

PELATIHAN LITERASI DIGITAL DAN *NETIQUETTE* UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI BERMEDIA SISWA SMKN 14 KOTA BANDUNG

Thammara Lyoney Enginer¹, Nugraha Sugiarta^{2*}, Fikri Muhammad Syahdan³

^{1,2,3} Ilmu Komunikasi, Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, Kota Bandung

*e-mail: nugrahasugiarta@unibi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital meningkatkan intensitas penggunaan media sosial di kalangan Generasi Z, namun belum diimbangi dengan pemahaman literasi digital dan etika bermedia yang memadai. Kondisi ini berpotensi memunculkan berbagai risiko, seperti cyberbullying, ujaran kebencian, penyebaran informasi hoaks, serta pelanggaran hak cipta. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital dan pemahaman netiquette siswa SMKN 14 Kota Bandung melalui pelatihan partisipatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan penguatan pelatihan berbasis diskusi interaktif dan simulasi studi kasus. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test pada empat aspek utama literasi digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan kenaikan skor antara 57% hingga 72% pada aspek cyberbullying, ujaran kebencian, informasi hoaks, dan hak cipta. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital dan netiquette efektif dalam meningkatkan kesadaran etis serta kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan merespons permasalahan digital secara kritis dan bertanggung jawab. Program ini berkontribusi dalam penguatan budaya bermedia yang sehat di lingkungan sekolah dan berpotensi direplikasi pada konteks pendidikan lainnya.

Kata kunci: Literasi digital; netiket; Generasi Z

Abstract

The development of digital technology has increased the intensity of social media use among Generation Z; however, this growth has not been accompanied by adequate digital literacy and ethical media awareness. This condition has the potential to generate various risks, such as cyberbullying, hate speech, the spread of hoaxes, and copyright violations. This community service activity aims to enhance students' digital literacy competencies and netiquette understanding at SMKN 14 Bandung City through participatory training. The method employed is a descriptive qualitative approach strengthened by interactive discussions and case-study simulations. The evaluation was conducted using pre- and post-tests across four main aspects of digital literacy. The results show a significant improvement in students' understanding, with score increases ranging from 57% to 72% across cyberbullying, hate speech, hoaxes, and copyright. These findings indicate that digital literacy and netiquette training are effective in increasing ethical awareness and students' ability to identify and respond to digital issues in a critical and responsible manner. This program contributes to strengthening a healthy media culture within the school environment and has the potential to be replicated in other educational contexts.

Keywords: Digital literacy; netiquette; Generation Z

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, penggunaan internet telah menjadi kebutuhan penting yang sulit dipisahkan dalam keseharian masyarakat, khususnya kelompok pelajar sekolah menengah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan terhadap cara hidup Generasi Z. Hampir seluruh aktivitasnya bergantung pada teknologi digital, mulai dari pencarian informasi berkenaan dengan g0061ya hidup, keperluan belajar hingga interaksi sosial sehari-hari.

Generasi Z, sering disebut sebagai generasi net, atau generasi internet, lahir dan tumbuh dalam era teknologi yang semakin mapan. Mereka dikenal dengan kesehariannya yang selalu bersentuhan dengan gadget dan dominasi komunikasi melalui media sosial (1).

Kehadiran teknologi memang memberikan kemudahan dalam mengakses dan bertukar informasi dengan cepat tanpa batas ruang dan waktu. Literasi digital jadi hal yang krusial untuk membekali individu dengan keterampilan menyaring, memahami, serta memakai informasi secara bijak (2). Namun demikian, kemajuan ini belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan

sebagian besar siswa sekolah menengah dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Masih banyak individu yang belum memahami pentingnya literasi digital, baik dalam hal keamanan data pribadi, etika berkomunikasi di dunia maya, maupun kemampuan memilah informasi yang benar dan bermanfaat.

Faktanya, kemudahan berkomunikasi di dunia digital tidak selalu diiringi dengan pemahaman yang memadai tentang etika dan efektivitas komunikasi. Banyak kasus menunjukkan penyalahgunaan media digital, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan *cyberbullying* yang melibatkan generasi muda (3). Kondisi ini menjadi tantangan besar yang harus dihadapi agar Generasi Z tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menjadi bagian dari ekosistem digital yang cerdas dan beretika di era yang terus berkembang ini.

Generasi Z, yang lahir pada rentang 1995-2010, merupakan generasi yang hadir pada saat semakin pesatnya penggunaan internet yang didukung dengan beragam gawai pintar yang membuat generasi ini sangat melek terhadap penggunaan teknologi ini.

Secara umum, Generasi Z memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain sebagai digital natives, terbiasa melakukan multitasking, menginginkan akses informasi yang cepat dan instan, serta memiliki preferensi tinggi terhadap konten visual dan interaktif. Selain itu, Generasi Z dikenal memiliki kesadaran sosial yang cukup baik, namun sering kali mengalami kesulitan dalam komunikasi tatap muka dan pengelolaan emosi dalam interaksi daring (4). Karakteristik ini menunjukkan bahwa meskipun Generasi Z unggul dalam pemanfaatan teknologi, mereka tetap membutuhkan pendampingan dalam memahami etika dan batasan berkomunikasi di ruang digital.

Siswa sekolah menengah yang juga masuk ke dalam kategori Generasi Z dan berada dalam usia remaja, merupakan bagian penting dari Generasi Z yang sedang membentuk pola pikir dan karakter komunikasinya. Di usia ini, mereka mulai aktif menggunakan media sosial, membuat konten digital dan berinteraksi secara daring, baik dengan teman sebaya maupun lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pemahaman yang tepat mengenai strategi berkomunikasi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab di era digital. Hal ini mengingat bahwa 48% pengguna internet remaja di Indonesia berusia di bawah 18 tahun, sebagaimana disampaikan oleh Menkomdigi (5).

Berkenaan dengan itu, penyelenggaraan Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diselenggarakan di SMKN 14 Kota Bandung yang juga menjadi mitra pada pelaksanaan PKM ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pihak sekolah dan siswa, terungkap bahwa penggunaan internet untuk mengakses sosial media khususnya melalui penggunaan gawai pintar di kalangan siswa SMKN 14 sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pemanfaatan sosial media di kalangan siswa tersebut adakalanya mengalami permasalahan, khususnya dalam hal *netiquete* atau etika dalam berinternet.

Netiket atau *netiquette* berasal dari kata “net” = network yang berarti jaringan/ internet dan kata *etiquette* yang artinya etika atau tata nilai yang diterapkan dalam komunikasi dunia siber. Dengan kata lain, *netiquette* adalah etika atau aturan dalam berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan internet (6).

Media sosial memungkinkan setiap orang untuk mengekspresikan dirinya secara publik. Namun, di era modern, penggunaan media sosial terkadang menjadi lebih negatif dan dapat membahayakan diri sendiri. Orang-orang yang belum saling kenal dapat mengalami efek negatif jika mereka menggunakannya dengan cara yang tidak etis (7).

Pada praktik pemanfaatan media sosial, para siswa di SMKN 14 Kota Bandung belum memahami mengenai konsep literasi digital *netiquette* khususnya yang berkenaan dengan permasalahan *cyberbullying*, ujaran kebencian, informasi hoaks, dan permasalahan hak cipta. Hal ini terkait erat pula dengan rendahnya pemahaman literasi digital siswa SMKN 14 Kota Bandung.

Berdasarkan berbagai persoalan tersebut, penguatan literasi digital dan *netiquette* bagi siswa SMKN 14 Bandung menjadi urgensi yang harus segera diatasi. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang melalui seminar interaktif dan simulasi studi kasus. Program ini menekankan pendekatan partisipatif untuk melibatkan siswa

secara aktif dalam memahami risiko digital, mengidentifikasi perilaku tidak etis, serta mengembangkan kemampuan kritis dalam menggunakan media sosial.

Tujuan utama yang menjadi luaran dari program ini adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi digital dan etika bermedia; menumbuhkan kemampuan memilah informasi serta menganalisis konten secara kritis; membangun karakter pengguna media digital yang bertanggung jawab; dan menciptakan lingkungan digital yang sehat dan produktif di lingkungan sekolah. Dengan pelaksanaan program yang terstruktur, diharapkan siswa mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara positif sekaligus meminimalkan risiko perilaku tidak etis di ruang digital. Adapun kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia (UNIBI) pada tanggal 9 Oktober 2024 dengan pendanaan yang didapatkan dari hibah internal UNIBI selaku institusi yang menaungi tim pelaksana kegiatan PKM.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan penguatan pelatihan partisipatif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal pemahaman siswa serta perubahan pemahaman setelah pelaksanaan kegiatan. Menurut Sugiyono, metode deskriptif berfungsi untuk memberikan gambaran terhadap objek secara sistematis, faktual, dan akurat berdasarkan data yang terkumpul tanpa bermaksud melakukan generalisasi (8).

Subjek kegiatan adalah siswa SMKN 14 Kota Bandung yang mengikuti pelatihan literasi digital dan *netiquette*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Tahap perencanaan meliputi observasi awal dan analisis kebutuhan mitra untuk mengidentifikasi permasalahan penggunaan media digital di kalangan siswa. Tahap persiapan mencakup penyusunan materi pelatihan, perancangan simulasi studi kasus, serta penyusunan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pelatihan tatap muka yang melibatkan siswa secara aktif melalui pemaparan materi, diskusi interaktif, dan simulasi studi kasus.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Instrumen evaluasi terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup empat aspek literasi digital, yaitu *cyberbullying*, ujaran kebencian, informasi hoaks, dan permasalahan hak cipta, dengan masing-masing aspek diwakili oleh lima soal. Setiap butir soal dinilai secara dikotomis, yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Skor pada setiap aspek dihitung dengan menjumlahkan skor jawaban benar seluruh responden, kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh skor rata-rata kelompok. Skor rata-rata tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam skala 0–100 sehingga menghasilkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing aspek literasi digital. Oleh karena itu, nilai yang ditampilkan dalam hasil penelitian merupakan nilai rata-rata kelompok, sehingga memungkinkan munculnya angka desimal.

Persentase peningkatan pemahaman dihitung dengan membandingkan selisih nilai rata-rata *post-test* dan *pre-test* terhadap nilai rata-rata *pre-test*, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tingkat peningkatan pemahaman siswa sebagai dampak dari pelaksanaan pelatihan literasi digital dan *netiquette*. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMKN 14 Kota Bandung mengenai literasi digital dan *netiquette* dalam penggunaan media digital. Untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa, kegiatan diawali dengan pelaksanaan *pre-test* yang mencakup empat aspek utama, yaitu *cyberbullying*, ujaran

kebencian, informasi hoaks, dan permasalahan hak cipta. *Pre-test* dilakukan untuk memetakan tingkat pemahaman awal siswa serta mengidentifikasi kesenjangan antara intensitas penggunaan media digital dengan pemahaman etika bermedia.



Gambar 1. Pelaksanaan Pre-Test

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa tergolong sebagai generasi yang aktif menggunakan media digital, pemahaman mereka terkait etika komunikasi dan tanggung jawab digital masih belum optimal. Kondisi tersebut memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa tingginya akses terhadap teknologi tidak selalu diiringi dengan literasi digital yang memadai.

Setelah pelaksanaan *pre-test*, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi pelatihan literasi digital dan *netiquette*. Materi disampaikan secara sistematis dengan pendekatan komunikatif dan partisipatif agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah. Materi yang diberikan meliputi konsep dasar literasi digital, prinsip-prinsip *netiquette*, serta contoh konkret pelanggaran etika digital yang sering dijumpai di media sosial, seperti *cyberbullying*, ujaran kebencian, penyebaran hoaks, dan pelanggaran hak cipta. Penyampaian materi ini bertujuan untuk membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya bersikap etis, kritis, dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi di ruang digital.



Gambar 2. Pelaksanaan Penyampaian Materi

Tahap berikutnya adalah simulasi dan diskusi studi kasus yang diambil dari fenomena nyata di media sosial. Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta untuk

menganalisis kasus yang berkaitan dengan permasalahan literasi digital. Melalui diskusi kelompok, siswa dilatih untuk mengidentifikasi bentuk pelanggaran etika digital, memahami dampak yang ditimbulkan, serta merumuskan sikap yang tepat berdasarkan prinsip literasi digital dan *netiquette*. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap perilaku komunikasi mereka sendiri di ruang digital.



Gambar 3. Pelaksanaan Simulasi Studi Kasus

Sebagai tahap akhir evaluasi, siswa mengikuti *post-test* dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pre-test*. Penggunaan instrumen yang sama dimaksudkan untuk menjaga konsistensi pengukuran serta meminimalkan bias penilaian, sehingga perubahan skor yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan. Instrumen *post-test* mengukur empat aspek utama literasi digital dan *netiquette*, yaitu *cyberbullying*, ujaran kebencian, informasi hoaks, dan permasalahan hak cipta, yang telah disesuaikan dengan materi pelatihan dan studi kasus yang dibahas selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan *post-test* dilakukan secara terstruktur dan individual untuk memastikan bahwa setiap siswa memberikan jawaban berdasarkan pemahaman pribadi, bukan hasil diskusi kelompok. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* guna mengetahui tingkat efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran etis siswa dalam berkomunikasi di ruang digital. Perbandingan ini menjadi dasar dalam menilai dampak kegiatan PKM, sekaligus memberikan gambaran empiris mengenai perubahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi berupa pelatihan literasi digital dan *netiquette*.



Gambar 4. Pelaksanaan Post-Test

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Secara rinci, hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Pre-test dan Post-test Pemahaman Literasi Digital dan *Netiquette*

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
<i>Cyberbullying</i>	54	85	57,4%
Ujaran Kebencian	50	83	66,0%
Informasi Hoaks	47	81	72,3%
Permasalahan Hak Cipta	52	86	65,4%

Berdasarkan data pada Tabel 1, seluruh aspek literasi digital dan *netiquette* mengalami peningkatan nilai rata-rata *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Aspek informasi hoaks menunjukkan peningkatan tertinggi, yaitu sebesar 72,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang menekankan pada kemampuan verifikasi informasi digital mampu meningkatkan daya kritis siswa dalam menyaring informasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Hobbs yang menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan evaluatif untuk menilai kredibilitas dan validitas informasi, bukan sekadar kemampuan teknis menggunakan media digital.

Pada aspek ujaran kebencian, peningkatan pemahaman sebesar 66,0% menunjukkan bahwa siswa mulai memahami batasan antara kebebasan berekspresi dan perilaku komunikasi yang melanggar etika serta berpotensi merugikan pihak lain. Temuan ini memperkuat pendapat Livingstone yang menegaskan bahwa edukasi literasi digital berperan penting dalam membentuk kesadaran etis dan tanggung jawab sosial generasi muda di ruang digital (9). Dengan demikian, pelatihan *netiquette* menjadi strategi preventif dalam mengurangi praktik komunikasi digital yang bersifat destruktif.

Aspek *cyberbullying* juga menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 57,4%. Meskipun peningkatannya relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, hasil ini tetap menunjukkan adanya

perubahan positif dalam kesadaran siswa terhadap dampak psikologis dan sosial dari perundungan digital. Melalui diskusi kasus, siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk cyberbullying serta memahami konsekuensi yang ditimbulkan bagi korban maupun pelaku.

Sementara itu, peningkatan pemahaman pada aspek permasalahan hak cipta sebesar 65,4% menunjukkan bahwa siswa mulai memahami pentingnya menghargai karya digital orang lain. Kesadaran ini menjadi penting mengingat praktik penggunaan konten digital tanpa mencantumkan sumber masih sering ditemukan di kalangan pelajar. Pelatihan ini membantu siswa memahami bahwa etika digital tidak hanya berkaitan dengan interaksi sosial, tetapi juga mencakup aspek hukum dan moral dalam pemanfaatan konten digital.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital dan netiquette yang dilaksanakan secara partisipatif dan kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kesadaran etis siswa. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan PKM memiliki peran strategis dalam membangun perilaku komunikasi digital yang bertanggung jawab di kalangan pelajar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital dan *netiquette* yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah terhadap etika dan tanggung jawab dalam berkomunikasi di ruang digital. Peningkatan pemahaman tersebut tercermin pada seluruh aspek yang diukur, yaitu *cyberbullying*, ujaran kebencian, informasi hoaks, dan permasalahan hak cipta, yang menunjukkan adanya perubahan positif setelah siswa mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan. Secara akademik, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi dalam penguatan literasi digital melalui pendekatan edukatif yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif dan kontekstual. Kegiatan ini memberikan model edukasi literasi digital berbasis partisipatif yang dapat direplikasi pada sekolah menengah lainnya sebagai upaya membangun kesadaran etis dan perilaku komunikasi digital yang bertanggung jawab di kalangan pelajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia (UNIBI) yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan PKM ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada SMKN 14 Kota Bandung selaku mitra pada kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nurlaila C, Aini Q, Setyawati S, Laksana A. Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*. 2024 Nov 30;1(6):95–102.
2. Anwar WTL, Nasution WN, Nasution MIP. Pentingnya Literasi Informasi Dan Komunikasi di Era Digital. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. 2025 Jun 30;5(3):7943–7964.
3. Usman A. Sosialisasi tentang Kunci Sukses Berkomunikasi Di Dunia Digital Bagi Generasi Z. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2025 Jul 23;3(2):457–462.
4. Gainau M, Warwer F, Garjalay S, Kafiar F, Bawan SBD. Socialization of the Church's Challenges in Facing the Influence of Globalization for the Millennial Generation at the Kalam Kudus Doyo Baru Congregation. *Abdi Masyarakat*. 2024 Dec 1;6(2):293–300.
5. Sihombing J. <https://rri.co.id/nasional/1517144/menkomdigi-48-persen-pengguna-internet-remaja-di-bawah-18-tahun>. 2025. Menkomdigi: 48 Persen Pengguna Internet Remaja di Bawah 18 Tahun.

6. Ahyati IU, Sya'rawi H. Etika Berinternet (Netiket) dalam Komunikasi Daring Di Politeknik Negeri Banjarmasin. *INTEKNA: Jurnal Informasi Teknik dan Niaga*. 2022 May 31;22(1):25–30.
7. Indah Sari N, Septiani E, Masruroh A. Bijak Dalam Menggunakan Sosial Media Pada Kalangan Remaja Di SMAN 80 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. 2025 Jun 10;3(4):3755–3759.
8. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 1st ed. Sutopo, editor. Vol. 2. Bandung: Alfabeta; 2020. 1–443 p.