlah penting karena jejak digital bisa digunakan oleh perusahaan, pencari kerja, universitas, atau sekolah untuk mengecek profil daring (online) dari pendaftar di institusi mereka. Mereka akan mengecek status yang pernah dituliskan, komentar yang pernah diberikan, serta foto dan video yang pernah dibagikan di akun media sosial pendaftar. Jika profil daring (online) pendaftar dianggap kurang baik, maka bisa berdampak pada keputusan untuk tidak menerima pendaftar tersebut.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Persiapan Penggunaan Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Jejak Digital
Sesi	6 (Enam)
Kompetensi	Komunikasi, Berpikir Kritis, Riset, Pengendalian Diri, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Sedang
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	50 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pentingnya jejak digital bagi kehidupan peserta di masa yang akan datang.
Metode	Ceramah, tugas individu, praktik, games
Peralatan	LCD, komputer/laptop, gadget peserta, modul SSO, slide presentasi fasilitator, alat tulis, kertas flipchart, lembar kerja 3.6, kertas kecil, gelas, plastik wrap, isolasi/karet gelang, s.id/jejakdigital2

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide. Fasilitator juga menunjukkan video tentang jejak digital
Langkah 2 (20 menit)	Mengajak peserta mencari tahu mengenai jejak digitalnya dengan menuliskan nama lengkap mereka di mesin pencari google. Kemudian minta peserta mengerjakan lembar kerja 3.6 dan membahas secara singkat.
Langkah 3 (15 menit)	Mengajak peserta membagikan hasil pencarian jejak digital melalui games. Setiap peserta menuliskan nama mereka di kertas kecil, kemudian digulung dan dimasukkan dalam gelas yang ditutup plastik wrap. Fasilitator akan mengundi gelas tersebut. Setiap nama yang keluar harus menceritakan hasil pencarian jejak digitalnya.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	s.id/jejakdigital3 ; s.id/jejakdigital4 ; https://ictwatch.id ; s.id/jejakdigital lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 4

Mengenalkan Kerangka Literasi Digital

Kerangka Literasi Digital Indonesia memiliki tiga bagian utama yaitu proteksi, hak-hak, dan pemberdayaan. Setiap bagian memiliki sub-bagian yang menjelaskan lebih rinci mengenai ketiga bagian utama Kerangka Literasi Digital. Kerangka Literasi Digital ini harus dipahami oleh setiap individu yang akan dan sudah terpapar oleh internet dan gadget dalam kehidupan sehari-hari.



Kerangka Literasi Digital – Proteksi

Bagian ini memberikan pemahaman tentang perlunya kesadaran dan pemahaman atas sejumlah hal terkait dengan keselamatan dan kenyamanan siapapun pengguna internet. Beberapa di antaranya adalah perlindungan data pribadi, keamanan daring, dan privasi individu dengan layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang disediakan. Tantangan- tantangan di ranah maya yang termasuk risiko personal masuk pula dalam bagian ini, di antaranya terkait isu cyberbully, cyber stalking, cyber harassment, dan cyber fraud.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Mengenalkan Kerangka Literasi Digital
Judul Kegiatan	Kerangka Literasi Digital- Proteksi
Sesi	7 (Tujuh)
Kompetensi	Berpikir Kritis, Riset
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	40 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan secara detail kerangka literasi digital bagian proteksi
Metode	Ceramah, tugas individu, diskusi kelompok
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, alat tulis, kertas flipchart, lembar kerja 4.1, lembar kerja 4.2
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 2 (5 menit)	Mengajak peserta mengerjakan lembar kerja 4.1 dan membahasnya
Langkah 3 (20 menit)	Membagi peserta ke kelompok kecil untuk mendiskusikan lembar kerja 4.2. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/literasidigital ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Kerangka Literasi Digital – Hak-hak

Bagian ini menjelaskan bahwa terdapat beberapa hak-hak mendasar yang harus diketahui dan dihormati oleh para pengguna internet. Hak tersebut adalah terkait kebebasan berekspresi yang dilindungi, hak atas kekayaan intelektual, serta hak untuk berkumpul dan berserikat. Contoh hak atas kekayaan intelektual antara lain seperti hak cipta dan hak pakai. Salah satu contoh hak pakai adalah model lisensi creative commons (CC). Contoh dari hak berkumpul dan berserikat di ranah maya adalah dengan adanya aktivisme sosial, seperti melakukan kritik sosial melalui hashtag di media sosial, advokasi melalui karya multimedia, dan petisi online.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Mengenalkan Kerangka Literasi Digital
Judul Kegiatan	Kerangka Literasi Digital- Hak-hak
Sesi	8 (Delapan)
Kompetensi	Berpikir Kritis, Riset
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	50 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan secara detail kerangka literasi digital bagian hak-hak
Metode	Ceramah, tugas individu, games
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, alat tulis, kertas flipchart, lembar kerja 4.3, lembar kerja 4.4

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 2 (5 menit)	Membagi peserta ke kelompok kecil untuk mendiskusikan lembar kerja 4.3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.
Langkah 3 (10 menit)	<p>Mengajak peserta bermain games komunikata:</p> <p>Peserta dibagi ke dalam 3 kelompok. Kemudian tiap pemain pertama dibisikkan kalimat terkait dengan hak-hak yang harus disampaikan hingga orang terakhir dengan tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu hak pengguna internet adalah hak untuk bebas berekspresi 2. Pendapatmu di internet dapat diakses banyak orang, maka kamu harus siap dengan konsekuensinya 3. Bebas berekspresi tidak sama dengan menyebarkan hoax dan SARA
Langkah 4 (20 menit)	Mengajak peserta mengerjakan lembar kerja 4.4 dan membahasnya.
Langkah 5 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Kerangka Literasi Digital- Pemberdayaan

Bagian ini memberikan pemahaman mengenai jurnalisme warga yang berkualitas; kewirausahaan terkait dengan pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) dan/atau produk digital seperti teknopreneur, startup digital, dan pemilik UMKM; serta pentingnya etika informasi.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Mengenalkan Kerangka Literasi Digital
Judul Kegiatan	Kerangka Literasi Digital- Pemberdayaan
Sesi	9 (Sembilan)
Kompetensi	Berpikir Kritis, Riset
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	40 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan secara detail kerangka literasi digital bagian pemberdayaan
Metode	Ceramah, tugas individu, praktik
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, lembar kerja 4.5, gadget peserta

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO melalui slide.
Langkah 2 (5 menit)	Mengajak peserta mengerjakan lembar kerja 4.5 dan membahasnya
Langkah 3 (20 menit)	Membagi peserta ke kelompok kecil untuk praktikum mengenai jurnalisme warga: meliput kondisi kelas pelatihan, kebebasan berekspresi: mengunggah hasil karya yang positif, dan perlindungan data pribadi: pencantuman data dalam media sosial.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO



Perlindungan Data Pribadi

Apa itu perlindungan data pribadi?

Perlindungan atas setiap data tentang kehidupan seseorang baik yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lain baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik maupun non elektronik.



Contoh data pribadi



Bagaimana melakukannya?



Membuat sistem perlindungan atas database data pribadi;

Tidak membocorkan data pribadi ke pihak lain;

Tidak mengekspos data pribadi ke ranah publik, baik online atau offline;

Selalu memperbarui antivirus di komputer dan ponsel pintar;

Menedukasi seluruh pihak tentang perlindungan data pribadi.

Kenapa penting?

Data pribadi harus dilindungi, sebab jika jatuh ke tangan orang yang tidak bertanggungjawab bisa disalahgunakan. Misalnya untuk membobol kartu kredit, **penipuan, fitnah**, dan sejenisnya.



Keamanan Daring



Apa itu keamanan daring?



Kemampuan untuk memaksimalkan keamanan personal pengguna dan risiko keamanan saat menggunakan internet. Meliputi juga perlindungan diri dari kejahatan komputer secara umum.

Contoh keamanan daring



11

Bagaimana melakukannya?



Selalu menggunakan antivirus di komputer dan ponsel pintar;



Gunakan password yang sulit diduga (bukan tanggal lahir);



Tidak mengunduh sembarang aplikasi, terutama yang bajakan;

Setuju

Hindari sembarang mengklik "setuju" atau "OK" di web atau aplikasi tertentu tanpa membaca lebih dulu;



Perbarui selalu software yang dipakai;

Update Now

Gunakan browser yang sudah diperbarui;



Selalu lakukan back up atau simpan data di beberapa tempat, bukan hanya satu.

Kenapa penting?

Tentu saja, sebab tanpa adanya pemahaman soal keamanan daring, siapa saja dapat dirugikan. Misalnya menjadi korban penipuan ketika bertransaksi daring.

12



Privasi Individu

Apa itu privasi individu?

Hak individu untuk mengontrol, mengedit, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain.

Contoh privasi individu



Tidak mengekspos ideologi atau keyakinan



Menutupi riwayat keluarga



Menolak untuk mengekspos bagian tubuh tertentu



Merahasiakan rekam medis

15



Bagaimana melakukannya?

<https://>

Selalu gunakan HTTPS jika memungkinkan



Lebih baik tidak mengaktifkan location sharing



Ajari anak-anak dan remaja mengenai batasan wilayah privasi



Hindari mengekspos data pribadi atau hal-hal sensitif menyangkut diri kita ke internet/medsos



Jaga kerahasiaan password



Jangan biarkan orang lain bisa melacakmu



Tidak mudah percaya rayuan teman di media sosial, terutama jika sudah menyangkut hal-hal pribadi



Gunakan email sementara untuk menghindari spam



Menolak ajakan foto telanjang atau setengah telanjang oleh teman online atau offline

Kenapa penting?

Privasi individu sangat penting untuk dihargai, sebab membatasi kekuatan di luar diri manusia untuk melakukan penekanan atau kontrol atas kehidupannya. Apabila privasi individu dilanggar, maka kehormatan dan haknya sebagai manusia otomatis terlanggar juga. Semua rahasia atas dirinya bisa dikuasai pihak lain, sehingga keselamatannya pun ikut terancam.

16



Kebebasan Berekspresi

Apa itu kebebasan berkespresi?

Hak untuk mengekspresikan ide-ide dan opini secara bebas melalui ucapan, tulisan, maupun komunikasi bentuk lain. Tapi semua dilakukan dengan tidak melanggar hak orang lain.

Contoh kebebasan berkespresi



Bagaimana melakukannya?

- ▶ Sampaikan pendapat, ide, opini, perasaan, tanpa merasa takut. Termasuk kritik ke pemerintah;
- ▶ Jika belum merasa pasti, hindari menyebutkan nama orang, institusi, atau lembaga yang bersangkutan;
- ▶ Jika perlu, sertakan data berupa dokumen atau foto untuk mendukung pendapat, ide, atau opini;
- ▶ Ingat, pendapatmu di internet dapat diakses banyak orang, maka kamu harus siap dengan konsekuensinya;
- ▶ Bebas berekspresi bukan berarti bebas menyebarkan informasi palsu, fitnah, atau kebencian (hate speech), atau menyinggung Suku, Agama, Ras, Antargolongan (SARA).

Kenapa penting?

! Setiap manusia memiliki hak untuk mengungkapkan pendapat, ide, opini, perasaannya agar didengar oleh pihak lain dalam usaha untuk memenuhi keinginannya yang hakiki. Kebebasan berekspresi merupakan bagian dari Hak Azasi Manusia (HAM). Namun ada baiknya jika kebebasan ini tidak melanggar hak pihak lain, khususnya kepentingan publik.

20

21

CC Kekayaan Intelektual



Apa itu kekayaan intelektual?

Hasil kreasi dari pemikiran seperti penemuan, karya seni dan literatur, desain, simbol, nama, foto atau gambar yang digunakan secara komersil maupun tidak komersil.



Contoh kekayaan intelektual

© Copyright

© Copyleft

CC Creative common

® Paten

Kredit nama

™ Merk dagang

Bagaimana melakukannya?



Selalu mencantumkan kredit nama pencipta suatu karya, baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar;



Meminta izin pemilik hak cipta sebelum menggandakan atau menyebarkan karyanya, baik untuk kepentingan komersil atau tidak;



Hindari mengubah, menggandakan, karya cipta orang tanpa izin/mencantumkan kredit, atau menyebarkannya. Ini sama saja pembajakan;



Mendaftarkan hak paten suatu temuan atau ciptaan ke instansi atau lembaga yang berkompeten.

Kenapa penting?



Tentu saja penting, sebab hak atas kekayaan intelektual melindungi pencipta atau penemunya dari pelanggaran pihak lain. Setiap pemilik karya cipta berhak untuk mendapatkan haknya dengan mendapatkan pengakuan, penghargaan, bahkan kalau perlu insentif, terutama jika karyanya berguna bagi orang banyak.



Aktivisme Sosial

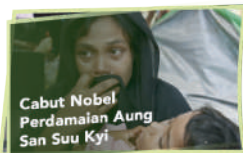


Apa itu aktivisme sosial?

Suatu aktivitas online yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan sosial. Hak untuk berserikat dan berkumpul tercakup di dalamnya.



Contoh aktivisme sosial



28

Bagaimana melakukannya?



Melakukan kritik atau menyampaikan opini dengan tagar di media sosial;



Melakukan advokasi terhadap korban kejahatan dengan menyampaikan kronologi kejadian;



Mengajak warganet bersama-sama membela suatu kasus;



Membuat petisi online atas suatu kasus atau masalah sehingga terjadi perubahan;



Penggalangan dana / crowdfunding untuk beragam tujuan sosial.

Kenapa penting?



Melakukan aktivitas sosial seperti berserikat dan berkumpul adalah hak manusia yang dilindungi undang-undang.

29



Jurnalisme Warga



Apa itu jurnalisme warga?

Aktivitas partisipasi warganet dalam bentuk laporan, analisis, serta penyampaian informasi dan berita melalui berbagai aplikasi online.



Bagaimana melakukannya?



Kumpulkan semua informasi

Jika memungkinkan, lengkapi dengan data pendukung (foto, gambar, video, statistik, wawancara)



Rangkum semua informasi

Publikasikan di internet



Contoh jurnalisme warga



Mewartakan ragam kuliner Indonesia di blog yang dilakukan Banyumurti.net



Membuat resensi buku melalui blog <http://www.lensabuku.com/>



Muhadkly MT alias Acho menulis kritik terhadap apartemen Green Pramuka di blognya muhadkly.com

Kenapa penting?



Jurnalisme warga diperlukan untuk mendukung atau mengimbangi jurnalisme media massa. Seringkali jurnalis media massa berhalangan hadir di semua lini masyarakat, sementara setiap warganet bisa saja ada di suatu lokasi atau kejadian. Jurnalisme warga dapat merekam, melaporkan, semua kejadian apa adanya, tanpa sensor, dan tanpa **konflik kepentingan**.

33

34



Kewirausahaan

Apa itu kewirausahaan?

Kemampuan dan keinginan untuk mengembangkan, mengorganisir, dan mengatur suatu usaha bisnis beserta risikonya dalam usaha mendapatkan keuntungan yang dilakukan melalui berbagai aplikasi online.



Bagaimana melakukannya?



Menemukan bidang yang disukai



Mencari celah bisnis bidang itu, misalnya desain grafis membuat desain kaos



Menjual produk yang dihasilkan melalui media sosial (Twitter, Instagram, Facebook, dsb)



Bergabung dengan online marketplace (Bukalapak, Tokopedia, dsb)



Membuat gerai online sendiri



Bekerjasama dengan para influencer untuk melakukan promosi produk

Contoh kewirausahaan



37

Kenapa penting?



Kewirausahaan yang didukung akses internet sangat penting, sebab dapat memicu kemandirian ekonomi rakyat. Ibu-ibu rumah tangga misalnya, dapat memanfaatkan waktu senggangnya dengan berbisnis online. Sebab bisnis online dapat dilakukan di rumah, bahkan di mana saja, tanpa harus menyediakan kantor atau toko di dunia nyata.

38

Etika Informasi

Apa itu etika informasi?

Kesadaran untuk mengevaluasi berbagai isu yang terkait dengan penyebaran data elektronik. Mencakup di dalamnya bagaimana menyaring hoax, memilah informasi, dan bagaimana menyampaikan informasi dengan baik.

Contoh etika informasi



Bagaimana melakukannya?

- ✓ Cek dulu apakah berita itu benar dengan mencari sumber aslinya
- ✓ Hanya percaya sumber informasi yang kompeten, misalnya media yang sudah diakui kualitasnya
- ✓ Apakah informasi itu berisi sensasi atau provokasi negatif? Jika ya, sebaiknya jangan disebar
- ✓ Pastikan informasi itu tidak mengandung ujaran kebencian, hoaks, fitnah,

Kenapa penting?

Membanjirnya arus informasi membuat kita kerap sulit memilah mana informasi yang benar, setengah benar, atau salah. Kita juga kesulitan memahami bagaimana menyebarkan informasi yang benar. Di sinilah dibutuhkan kesadaran etika informasi, di mana kita diajak untuk mengerti bagaimana menyampaikan atau menerima informasi online secara baik dan benar.

Bagian 5

Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget

Di dunia maya, informasi dapat diakses secara bebas. Banyak informasi yang sudah dihapus oleh pemiliknya, masih bisa beredar karena telah disimpan dan disebar oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk memastikan keamanan dan melindungi diri ketika akan mengakses internet dan menggunakan gadget.

Privasi Individu

Privasi individu adalah hak individu untuk mengontrol, mengubah, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Privasi juga termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain. Contoh privasi individu antara lain: tidak mengekspos ideologi atau keyakinan, menutupi riwayat keluarga, merahasiakan rekam medis, menolak untuk mengekspos bagian tubuh tertentu.



Untuk menjaga privasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat akun serta kata sandinya, antara lain:

- Buatlah akun, baik media sosial maupun email, hanya jika diperlukan.
- Untuk email, buatlah beberapa email berbeda untuk kepentingan yang berbeda. Misal email pekerjaan, email sekolah, email khusus media sosial, dll.
- Gunakan kata sandi dengan kombinasi huruf dan angka yang sulit ditebak oleh orang lain, namun mudah untuk diingat oleh pemilik.
- Catat kata sandi untuk setiap akun agar pemilik tidak lupa, namun usahakan catatan tersebut tidak terjangkau oleh orang lain.
- Hindari penggunaan nama, tanggal lahir, nomor rumah, dan identitas pribadi lainnya sebagai kata sandi.
- Jangan berikan kata sandi pada siapapun, termasuk orang terdekat.
- Jika memungkinkan, gantilah kata sandi secara berkala untuk menambah keamanan.



Setelah akun dan kata sandi dibuat, hal-hal berikut juga perlu menjadi perhatian:

- Atur setting privasi pada akun media sosial. Buatlah akun menjadi privat agar konten yang diunggah tidak mudah dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
- Masukkan identitas seperlunya saja. Tidak perlu menuliskan identitas secara keseluruhan di akun media sosial. Misalnya, alamat rumah, nomor telepon, nama orangtua, nomor rekening.
- Pilihlah orang-orang yang akan menjadi teman di media sosial. Sebaiknya tidak mengirim permintaan pertemanan kepada orang yang tidak dikenal.
- Jangan menerima pertemanan dari orang yang sama sekali tidak dikenal.
- Gunakan foto profil yang sopan dan netral.
- Hindari mengunggah foto-foto yang kurang pantas karena dapat disalahgunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
- Hindari juga mengirim foto kepada siapapun, terutama orang yang tidak dikenal.
- Periksa juga foto-foto yang di tag oleh teman kita. Jika dianggap tidak sesuai, silakan hapus dan beri tahu teman yang bersangkutan untuk tidak melakukannya lagi.
- Usahakan tidak selalu menampilkan lokasi saat mengunggah foto, terutama ketika Anda masih berada di lokasi tersebut.
- Atur setting posting, kepada siapa saja posting tersebut bisa dilihat, seluruh orang, hanya teman, atau hanya teman dekat.
- Waspada ketika ingin bertemu dengan teman di media sosial yang belum pernah ditemui. Ajak teman atau keluarga terdekat untuk menemuinya serta lakukan di tempat umum yang ramai.
- Ingat bahwa apapun yang kita tulis dan unggah di media sosial akan tersebar luas, dilihat oleh banyak orang, dan akan tetap ada walaupun sudah dihapus oleh pemiliknya. Jadi, think before posting!

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget- Privasi
Sesi	10 (Sepuluh)
Kompetensi	Riset, Berpikir Kritis, Pengendalian Diri, Refleksi Diri
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	40 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menjaga keamanan dan melindungi diri di dunia internet
Metode	Ceramah, praktik, tugas individu, games
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, gadget peserta, alat tulis, kertas flipchart
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (5 menit)	Fasilitator mengajak peserta membuka akun media sosial teman mereka dan akun media sosial mereka kemudian mengamatinya.
Langkah 2 (10 menit)	Peserta diminta mencatat data pribadi dan aktivitas apa saja yang dicantumkan oleh teman mereka dan diri mereka sendiri di media sosial pada lembar kerja 5.1.
Langkah 3 (20 menit)	Fasilitator mempersilahkan peserta yang ingin mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Jika tidak ada yang bersedia, peserta dipilih melalui berhitung sejumlah peserta dan yang presentasi adalah peserta dengan angka sesuai tanggal hari tersebut.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/internetaman ; s.id/pilihteman ; s.id/uploadfoto ; s.id/datapribadi ; s.id/amandata ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Antivirus dan Cadangan Dokumen

Untuk memastikan keamanan dan perlindungan saat berinternet, setiap gadget disarankan memakai antivirus. Dengan menggunakan antivirus, Anda dapat terhindar dari hilangnya data-data, pencurian data, pencurian kata sandi, dan situs-situs yang mengandung virus. Terdapat banyak pilihan antivirus, kita bisa memilih antivirus yang dianggap memiliki paling banyak manfaat sesuai kebutuhan kita. Setelah memilih satu antivirus, selalu perbarui antivirus tersebut agar bisa memberikan proteksi secara maksimal. Beberapa contoh antivirus yang dapat digunakan: Avira, Kaspersky, McAfee, Norton, Avast, Smadav, dan Symantec.

Selain menggunakan antivirus, selalu simpan dokumen-dokumen Anda di tempat lain sebagai cadangan seperti komputer/laptop lain, flash disk, memory eksternal, email, atau cloud. Hal ini dapat memberikan keamanan dan perlindungan ekstra bagi kita.



Tahap Pelaksanaan:

Topik	Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Keamanan dan Perlindungan dalam Internet dan Gadget- Antivirus & Backup Dokumen
Sesi	11 (Sebelas)
Kompetensi	Riset, Berpikir Kritis, Analisis
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	55 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan manfaat dan contoh antivirus yang dapat menambah keamanan dan perlindungan• Menjelaskan cara melindungi dokumen
Metode	Ceramah, praktik, diskusi kelompok besar
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, gadget peserta, kertas flipchart, alat tulis

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator memberikan pertanyaan pancingan untuk memulai diskusi kelompok besar: "Apa yang kalian tahu tentang antivirus?", "Apa saja antivirus yang kalian tahu?", "Bagaimana cara mem-back-up data?". Hasil diskusi dipetakan di flipchart.
Langkah 2 (20 menit)	Peserta diminta membuka gadget masing-masing dan menyebutkan nama antivirus yang mereka miliki. Kemudian melakukan praktik meng-install antivirus dan backup data.
Langkah 3 (20 menit)	Fasilitator menanyakan masalah yang pernah dialami oleh peserta terkait dengan kasus antivirus dan cara mengatasinya. Manfaat apa saja yang mereka dapatkan dari antivirus. Hasil diskusi dipetakan di flipchart.
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Aplikasi Bantuan

(hanya untuk guru dan orang tua)*

Setelah melakukan hal-hal di atas, terdapat satu cara lain yang dapat membantu melindungi dan memberikan keamanan yaitu aplikasi bantuan. Melalui aplikasi bantuan, orangtua atau guru dapat melakukan pengaturan keamanan dan perlindungan online bagi anak melalui gadget, antara lain:

- Mengatur situs apa saja yang dapat dibuka oleh anak
- Block situs pornografi
- Durasi penggunaan gadget
- Menerima daftar situs yang diakses oleh anak
- Menerima daftar aplikasi yang dibuka oleh anak
- Aktivitas anak di setiap situs
- Aktivitas di gadget anak
- Menawarkan white list dan black list

Orangtua atau guru dapat memilih aplikasi bantuan yang dianggap memiliki fitur yang paling dibutuhkan. Sebagian besar aplikasi bantuan menyediakan versi gratis, namun jika ingin mendapatkan fitur-fitur yang lebih lengkap, kita harus berlangganan aplikasi yang berbayar. Beberapa contoh aplikasi bantuan yang dapat digunakan antara lain: Kakatu, Qustodio, K9, Kurupira, Norton Family. Untuk informasi lebih lanjut, silakan cek di <https://www.raymond.cc/blog/block-pornographic-pictures-by-pixelating-images/> dan <http://internetsehat.id/2015/06/a-pa-itu-parental-control/>



Bagian 6

Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget

Dalam menggunakan internet dan gadget, setiap pengguna memiliki hak-hak yang harus dihormati. Hal penting yang harus diingat adalah selain memiliki hak, kita juga memiliki tanggung jawab yang harus dijalankan.

Kebebasan Berekspresi

Kebebasan berekspresi adalah hak untuk mengekspresikan ide-ide dan opini secara bebas melalui ucapan, tulisan, maupun bentuk komunikasi lainnya. Kebebasan berekspresi harus dilakukan tanpa melanggar hak orang lain. Kebebasan berekspresi merupakan hal penting karena setiap manusia memiliki hak untuk mengungkapkan pendapat, ide, opini, dan perasaannya agar didengar oleh pihak lain dalam usaha untuk memenuhi keinginannya yang hakiki. Kebebasan berekspresi merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM).

Media yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ide, opini, dan perasaan antara lain: email, blog, WhatsApp, Line, Facebook, Instagram, Twitter, Telegram, Youtube, Path.



Contoh kebebasan berekspresi antara lain:

- Jurnalisme warga
- Kebebasan pers
- Memakai meme, tanda pagar/hashtag
- Menulis status di media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp, Line, dll)
- Infografis

Untuk menyampaikan ekspresi di hadapan publik, terdapat langkah-langkah yang dapat diikuti:

- Sampaikan ide, opini, perasaan, tanpa rasa takut. Termasuk kritik terhadap pemerintah.
- Jika belum pasti, hindari menyebutkan nama orang, institusi, atau lembaga yang bersangkutan.
- Sertakan data berupa dokumen, foto, video, untuk mendukung ide atau opini.
- Ingat bahwa pendapat Anda di internet dapat diakses banyak orang, maka bersiaplah dengan konsekuensinya.
- Hindari menyebarkan informasi palsu, fitnah, ujaran kebencian, menyinggung SARA karena hal tersebut tidak termasuk dalam kebebasan berekspresi.



Tahap Pelaksanaan:

Topik	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget-Kebebasan Berekspresi
Sesi	13 (Tiga Belas)
Kompetensi	Analisis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	50 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan batasan dalam kebebasan berekspresi
Metode	Ceramah, lembar individu, games, diskusi
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kartu status, contoh foto di media sosial, kertas flipchart, alat tulis
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (20 menit)	Fasilitator mengajak peserta untuk memilih kartu status dan contoh foto di media sosial yang baik dan tidak beserta alasannya.
Langkah 2 (20 menit)	Mengajak peserta mengerjakan lembar kerja 6.1 dan mendiskusikannya di kelompok besar. Hasil dicatat di flipchart dalam bentuk mindmap.
Langkah 3 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO dan menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/bebasekspresi ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Kekayaan Intelektual

Kekayaan intelektual adalah hasil kreasi dari pemikiran, seperti penemuan, karya seni dan literatur, desain, simbol, nama, foto atau gambar, yang digunakan secara komersil maupun tidak komersil. Kekayaan intelektual merupakan hal penting karena hak atas kekayaan intelektual dapat melindungi pencipta atau penemu dari pelanggaran yang dilakukan oleh pihak lain. Setiap pemilik karya cipta berhak untuk mendapatkan haknya dengan mendapatkan pengakuan, penghargaan, bahkan insentif, terutama jika karyanya berguna bagi orang banyak. Contoh dari kekayaan intelektual antara lain:

- Copyright
- Copyleft
- Creative common
- Paten
- Kredit nama
- Merk dagang

Media yang dapat digunakan untuk mengetahui berbagai hal terkait dengan hak kekayaan intelektual antara lain melalui Myows dan Safe Ceative yaitu untuk mendaftarkan kepemilikan foto di dunia maya, TinEye yaitu untuk mengetahui foto karya kita di internet, Creative Commons.org yaitu untuk mendapatkan pengetahuan tentang kreativitas secara legal, BIIMA/ Bekra's Intellectual Property Rights (Android) yaitu untuk mengajukan hak cipta atas karya kita.



Untuk menghargai hak kekayaan intelektual yang dimiliki oleh orang lain, beberapa hal ini yang harus dilakukan ketika kita menggunakan karya mereka:

- Selalu mencantumkan kredit nama pencipta suatu karya, baik tulisan, desain, foto, gambar, video.
- Meminta izin pemilik hak cipta sebelum menggandakan atau menyebarkan karyanya, baik untuk kepentingan komersil atau tidak.
- Hindari mengubah, menyebarkan, atau menggandakan karya cipta seseorang tanpa izin atau mencantumkan kredit nama. Hal ini sama seperti pembajakan.
- Mendaftarkan hak paten suatu temuan atau ciptaan ke instansi atau lembaga yang kompeten.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget- Kekayaan Intelektual
Sesi	14 (Empat Belas)
Kompetensi	Analisis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	65 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan hal penting dalam hak atas kekayaan intelektual
Metode	Ceramah, lembar individu, games, diskusi
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, contoh kode kekayaan intelektual, kertas flipchart, alat tulis

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (20 menit)	Fasilitator memberikan pertanyaan untuk memancing pengetahuan peserta mengenai kekayaan intelektual “Apakah uang, rumah, dan mobil termasuk kekayaan intelektual?”. Jika peserta menjawab “Bukan”, maka fasilitator menanyakan “Lalu, apa contoh kekayaan intelektual?”
Langkah 2 (10 menit)	Fasilitator menampilkan beberapa kode dari kekayaan intelektual dan meminta peserta menebaknya..
Langkah 3 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO.
Langkah 4 (20 menit)	Mengajak peserta diskusi mengenai studi kasus 6.2 terkait kekayaan intelektual dan menentukan pelanggaran kekayaan intelektual apa yang terjadi serta alasannya.
Langkah 5 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/hakcipta1 ; s.id/hakintelektual ; s.id/hakintelektual2 ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Aktivisme Sosial

Aktivisme sosial adalah suatu aktivitas online yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan sosial. Hak untuk berserikat dan berkumpul tercakup di dalamnya. Aktivisme sosial merupakan hal penting karena melakukan aktivitas sosial seperti berserikat berserikat dan berkumpul adalah hak manusia yang dilindungi oleh undang-undang.

Beberapa contoh aktivisme sosial antara lain kasus koin untuk Prita, penggalangan dana "Bantu Adek Bima Lawan Leukimia", kampanye di Twitter dengan tagar #AchoGakSalah untuk membebaskan Acho dari jeratan UU, petisi online "Cabut Nobel Perdamaian Aung San Suu Kyi", dll. Aktivisme sosial dapat dilakukan dengan menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, serta situs pengumpul dukungan seperti PetisiOnline.net, KitaBisa.com, Change.org, dll.

Untuk melakukan aktivisme sosial dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Memberikan kritik atau penyampaian opini dengan tagar di media sosial.
- Melakukan advokasi terhadap korban kejahatan dengan menyampaikan kronologi kejadian.
- Mengajak warganet bersama-sama membela suatu kasus.
- Membuat petisi online atas suatu kasus atau masalah sehingga terjadi perubahan.
- Penggalangan dana untuk beragam tujuan sosial.

change.org



Tahap Pelaksanaan:

Topik	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Hak-hak Pengguna Internet dan Gadget- Aktivisme Sosial
Sesi	15 (Lima Belas)
Kompetensi	Analisis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	65 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan mengenai definisi, bentuk, dan cara aktivisme sosial
Metode	Ceramah, praktik, lembar individu, diskusi
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, gadget peserta, gambar aktivisme sosial

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO
Langkah 2 (20 menit)	Mengajak peserta menyebutkan contoh aktivisme sosial yang pernah ia ketahui. Kemudian peserta diminta mencari contoh aktivisme sosial melalui internet.
Langkah 3 (20 menit)	Mengajak peserta mengerjakan lembar kerja 6.3 kemudian mendiskusikan hasil lembar kerja
Langkah 4 (10 menit)	Meminta setiap peserta untuk membuat rancangan aktivisme sosial yang akan ia lakukan pada lembar kerja 6.4 dan dipilih 2 orang untuk mempresentasikannya di depan kelas.
Langkah 5 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi.
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/gerakansejutasepatu ; s.id/danabantuan ; s.id/petisionline ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 7

Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget

Saat ini, pengguna internet sudah mencapai 143,26 juta jiwa. Namun, seringkali konten yang diunggah ke media online merupakan konten yang negatif. Untuk mengarahkan para pengguna internet agar lebih produktif, pengguna internet perlu dibekali dengan pemberdayaan di dunia maya. hal-hal apa saja yang dapat mereka lakukan melalui dunia maya secara produktif dan positif.

Jurnalisme Warga

Jurnalisme warga adalah aktivitas partisipasi para pengguna internet atau yang biasa disebut warganet dalam bentuk laporan, analisis, serta penyampaian informasi dan berita melalui berbagai aplikasi online. Jurnalisme warga merupakan hal penting karena diperlukan untuk mendukung atau mengimbangi jurnalisme media massa. Seringkali, jurnalis media massa berhalangan hadir di semua lini masyarakat, sementara setiap warganet bisa saja ada di suatu lokasi atau kejadian.



Jurnalisme warga dapat merekam dan melaporkan semua kejadian apa adanya, tanpa adanya sensor, dan tanpa adanya konflik kepentingan.

Media yang dapat digunakan untuk melakukan jurnalisme warga, antara lain:

- Aplikasi pesan (WhatsApp, Line, SMS, BBM,Telegram)
- Media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube)
- Media jurnalisme warga (Kompasiana, Quora, Kumparan)
- Blog Pribadi (Wordpress, Blogspot).

Untuk melakukan jurnalisme warga, berikut tahapan yang sebaiknya diikuti:

- Mengumpulkan semua informasi.
- Lengkapi dengan data pendukung, seperti foto, gambar, video, dokumen, wawancara, statistik dll.
- Rangkum semua informasi yang didapatkan.
- Publikasikan di internet melalui media yang dapat digunakan.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget- Jurnalisme Warga
Sesi	16 (Enam Belas)
Kompetensi	Analisis, Berpikir Kritis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	60 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan cara yang baik untuk melakukan jurnalisme warga
Metode	Ceramah, praktik, diskusi kelompok besar, menonton video
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, link video s.id/prita ; s.id/acho ; s.id/polandia

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO
Langkah 2 (30 menit)	Mengajak peserta menonton dan berdiskusi mengenai video contoh jurnanisme warga yang menjadi kasus (Kasus Prita Mulyasari & Acho) dan contoh jurnanisme warga yang menyenangkan (Net TV).
Langkah 3 (20 menit)	Mengajak peserta berlatih menjadi jurnalis untuk jurnanisme warga yang baik dengan membuat perencanaan di lembar kerja 7.1
Langkah 4 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/jurnalismewarga ; s.id/jurnalismewarga2 ; s.id/fakenews ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah kemampuan dan keinginan untuk mengembangkan, mengorganisir, dan mengatur suatu usaha bisnis beserta risikonya dalam usaha mendapatkan keuntungan yang dilakukan melalui aplikasi online. Kewirausahaan yang didukung oleh akses internet sangat penting karena dapat memicu kemandirian ekonomi rakyat. Sebagai contoh, ibu rumah tangga dapat memanfaatkan waktu senggangnya untuk berbisnis online. Bisnis jenis ini lebih mudah karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, tanpa harus memiliki kantor atau toko di dunia nyata. Beberapa contoh kewirausahaan online:

- Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) online.
- Start up digital.
- Online marketplace.

Bisnis atau usaha online tersebut dapat dilakukan melalui beberapa media yang sudah tersedia di internet tanpa perlu mengembangkan situs atau aplikasi baru.



Misalnya, bisnis online melalui media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube), Online marketplace (Bukalapak, Shopee, Tokopedia, JDID), blog atau situs pribadi, forum jual beli (Kaskus), aplikasi pesan (WhatsApp, Line, SMS, BBM, Telegram). Cara memulai dan menjalankan bisnis online ini cukup mudah sehingga bisa dilakukan oleh semua kalangan. Berikut tahapannya:

- Menemukan bidang yang disukai.
- Mencari celah bisnis dalam bidang tersebut. Misalnya, bidang desain grafis membuat bisnis desain kaos.
- Menjual produk yang dihasilkan melalui media sosial.
- Bergabung dengan online marketplace.
- Membuat toko online sendiri. Misalnya melalui situs berbayar.
- Bekerja sama dengan para selebritas untuk melakukan promosi produk.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget- Kewirausahaan
Sesi	17 (Tujuh Belas)
Kompetensi	Analisis, Berpikir Kritis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	60 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan secara detail kewirausahaan online
Metode	Ceramah, praktik, lembar individu
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, gadget peserta, foto logo e-commerce, contoh bisnis online

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Fasilitator menampilkan beberapa foto terkait bisnis online dan menanyakan kepada peserta apa yang diketahui tentang gambar tersebut. Kemudian fasilitator menanyakan “Adakah yang pernah mengakses salah satu dari yang sudah saya tampilkan atau serupa dengan yang saya tampilkan?” untuk memicu diskusi singkat.
Langkah 2 (10 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO
Langkah 3 (20 menit)	Mengajak peserta menuliskan contoh kewirausahaan online yang pernah mereka kunjungi/mereka miliki, aktivitas, serta alasannya di lembar kerja 7.2
Langkah 4 (15 menit)	Mengajak peserta menuliskan bisnis online yang ingin mereka lakukan dan apa yang dibutuhkan untuk menjalankannya di lembar 7.3 dan dibahas dalam kelompok besar
Langkah 5 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/hijabonline ; s.id/bisnisbaju ; s.id/startup ; s.id/bisnislaunder ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Etika Informasi

Etika informasi adalah kesadaran untuk mengevaluasi berbagai isu yang terkait dengan penyebaran data elektronik. Di dalamnya, tercakup bagaimana menyaring berita bohong, memilah informasi, dan bagaimana menyampaikan informasi dengan baik. Mengetahui etika informasi merupakan hal penting karena banyaknya informasi membuat kita sulit memilah mana informasi yang benar, setengah benar, atau salah. Kita juga kesulitan memahami bagaimana menyebarkan informasi yang benar. Ditambah lagi, akhir-akhir ini sedang marak tersebarnya berita bohong atau hoax di Indonesia.

Hoax adalah berita/kabar bohong sengaja dibuat untuk disamakan layaknya kebenaran. Hoax memiliki ciri-ciri, antara lain: diawali dengan kata-kata sugestif dan heboh, mencatut nama/lembaga terkenal, terdengar tidak mungkin terjadi sehingga seringkali ditambahkan hasil penelitian palsu, tidak muncul di media masa dan hanya tersebar melalui pesan berantai, ditulis dengan huruf kapital atau tanda seru.



Bentuk hoax yang sering disebar adalah melalui tulisan (62,10%), gambar (37,50%), dan video (0,40%) (<https://www.mastel.id>). Media yang seringkali digunakan untuk menyebarkan berita hoax antara lain media sosial, aplikasi pesan (Whatsapp, Line, BBM), situs-situs, televisi, media cetak, email, dan radio (<https://www.mastel.id>).

Hoax bisa menyebar karena seseorang tidak membaca isi kabar hingga selesai, tidak memercayai sumber lain, malas untuk mencari tahu atau verifikasi kabar lebih lanjut, hanya ingin menyebarkan atau memberikan tanda suka atau memberikan komentar pada kabar, terlalu terburu-buru membagikan kabar yang mewakili perasaan pribadi, melegitimasi kabar hanya berdasarkan seberapa sering kabar tersebut dilihat, tidak bisa membedakan antara satir dan hoax (<https://www.tirto.id>).

Apakah Kabar Ini Fakta atau Hoax?

Mastel.id



Mencari klarifikasi/koreksi di media sosial.



Mencari klarifikasi/koreksi di media massa.



Memiliki teman/sumber terpercaya.



Mengetahui kebenaran kabar.

FAKTA

ICT Watch



Cek dan telusuri judul berita.



Perhatikan link url kabar, apakah situs resmi atau bukan. Cek sumber kabar.



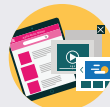
Perhatikan format yang tidak biasa dalam penulisan.



Pertimbangkan foto yang tercantum.



Cek tanggal, bulan, dan tahun terbitnya kabar.

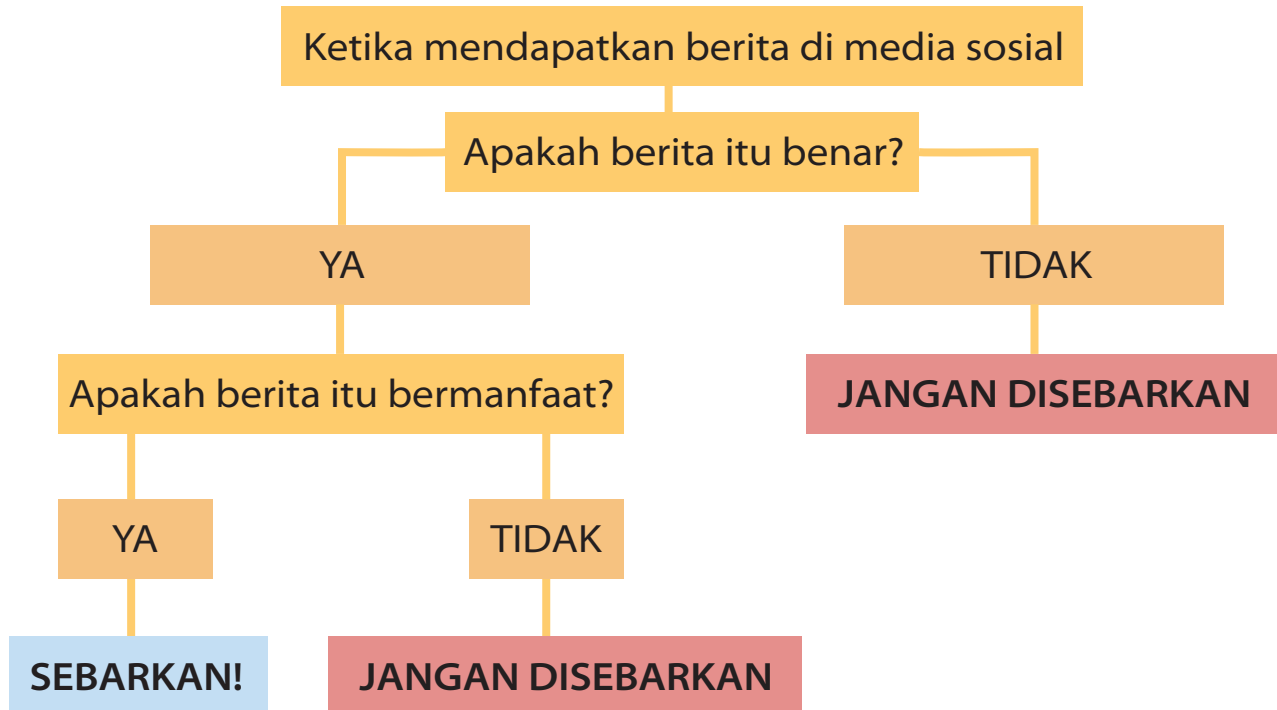


Cek bukti-buktinya. Bandingkan dengan kabar atau berita lain yang terkait.



Perhatikan apakah kabar tersebut, satir atau hoax.

Lalu, bagaimana untuk menangkal atau memberantas hoax? Ada beberapa cara untuk melakukannya. Misalnya, menggunakan skema berikut:



Atau, mengikuti tips dari <https://dailysocial.id> berikut:

Lakukan *cross check* sebelum menyebar berita.

Jangan terpaku pada gambar atau kutipan karena keduanya mudah dipalsukan.

Perhatikan sumber dan situs dari berita tersebut. Pastikan dari media terpercaya.

Jangan percaya pada kabar yang hanya disebar dengan kata-kata "copy paste dari grup sebelah"

Majelis Ulama Indonesia (MUI) juga mengeluarkan tata cara berhubungan di media sosial. Hal ini juga bisa dijadikan patokan dalam menerapkan etika informasi.



#MuamalahMedsosia

Setiap muslim yang bermuamalah melalui media sosial diharamkan untuk:

- Melakukan *ghibah*, fitnah, *namimah*, dan penyebaran permusuhan.
- Melakukan *bullying*, ujaran kebencian, dan permusuhan atas dasar suku, agama, ras, atau antar golongan.
- Menyebarkan *hoax* serta informasi bohong meskipun dengan tujuan baik, seperti info tentang kematian orang yang masih hidup.
- Menyebarkan materi pornografi, kemaksiatan, dan segala hal yang terlarang secara *syar'i*.
- Menyebarkan konten yang benar tetapi tidak sesuai tempat dan/atau waktunya.

Atau, melakukan beberapa langkah berikut:

- Cek dulu berita yang ingin disebar, apakah itu berita benar atau bukan, dengan mencari sumber aslinya di situs yang terpercaya.
- Hanya percaya sumber informasi yang kompeten, misalnya media yang sudah diakui kualitasnya.
- Cek dulu, apakah informasi itu berisi sensasi atau provokasi negatif, jika iya sebaiknya tidak disebar.
- Pastikan bahwa informasi tidak mengandung SARA, ujaran kebencian, hoax, dan fitnah.

Hoax harus ditangkal dan diberantas karena dapat merugikan banyak pihak yang memercayainya. Selain itu, menyebarkan hoax juga dapat terkena sanksi dari pelanggaran Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Jika sudah mengikuti berbagai tips di atas, namun masih menemukan berita hoax, kita dapat melaporkan berita tersebut kepada beberapa lembaga melalui media yang mereka miliki. Media yang dapat digunakan terkait dengan etika informasi antara lain mastel.id yaitu untuk aplikasi pelaporan hoax atau berita bohong, turn back hoax yaitu aplikasi pendeteksi berita hoax, mengisi form di www.aduankonten.id dan/atau email Kementerian Komunikasi dan Informatika di aduankonten@mail.kominfo.go.id yaitu untuk mengadukan konten hoax kepada Kominfo.

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget
Judul Kegiatan	Pemberdayaan Pengguna Internet dan Gadget- Etika Informasi
Sesi	18 (Delapan Belas)
Kompetensi	Analisis, Berpikir Kritis, Komunikasi, Pengendalian Diri, Kreatif
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	80 Menit
Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan Etika informasi dalam berinternet
Metode	Ceramah, games, diskusi kelompok besar
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis, materi berita hoax/kadaluarsa/fitnah/SARA, gadget peserta, lembar kerja 7.4

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (15 menit)	Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok kecil untuk diskusi mengenai beberapa berita dan menyimpulkan apakah berita tersebut benar atau hoax serta apa yang harus diperbaiki untuk membuat berita tersebut layak edar, melalui lembar kerja 7.4.
Langkah 2 (15 menit)	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
Langkah 3 (20 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO.
Langkah 4 (15 menit)	Dalam kelompok, peserta diminta mencari 1 berita dan melakukan pengecekan berdasarkan tips yang dibahas oleh fasilitator dalam modul SSO. Kemudian fasilitator mengecek dan menyimpulkan hasil kerja seluruh kelompok.
Langkah 5 (10 menit)	Mengajak peserta berlatih mem-posting berita dengan sumber yang benar dan mengklarifikasi 1 berita hoax yang pernah ada di media sosial mereka sesuai etika informasi dan membahasnya. Hasil ditulis di flipchart dan dibahas: "Apakah sumber terpercaya dan berita layak disebar?"
Langkah 6 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/etikainformasi ; s.id/etikamedsos ; s.id/awashoax ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 8

Praktik Internet Sehat dan Cerdas di Sekolah

Setelah memahami mengenai internet secara umum, langkah selanjutnya adalah mempraktikkannya di sekolah. Untuk mempraktikkannya, ada beberapa hal yang harus diperhatikan.



Kegiatan yang Membutuhkan Internet

Berbagai kegiatan di sekolah dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah kegiatan, mempercepat proses, dan menghemat waktu. Beberapa kegiatan di sekolah yang dapat menggunakan internet:

Guru mencari referensi untuk bahan materi pelajaran	Guru memberikan nilai kepada siswa	Siswa berdiskusi dalam kelompok kerja
Guru mengirimkan materi pelajaran kepada siswa	Siswa mengunduh materi pelajaran dari guru	Komunikasi antara guru dan siswa, baik secara lisan maupun tulisan, secara individual maupun kelompok
Guru memberikan pengumuman mengenai pelajaran dan/atau jadwal kepada siswa	Siswa mencari referensi untuk mengerjakan tugas	Guru dan siswa mempresentasikan materi atau tugas
Guru memberikan tugas kepada siswa	Siswa mengumpulkan tugas kepada guru	

Kepemilikan, Lokasi, dan Waktu Penggunaan Gadget serta Akses Internet

Sama halnya dengan di rumah, di sekolah, guru dan pihak sekolah seharusnya memberikan peraturan mengenai kepemilikan dan lokasi gadget yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar siswa dan guru dapat menggunakan gadget dan akses internet secara sehat dan cerdas.

Kepemilikan Gadget dan Akses Internet	Pihak sekolah dapat menentukan gadget yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Misalnya, guru dan siswa hanya diperkenankan menggunakan fasilitas gadget yang dimiliki oleh sekolah atau guru dan siswa diperkenankan menggunakan gadget pribadi. Akses internet juga dapat dibatasi pada beberapa pihak saja. Misal, hanya guru atau petugas komputer yang mengetahui kata sandi wifi di sekolah.
Lokasi Gadget dan Akses Internet	Lokasi penggunaan gadget pun dapat diatur oleh pihak sekolah. Misalnya, guru dan siswa hanya boleh menggunakan gadget yang ada di ruang komputer. Akses internet juga diberikan pada lokasi-lokasi tertentu, misalnya ruang kelas, perpustakaan, dan ruang komputer. Hal ini untuk menghindari penggunaan akses internet untuk keperluan pribadi di area sekolah.
Waktu Penggunaan Gadget dan Akses Internet	Pembatasan waktu dalam menggunakan gadget dan akses internet juga merupakan hal penting. Di sekolah, siswa-siswi dapat diberikan penjelasan untuk menggunakan gadget dan internet pada waktu-waktu tertentu. Pihak sekolah juga akan memberikan pengumuman kapan gadget pribadi dapat dibawa ke sekolah untuk keperluan proses belajar mengajar. Kebijakan untuk menonaktifkan telepon genggam selama jam pelajaran berlangsung bisa menjadi alternatif agar tidak ada siswa-siswi yang mengakses internet di jam pelajaran yang tidak membutuhkannya.

Situs dan Aplikasi yang Diakses

Pembatasan situs dan aplikasi yang dapat diakses oleh siswa-siswi dapat dimasukkan dalam peraturan sekolah. Misalnya, sekolah sudah memberikan white list situs dan aplikasi yang dapat diakses di area sekolah. Atau, sekolah memberikan black list situs dan aplikasi yang tidak dapat diakses di sekolah. Berikut, saran ranah situs dan aplikasi yang dapat dan tidak dapat diakses di sekolah:

Dapat Diakses	Tidak Dapat Diakses
Situs pendidikan: Khan Academy, Duo Lingo, Kelas Kita, Ini Budi, Akademi Berbagi, Kok Bisa?, Teman Takita, dll	Media sosial: Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, dll
Email sekolah	Games: Minecraft, tiktok, dll
Situs sekolah/ universitas: Universitas Indonesia	Situs hiburan: memecomic, majalah umum, dll
Situs berita: kompas, detik, republika, metro tv, dll	Konten negatif: Pornografi, Perjudian, Hoax, dll

Pendampingan Guru

Ketika berada di area sekolah, guru bertindak selayaknya orangtua siswa. Guru yang bertanggung jawab atas diri siswa-siswinya hingga waktu sekolah berakhir. Tanggung jawab guru bukan hanya dalam ranah akademik seperti nilai, namun juga mencakup ranah non akademik seperti perilaku siswa-siswinya. Dalam konteks ini, guru bertanggung jawab atas penggunaan gadget dan konten yang diakses oleh siswa-siswinya. Guru diharapkan dapat mendampingi siswa-siswi dalam penggunaan gadget dan akses internet. Pendampingan yang dilakukan dapat berupa:

Mendiskusikan konten apa saja yang baik untuk diakses oleh siswa-siswi	Mengecek konten yang dibuka oleh siswa-siswi saat proses belajar mengajar berlangsung
Mengarahkan siswa-siswi untuk menggunakan akses internet dan gadget secara positif dan produktif	Mengecek konten yang dibuka oleh siswa-siswi saat di luar proses belajar mengajar, namun masih berada di area sekolah
Menunjukkan berbagai contoh konten positif dan produktif yang sesuai bagi siswa-siswinya	Memberikan konsekuensi kepada siswa-siswinya jika terbukti mengakses konten yang tidak sesuai

Tahap Pelaksanaan:

Topik	Praktik Penggunaan Internet Sehat dan Cerdas di Sekolah
Judul Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan yang Membutuhkan Internet Kepemilikan, Lokasi, dan Waktu Penggunaan Gadget Situs dan Aplikasi yang Diakses Pendampingan oleh Guru
Sesi	19 (Sembilan Belas)
Kompetensi	Komunikasi, Pengendalian Diri, Berpikir Kritis
Tingkat Kesulitan	Sedang- Sulit
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	70 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa hanya kegiatan tertentu yang membutuhkan internet di sekolah Memberikan pemahaman mengenai batas-batas penggunaan gadget dan internet di sekolah
Metode	Ceramah, games, diskusi kelompok besar
Peralatan	LCD, komputer/laptop, modul SSO, slide presentasi fasilitator, kertas flipchart, alat tulis

Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (20 menit)	Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok kecil untuk diskusi mengenai kegiatan yang membutuhkan internet, situs/aplikasi yang bisa diakses, serta aturan gadget dan internet di sekolah. Jawaban dibuat dalam bentuk mindmap di lembar kerja 8.1 dan dikumpulkan kepada fasilitator
Langkah 2 (15 menit)	Masih dalam kelompok kecil, peserta bermain komunikasi mengenai jawaban dari situs yang bisa diakses di sekolah. Setiap peserta pertama akan diberitahu jawabannya oleh fasilitator dan harus membisikannya kepada orang kedua hingga orang terakhir secara berantai dan orang terakhir menuliskan jawabannya di lembar kerja 8.2.
Langkah 3 (10 menit)	Fasilitator dan peserta mencocokkan jawaban antara yang mereka diskusikan dengan jawaban fasilitator
Langkah 4 (20 menit)	Fasilitator menyampaikan materi modul SSO.
Langkah 5 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi
Tautan	https://ictwatch.id ; s.id/sekolahinternet ; https://inibudi.org ; lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

Bagian 9

Refleksi Diri

Sebelum mengakhiri sesi pengajaran mengenai literasi digital dengan siswa-siswi, baik guru maupun siswa harus melakukan refleksi diri dan cooling down. Kegiatan cooling down dapat dilakukan dengan memasang musik yang menenangkan sambil merenungi materi yang sudah didapatkan selama sesi pengajaran. Selain itu, siswa-siswi dan guru dapat juga merenungkan apa yang akan dilakukan selanjutnya setelah mendapatkan materi pengajaran, bagaimana memperbaiki, dan mengoptimalkan diri dalam menggunakan internet secara sehat dan cerdas di manapun, terutama di sekolah.



Tahap Pelaksanaan:

Topik	Refleksi Diri
Judul Kegiatan	Refleksi Diri
Sesi	20 (Dua Puluh)
Kompetensi	Refleksi Diri, Analisis, Rencana Aplikasi
Tingkat Kesulitan	Mudah
Kelompok Usia	13-18 Tahun
Durasi	15 Menit
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Peserta dan fasilitator merenungi dan meresapi materi yang sudah diterima• Mengetahui rencana aplikasi materi yang sudah didapatkan
Metode	Perenungan sambil mendengarkan musik, mengisi tugas individu
Peralatan	Musik instrumental: s.id/relaksasi , lembar post test
Proses Fasilitasi	
Langkah 1 (10 menit)	Mengajak peserta merenungi materi yang sudah diberikan dan apa yang akan dilakukan ke depannya.
Langkah 2 (5 menit)	Fasilitator menyimpulkan sesi
Tautan	lembar kerja dapat ditemukan di situs SSO

