

Cerdas Cermat Tanggung Bijak Berani

Selamat datang di kurikulum Tangkas Berinternet, hasil kolaborasi antara Google, The Net Safety Collaborative, dan Internet Keep Safe Coalition (iKeepSafe.org). Referensi ini adalah bagian dari Tangkas Berinternet, program multifaset yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan yang diperlukan anak-anak agar dapat berinternet dengan aman dan cerdas.

Untuk memaksimalkan pendidikan keamanan dan kewargaan digital di sekolah dasar sekaligus memudahkan para pengajar, kurikulum Tangkas Berinternet merupakan kurikulum yang berdiri sendiri. Semua aktivitas didesain agar dapat digunakan tanpa perlu pengembangan profesional sebelumnya, dengan persiapan kelas yang minimum, serta tanpa peralatan atau sumber daya khusus untuk mengajarkannya.

Untuk tahun 2021, kami telah memperbarui kurikulum dengan 10 aktivitas baru, yang disusun bekerja sama dengan Committee for Children. Anda akan menemukan pelajaran baru yang didesain untuk kegiatan belajar, beberapa di antaranya, keamanan online yang lebih baik, literasi penelusuran, dan literasi sosial. Tahun ini Anda juga akan melihat beberapa aktivitas baru dan yang telah direvisi untuk tingkat kelas tertentu. Perubahan tersebut kami lakukan, karena penelitian kami menunjukkan bahwa kurikulum untuk kelas 2-6 perlu mencerminkan spektrum perkembangan anak yang luas dan beragam.

Terlebih lagi, program Tangkas Berinternet telah dievaluasi secara menyeluruh oleh Crimes Against Children Research Center dari University of New Hampshire. Sebagai hasil dari studi tersebut, Tangkas Berinternet adalah program keamanan internet pertama yang terbukti berdampak positif pada pembelajaran siswa, terkait topik keamanan online dan kewargaan digital.

Pelajaran-pelajaran yang ada dalam kurikulum ini juga diperkuat dengan teknik gamifikasi, menggunakan Interland (g.co/Interland), sebuah game online penuh petualangan yang membuat pembelajaran tentang keamanan dan kewargaan digital jadi lebih interaktif, serta menyenangkan, seperti halnya Internet itu sendiri.

Prinsip Tangkas Berinternet terdiri dari lima topik dasar keamanan dan kewargaan digital:

- **Hati-Hati dalam Berbagi (Cerdas Berinternet)**
- **Jangan Mudah Tertipu (Cermat Berinternet)**
- **Jaga Rahasiamu (Tanggung Berinternet)**
- **Jadi Teladan Kebaikan (Bijak Berinternet)**
- **Tanya Kalau Ragu (Berani Berinternet)**

Pelajaran ini paling sesuai untuk siswa kelas 2-6, tetapi pengajar untuk siswa di tingkat kelas yang lebih tinggi maupun rendah, juga beranggapan bahwa kurikulum ini bermanfaat, khususnya pada bagian kosakata kunci, diskusi kelas (baik untuk siswa yang berusia lebih tua ataupun lebih muda), dan alur game yang disediakan. Kami menyarankan Anda untuk bereksperimen dengan materi dan kegiatan yang tersedia, untuk menemukan metode pembelajaran yang paling sesuai bagi siswa Anda, baik dengan menyelesaikan kurikulum dari awal hingga akhir, atau hanya berfokus pada satu atau dua pelajaran yang paling penting bagi lingkungan belajar Anda. Dapatkan referensi tambahan lainnya dari Google, seperti slide presentasi yang siap diajarkan, pembelajaran berbasis video bagi pengajar, materi yang dapat didownload untuk kegiatan belajar-mengajar di ruang kelas, serta panduan dan tips untuk keluarga, dengan mengunjungi g.co/TangkasBerinternet.

International Society of Technology in Education (ISTE) telah menyelesaikan audit independen terhadap Tangkas Berinternet, yang menyatakan bahwa program ini merupakan referensi yang mempersiapkan siswa usia dini untuk memenuhi Standar ISTE untuk Siswa Tahun 2021. ISTE telah memberikan penghargaan pada Tangkas Berinternet dengan predikat Seal of Alignment untuk aspek Kesiapan.

Daftar Isi

Panduan Pengajar	Referensi 1 Referensi 2 Referensi 3 Referensi 4	Cara mengajarkan kurikulum Tangkas Berinternet Aktivitas Kosakata Surat pengantar untuk orang tua Pertanyaan umum	4
Unit 01 Hati-Hati dalam Berbagi	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6 Pelajaran 7	Kapan tidak boleh berbagi Menjaga privasi Bukan itu maksudku! Buat bingkainya Profil siapakah ini? Bagaimana orang lain melihat kita? Interland: Gunung Hati-Hati	15
Unit 02 Jangan Mudah Tertipu	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6 Pelajaran 7	Pop-up, catfishing, dan scam lainnya Siapa kamu sebenarnya? Apa informasi ini benar? Mendeteksi informasi yang tidak kredibel di internet Jika kita adalah mesin telusur Praktik melakukan penelusuran di Internet Interland: Sungai Kebenaran	37
Unit 03 Jaga Rahasiamu	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4	Itu bukan aku! Cara membuat sandi yang kuat Simpan rahasiamu Interland: Menara Harta Karun	73
Unit 04 Jadi Teladan Kebaikan	Pelajaran 1.1 Pelajaran 1.2 Pelajaran 2.1 Pelajaran 2.2 Pelajaran 3 Pelajaran 4 Pelajaran 5 Pelajaran 6	Memperhatikan perasaan Berlatih berempati Catatan kebaikan Cara menunjukkan kebaikan ...tapi katakan dengan sopan! Jaga nada bicaramu Bagaimana kata-kata bisa mengubah gambar Interland: Kerajaan Kebaikan	85
Unit 05 Tanya Kalau Ragu	Pelajaran 1 Pelajaran 2 Pelajaran 3 Pelajaran 4.1 Pelajaran 4.2 Pelajaran 5.1 Pelajaran 5.2 Pelajaran 6 Pelajaran 7	Apa artinya bersikap berani? Dari pengamat menjadi penolong Opsi penolong Melihat konten yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan? Konten online yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan? Hal yang harus dilakukan saat melihat konten jahat Menyikapi perilaku jahat online Kapan harus meminta bantuan Laporkan juga secara online	113

Cara mengajarkan kurikulum Tangkas Berinternet

Kurikulum Tangkas Berinternet dirancang dengan fleksibel agar Anda dapat dengan mudah menyesuaikan dan menerapkannya di dalam kelas untuk para siswa. Bergantung pada alokasi waktu dalam jadwal Anda dan kesiapan siswa, silakan menyesuaikan setiap pelajaran sesuai dengan kebutuhan. Misalnya, dalam kurikulum kami mungkin merekomendasikan suatu aktivitas agar dilakukan bersama seluruh siswa di kelas. Namun, karena Anda adalah yang memahami keadaan siswa, mungkin saja kegiatan tersebut akan lebih efektif jika dilakukan berkelompok. Perubahan semacam itulah yang kami harap akan Anda lakukan. Sebagai seorang guru, silakan sesuaikan dan kreasikan pelajaran yang tersedia sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Beberapa hal yang perlu diketahui tentang kurikulum ini:

1. Setiap unit memiliki daftar kosakata yang muncul di sepanjang pelajaran. Daftar ini dapat dicetak dan diberikan kepada siswa sebagai referensi. Pastikan untuk memeriksa **Aktivitas Kosakata** yang telah kami sediakan di bagian Adendum.
2. Kurikulum ini terdiri dari 5 unit dan masing-masing memiliki jumlah pelajaran yang berbeda-beda. Setiap pelajaran tersusun dalam struktur berikut:
 - ✓ **Tujuan untuk siswa**
 - ✓ **Mari berdiskusi**—latar belakang pengetahuan untuk pengajar, ditulis dalam kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa.
 - ✓ **Aktivitas**—beberapa aktivitas yang mungkin dapat dimodifikasi sesuai tingkat/kelas siswa.
 - ✓ **Inti Sari**—rangkuman isi pelajaran dan kesempatan untuk melakukan refleksi/renungan bersama siswa.
3. Setiap judul pelajaran akan ditandai dengan simbol untuk menunjukkan rekomendasi tingkat/kelas. Judul juga akan memiliki simbol lain, jika pelajaran tersebut berkaitan dengan Literasi Media dan/atau Pembelajaran Sosial-Emosional.

2-6

Kelas
2-6

2-3

Kelas
2-3

4-6

Kelas
4-6

ML

Literasi
Media

SEL

Pembelajaran
Sosial Emosional

4. Kurikulum ini dirancang agar Anda dapat mengajar dengan dua cara berbeda: sesuai urutan kemunculan pelajaran atau sesuai urutan pembelajaran digital tertentu yang dibutuhkan oleh siswa Anda. Unit-unit tersebut sengaja diurutkan untuk kelas yang ingin memulai dari awal/dasar. Namun, ada banyak siswa sekolah dasar yang mungkin sudah tahu sebagian dari pelajaran dasar ini, sehingga Anda akan terbantu untuk menemukan keterampilan khusus yang mereka ingin atau perlu kembangkan. Anda bisa memulai dengan menanyakan hal mana saja yang sudah mereka ketahui dan mana yang belum. Kami harap, Anda dan siswa dapat bersama-sama menjadi **Tangkas Berinternet!**

Aktivitas Kosakata

Kosakata yang digunakan dalam aktivitas berikut bisa dilihat di bagian awal masing-masing unit.

Jelaskan Kepadaku



Materi yang Dibutuhkan:

- Papan tulis untuk menampilkan kosakata (boleh papan tulis kapur, kertas poster, whiteboard, dll.)

Petunjuk

1. Siswa mencari rekan sekelompok.
2. Posisi Rekan 1 membelakangi papan tulis (boleh sambil duduk atau berdiri).
3. Pengajar menampilkan tiga atau lima kosakata di papan tulis.
4. Posisi Rekan 2 menghadap ke papan tulis dan menjelaskan kosakata pertama ke Rekan 1, **tanpa menyebutkan kosakatanya**.
5. Rekan 1 mencoba menebak kosakata yang dimaksud.
6. Jika Rekan 1 dapat menebak kosakata pertama dengan benar, Rekan 2 lanjut menjelaskan kosakata berikutnya.
7. Ulangi langkah 3-6, hingga Rekan 1 berhasil menebak dengan benar semua kosakata di papan tulis.
8. Untuk ronde berikutnya, Rekan 1 bergantian dengan Rekan 2. Ulangi aktivitas ini dengan kosakata baru.

Game Bingo Tangkas Berinternet



Materi yang Dibutuhkan:

- Kartu Bingo Tangkas Berinternet (halaman 6 dan 7).
- Token game (benda apa pun yang dapat dipakai sebagai penanda - kertas yang dilipat-lipat kecil, dadu, penjepit kertas, sebutir kacang, dll.)

Petunjuk

1. Bagikan **Kartu bingo Tangkas Berinternet** (pilih kartu ukuran 5x5 atau 3x3) dan token game kepada setiap siswa.
2. Siswa mengisi kartu bingo dengan kosakata dari unit yang diberikan.
3. Pengajar membacakan **definisi** sebuah kosakata.
Pengajar dapat memilih acak definisi dari daftar kosakata pada unit.
4. Siswa mencari apakah kosakata tersebut cocok dengan definisi yang ada di papan dan menandainya dengan token.
5. Jika siswa berhasil menandai satu baris, kolom, atau diagonal secara berurutan, ucapkan "Bingo!".
6. Teruskan bermain menggunakan kartu yang sama atau minta siswa memindahkan seluruh token/penanda, lalu ulangi lagi permainannya.

Jaring Kata-Kata



Materi yang Dibutuhkan:

- Handout: Jaring Kata-Kata (halaman 8).

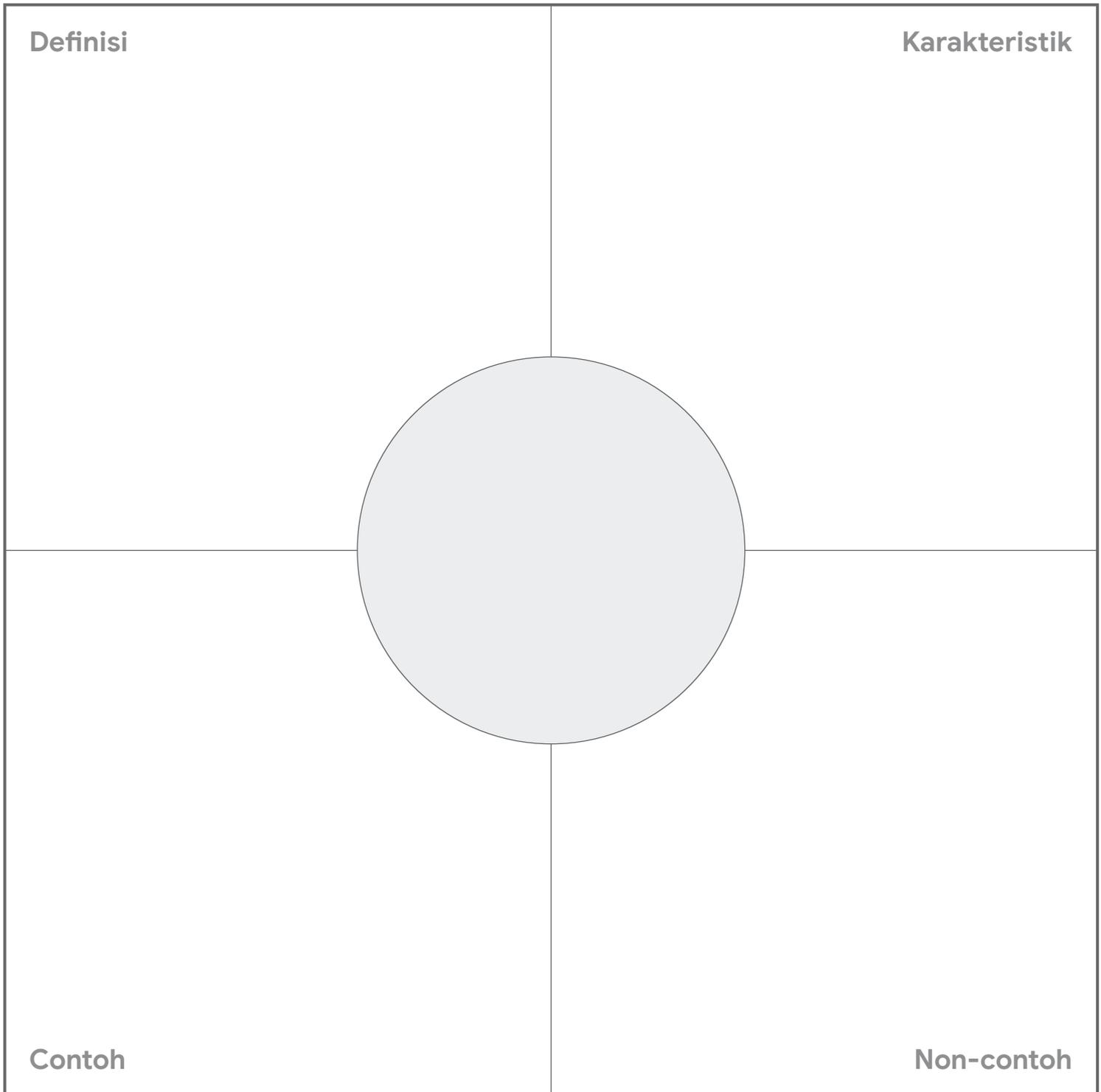
Petunjuk

1. Masing-masing siswa berpasangan dengan satu rekan.
2. Bagikan handout **Jaring Kata-Kata** kepada masing-masing grup (siswa juga dapat membuat sendiri handout Jaring Kata-Kata di selembar kertas).
3. Siswa kemudian menuliskan satu kosakata dalam lingkaran yang ada di handout. Anda dapat melakukan langkah ini dengan tiga cara berbeda:
 - Memberikan satu kosakata yang sama untuk semua grup.
 - Memberikan kata yang berbeda untuk masing-masing grup.
 - Siswa memilih kosakatanya sendiri dari daftar kosakata pada unit.
4. Siswa kemudian bekerja sama dengan rekannya untuk menyelesaikan handout.
5. Setelah selesai, berikut ini beberapa cara untuk memperpanjang durasi aktivitas:
 - Siswa menyelesaikan Jaring Kata-Kata untuk kosakata lainnya.
 - Kumpulkan handout yang sudah selesai dan pajang di depan kelas, di tembok kata-kata.
 - Ajak para siswa mengamati hasil kerja yang terpajang, layaknya sebuah galeri, agar para siswa dapat saling melihat Jaring Kata-Kata yang dibuat oleh teman-teman sekelasnya.

Kartu Bingo Tangkas Berinternet (5x5)

Kartu Bingo Tangkas Berinternet (3x3)

Jaring Kata-kata



Surat pengantar untuk orang tua

Berikut template untuk email atau surat yang isinya dapat Anda sesuaikan, guna memberi tahu orang tua bagaimana alat edukasi yang baru dapat membantu anak-anak mereka membuat keputusan yang tepat, terkait perilaku dan keamanan di internet.



Orang tua yang terhormat,

Ketika anak-anak masih berusia dini, kita berusaha sebaik mungkin untuk membantu mereka mengoptimalkan manfaat Internet, sekaligus melindungi mereka dari risiko dan dampak negatif dunia online. Seiring perkembangan anak menjadi remaja, peran kita pun turut berganti, yaitu membantu mereka belajar membuat keputusan yang bijak dan aman secara mandiri saat menjelajahi dunia digital.

Di [nama sekolah], kami mengandalkan kemitraan dengan orang tua dalam mempersiapkan siswa kelas [tingkat kelas] untuk:

- **Berpikir secara kritis** dan mengevaluasi situs, email, serta konten lainnya di internet.
- **Melindungi diri** dari ancaman di internet, termasuk perundungan (bullying) dan scam.
- **Cerdas dalam berbagi**: apa, kapan, bagaimana, dan dengan siapa.
- **Bersikap baik dan menghormati** orang lain di internet, termasuk menghormati privasi mereka.
- **Meminta bantuan** terkait situasi rumit kepada orang tua atau orang dewasa terpercaya lainnya.

Tahun ini, upaya tersebut akan menyertakan Tangkas Berinternet, program multifaset yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan yang diperlukan anak-anak agar dapat berinternet dengan aman dan cerdas. Salah satu referensinya yaitu, Interland, merupakan game berbasis browser yang membuat proses belajar jadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dikembangkan oleh Google dalam kemitraannya dengan pengajar, peneliti, serta pakar keamanan online di The Net Safety Collaborative dan iKeepSafe.org, Tangkas Berinternet memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai dengan usia siswa, yang dibangun berdasarkan lima pelajaran pokok berikut:

- **Hati-Hati dalam Berbagi**
- **Jangan Mudah Tertipu**
- **Jaga Rahasiamu**
- **Jadi Teladan Kebajikan**
- **Tanya Kalau Ragu**

Penggunaan teknologi yang cerdas dan aman dapat memungkinkan siswa mengembangkan pembelajaran mereka secara mandiri, serta membantu sekolah untuk menjalankan fungsinya dengan lebih baik. Kami yakin bahwa program Tangkas Berinternet akan menjadi langkah ke depan yang penting dalam mencapai tujuan kami, yakni memastikan seluruh siswa di [nama sekolah] dapat belajar dan menjelajahi internet dengan aman, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Dengan senang hati kami akan membagikan informasi lebih lanjut terkait program ini, termasuk pengantar untuk beberapa referensi yang digunakan siswa di kelas, namun kami juga ingin mengajak Anda untuk membuka referensi bagi keluarga yang tersedia di [g.co/ TangkasBerinternet](https://www.g.co/TangkasBerinternet). Kami menganjurkan Anda untuk menanyakan kepada anak mengenai aktivitas yang mereka lakukan dalam program ini dan melanjutkan pembicaraan seputar Tangkas Berinternet di rumah. Bersama-sama, Anda dan anggota keluarga lainnya pun dapat turut mempelajari trik yang bermanfaat terkait privasi dan keamanan berinternet.

Salam,
[Nama Anda]

Pertanyaan umum

Apakah perlu menyelesaikan pelajaran Tangkas Berinternet sebelum memainkan Interland?

Tidak – tetapi sebaiknya pelajaran diberikan sebelum memainkan Interland. Game akan memberikan hasil maksimal jika mendukung topik yang dijelaskan dalam kurikulum – dan akan lebih menyenangkan jika siswa memiliki peluang untuk berpartisipasi dalam dialog, diskusi, dan proses bertukar pikiran (brainstorming) sebelum merasakan pengalaman memainkan Interland.

Apakah siswa memerlukan Akun Google untuk Tangkas Berinternet?

Tidak! Tangkas Berinternet tersedia bagi siapa pun yang mengunjungi situsnya. Karena Google tidak mengumpulkan data apa pun terkait siswa, program Tangkas Berinternet tidak memerlukan login, sandi, maupun email.

Perangkat apa yang kompatibel dengan Interland?

Interland berfungsi pada semua perangkat yang memiliki koneksi internet dan penjelajah web (web browser). Artinya hampir semua komputer desktop atau laptop, tablet, atau ponsel akan siap membantu siswa menjadi Tangkas Berinternet.

Apa saja alamat URL-nya?

- Untuk mengakses situs Tangkas Berinternet, kunjungi g.co/TangkasBerinternet.
- Untuk mengakses game Interland, kunjungi g.co/Interland.
- Untuk mengakses kurikulum Tangkas Berinternet, kunjungi g.co/TangkasBerinternetPengajar.
- Untuk referensi keluarga, kunjungi g.co/TangkasBerinternetKeluarga.

Apakah saya perlu latihan khusus atau menjadi pengajar “berketerampilan khusus/spesial” untuk mengajarkan kurikulum ini?

- Pertama: Setiap pengajar sekolah dasar dan menengah dapat mengajarkan kurikulum ini kepada siswa-siswinya. Tidak diperlukan latihan tambahan.
- Kedua: Setiap pengajar itu spesial. :)
- Ketiga: Pelajaran dioptimalkan agar dapat dibawakan dengan cara yang menyenangkan, sehingga terjadi interaksi timbal balik yang baik dan nyaman antara pengajar dan siswa. Selain itu, pengajar idealnya juga tidak bersikap menghakimi dan aktif mendengarkan siswa.

Siswa kelas berapa yang paling sesuai untuk mempelajari materi Tangkas Berinternet?

Program lengkap, termasuk kurikulum, game, dan referensi di situs, dirancang untuk siswa kelas 2 hingga 6 (usia 7–12 tahun). Namun, tergantung pada cara pengajar dalam menerapkan kurikulum, topiknya dapat bermanfaat bagi siswa yang berusia lebih tua maupun lebih muda.

Bagaimana anak belajar dari game?

Game ini mendukung konsep kurikulum dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menjelajahi praktik digital yang baik, melalui permainan dan memahami interaksi digital (serta konsekuensinya) dalam lingkungan edukatif yang aman.

Apakah setiap pelajaran dapat digunakan di Google Classroom?

Ya, tentu saja. Anda dapat menugaskan Interland ke kelas atau kelompok tertentu, atau mengaturnya agar tersedia bagi semua siswa dalam bentuk pengumuman kelas.

Apakah ada folder atau situs bersama yang berisi handout lembar kerja yang mudah diakses dan diproyeksikan ke papan tulis?

Ya – dalam bentuk dek presentasi. Kami mengadaptasikan kurikulum menjadi deretan slide, agar presentasi, distribusi, dan berbagi materi menjadi mudah. Anda dapat menemukan materi tersebut di [g.co/TangkasBerinternetPengajar](https://www.google.com/search?q=g.co/TangkasBerinternetPengajar).

Apakah harus menjadi pakar kewargaan digital untuk menggunakan program ini?

Tidak sama sekali. Kurikulum ini dirancang agar semua pengajar dapat memahami dan mengajarkannya di kelas.

Apakah kurikulum Tangkas Berinternet berstandar internasional?

Ya, benar. Kurikulum ini sesuai dengan standar ISTE (International Society for Technology in Education) dan AASL (American Association of School Librarians).

Apakah siswa dapat menyimpan hasil permainannya di Interland?

Saat ini Interland tidak bisa menyimpan hasil permainan atau file apapun dan kemungkinan hal ini tidak akan berubah. Hal ini bukan tanpa alasan – kami ingin agar pengalaman yang tersedia dapat diakses oleh semua orang, tanpa perlu memiliki akun, login, atau sandi.

Ini bagus, tetapi banyak siswa yang merasa bangga akan apa yang telah mereka pelajari dan pencapaian mereka dalam menyelesaikan game.

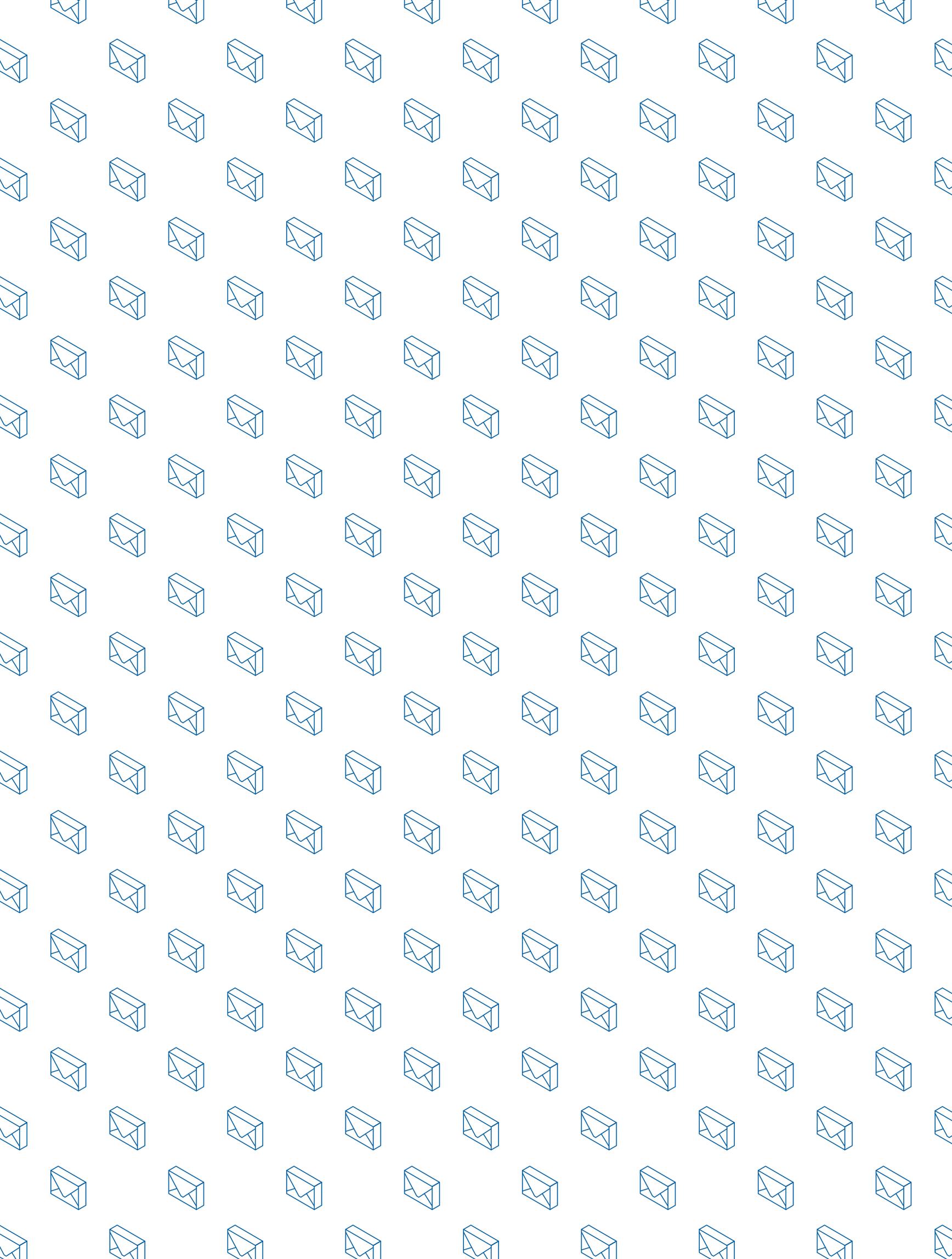
Kami mendengar saran Anda, oleh karena itu, kami telah membuat template sertifikat yang isinya bisa disesuaikan, sehingga Anda dapat membuat sertifikat pencapaian yang dapat dipersonalisasi dan dicetak dengan nama siswa.

Di manakah saya dapat menemukan referensi lain untuk pengajar?

Semua materi pengajar Tangkas Berinternet dapat ditemukan di halaman referensi [g.co/TangkasBerinternetPengajar](https://www.google.com/search?q=g.co/TangkasBerinternetPengajar).

Apakah ada komunitas online pengguna Tangkas Berinternet untuk berbagi ide atau mendapatkan bantuan?

Ya, ada! (Dan kami sangat menyukai komunitas ini.) Kami sering berbagi ide dan aktif berinteraksi dengan pengajar di Twitter. Ikuti (follow) kami untuk mempelajari lebih lanjut seputar Tangkas Berinternet dan berbagai topik lainnya di [@GoogleForEdu](https://twitter.com/GoogleForEdu).



Hati-Hati dalam Berbagi

Menjaga dirimu dan reputasimu di internet.

Ringkasan pelajaran	Pelajaran 1	Kapan tidak boleh berbagi		Kelas 2–6
	Pelajaran 2	Menjaga privasi		Kelas 2–6
	Pelajaran 3	Bukan itu maksudku!	ML	Kelas 2–6
	Pelajaran 4	Buat bingkainya	ML	Kelas 2–6
	Pelajaran 5	Profil siapakah ini?		Kelas 2–6
	Pelajaran 6	Bagaimana orang lain melihat kita?		Kelas 2–6
	Pelajaran 7	Interland: Gunung Hati-Hati		Kelas 2–6

Tema

Pengajar dan orang tua mengerti bagaimana kesalahan penggunaan digital pada usia dini dapat menyakiti perasaan, merusak reputasi, dan mengganggu privasi anak. Namun, mungkin lebih sulit untuk meyakinkan anak-anak bahwa postingan yang tampaknya tidak berbahaya hari ini dapat disalahpahami esok harinya – atau pada masa mendatang – oleh orang-orang tak terduga, yang mereka kira tidak akan melihat postingan tersebut.

Aktivitas ini menggunakan contoh nyata dan diskusi yang mendorong siswa untuk berpikir guna mengajarkan mereka cara menjaga citra yang positif di internet dengan mengontrol privasi dan melindungi informasi pribadi mereka.

Tujuan untuk siswa

- ✓ **Membuat dan menjaga** reputasi positif, baik di internet maupun di dunia nyata.
- ✓ **Menghormati** batasan privasi orang lain, yang mungkin berbeda dengan kita.
- ✓ **Memahami** dampak potensial dari jejak digital yang tidak dikelola dengan benar.
- ✓ **Meminta** bantuan kepada orang dewasa saat menghadapi situasi yang rumit.

Standar yang menjadi acuan

Standar ISTE untuk Pengajar: 1a, 1b, 2a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 4d, 5a, 6a, 6b, 6d, 7a

Standar ISTE untuk Siswa Tahun 2016: 1c, 1d, 2a, 2b, 2d, 3b, 3d

Standar Pembelajaran AASL: I.a.1, I.b.1, I.c.1, I.d.3, I.d.4, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

Hati-Hati dalam Berbagi Kosakata

Pelajaran 1 dan 2

Privasi di internet: Istilah umum yang biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mengontrol informasi yang kamu bagikan terkait dirimu di internet, termasuk siapa yang bisa melihat dan membagikan informasi tersebut.

Informasi pribadi: Informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang secara spesifik, disebut info pribadi (atau sensitif). Misalnya nama, alamat jalan, nomor ponsel, nomor kartu identitas/KTP/kartu pelajar, alamat email, dll. Pikirkan baik-baik sebelum membagikan informasi semacam ini di internet.

Reputasi: Pikiran, opini, kesan, atau keyakinan yang dimiliki orang lain tentang dirimu; hal ini adalah sesuatu yang tak bisa kamu pastikan sepenuhnya, tetapi kamu harapkan untuk terlihat positif atau baik di mata orang lain.

Pelajaran 3

Kode: Sebuah kata atau frasa, sebuah gambar (misalnya logo atau emoji), atau sebuah atau sekumpulan simbol lain yang merepresentasikan makna atau pesan tertentu. Terkadang kode bersifat rahasia dan hanya bisa dipahami orang tertentu. Akan tetapi, sering pula kode merupakan simbol dari sesuatu yang bisa dipahami hampir semua orang.

Konteks: Informasi terkait pesan atau hal yang kita lihat, guna membantu kita memahami pesan tersebut. Konteks bisa meliputi lokasi dari sebuah pesan, waktu munculnya pesan, atau orang yang mengirim pesan tersebut.

Interpretasi: Cara seseorang memahami pesan, atau makna yang diperoleh dari pesan tersebut.

Representasi: Gambar, simbol, atau deskripsi yang dapat menggambarkan atau mengungkapkan fakta tentang suatu benda, seseorang, atau grup dengan jelas.

Pelajaran 4

Bingkai: Saat kamu mengambil foto atau video suatu pemandangan, orang, atau objek, atur bingkai untuk menentukan bagian mana yang bisa dilihat pengguna. Bagian yang dipilih untuk tak disertakan dalam bingkai adalah bagian yang tak akan bisa dilihat audiensmu.

Pelajaran 5 dan 6

Asumsi: Sesuatu yang kamu atau orang lain yakini benar tentang seseorang, tetapi tidak ada bukti bahwa pikiranmu benar.

Mengkurasi: Memutuskan apa yang akan diposting online—teks, foto, suara, ilustrasi, atau video—kemudian mengatur dan menyajikannya dengan memikirkan dampaknya pada orang yang melihat, atau hal apa yang akan dipikirkan orang tentangmu setelah melihat postingan itu.

Jejak digital (atau kehadiran digital): Jejak digital adalah semua informasi terkait dirimu yang muncul di internet. Hal ini bisa mencakup banyak hal, mulai dari foto, audio, video, teks hingga tanda “suka” dan komentar yang kamu posting di profil temanmu. Sama halnya ketika langkah kakimu meninggalkan jejak di tanah saat berjalan, hal yang kamu posting juga akan meninggalkan jejak.

Fakta: Sesuatu yang merupakan kebenaran atau bisa dibuktikan sebagai kebenaran.

Opini: Sesuatu yang kamu atau orang lain yakini tentang seseorang atau suatu hal yang belum tentu adalah fakta, karena keyakinan atau pemikiran saja tidak dapat dibuktikan.

Pelajaran 7

Kurang bijak dalam berbagi (oversharing): Membagikan terlalu banyak informasi di internet – biasanya tindakan ini terkait dengan membagikan informasi pribadi atau informasi tentang dirimu secara berlebihan dalam situasi atau percakapan tertentu di internet.

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 1

Kapan tidak boleh berbagi

Siswa secara berpasangan membandingkan rahasia yang mereka buat untuk mulai membentuk pemikiran mereka tentang batas privasi.

Tentang pelajaran ini: Ini adalah pelajaran mendasar tentang privasi internet untuk segala umur. Intinya adalah bagaimana siswa hampir tidak mungkin menarik kembali hal yang sudah dibagikan, menentukan siapa yang akan melihat postingan mereka, dan sampai kapan postingan dapat dilihat di masa mendatang. Mungkin akan membantu jika Anda menanyakan para siswa terlebih dulu tentang teknologi yang biasa mereka gunakan—kemudian, jadikan media dan perangkat itu sebagai konteks dalam aktivitas ini. Jika Anda tidak cukup memahami beragam aplikasi yang ada, tidak masalah! Siswa mungkin akan dengan senang hati membantu Anda menunjukkan cara menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** jenis informasi pribadi yang harus dirahasiakan.
- ✓ **Mengingat** bahwa setiap orang berhak membuat keputusan privasi yang harus dihormati.

Mari berdiskusi



Mengapa privasi itu penting?

Internet membuat kita dapat berkomunikasi secara mudah dengan keluarga dan teman—bahkan semua orang. Kita mengirimkan pesan, membagikan foto, bergabung dengan chat dan livestream—terkadang tanpa memikirkan siapa yang bisa melihatnya, baik pada saat itu maupun nanti. Gambar atau postingan yang kamu pikir lucu dan tak berbahaya di hari ini bisa dilihat oleh orang yang tak diduga dan menimbulkan kesalahpahaman di masa sekarang atau masa mendatang. Menghapus konten yang sudah dipublikasikan bukan hal yang mudah, dan orang pun bisa menyalin, mengambil screenshot, dan membagikannya. Ingat:

- Hal yang kamu posting atau bagikan bisa dilihat orang yang belum pernah kamu temui.
- Begitu sesuatu tentangmu diposting online, sesuatu itu mungkin akan ada di internet selamanya—atau mungkin ada orang lain yang mengambil screenshot dan membagikannya. Layaknya spidol permanen: hasil coretannya sangat sulit dihapus.
- Bersama-sama, potongan-potongan kecil informasi yang tersedia secara publik dan sulit dihapus akan membentuk reputasi—yaitu, apa yang orang pikirkan tentangmu. Jadi, kamu harus memiliki kendali sebesar mungkin atas informasi yang kamu bagikan.

Itulah mengapa privasi menjadi penting. Kamu bisa melindungi privasimu dengan mengatur siapa saja yang bisa melihat postinganmu, misalnya kamu menyetel postingan agar hanya bisa dilihat oleh dirimu (pribadi) atau anggota keluarga dan teman tertentu saja. Hanya posting hal yang kamu sepenuhnya yakin aman untuk dibagikan—dengan kata lain, kamu harus berhati-hati akan hal yang kamu katakan, posting, serta bagikan secara online.

Selain itu, kamu harus tahu kapan sebaiknya kamu tidak memposting apa pun, hal ini termasuk memahami kapan sebaiknya kamu tidak menanggapi postingan, foto, atau komentar seseorang, tidak membagikan sesuatu yang mungkin tidak benar (bahkan jika itu hanya lelucon), tidak membagikan informasi secara berlebihan atau tidak memposting informasi pribadi. Semua orang pernah mendengar “pikirkan dulu sebelum memposting”, dan saran ini memang sangat bagus. Cara kamu menghormati privasimu dan privasi orang lain adalah dengan memikirkan apa yang boleh diposting, siapa yang mungkin melihat postinganmu, apa dampak yang mungkin ditimbulkan pada dirimu dan orang lain, serta kapan sebaiknya tak memposting apa pun.

Berikut ini beberapa pertanyaan untuk bahan diskusi lebih lanjut (pertanyaan ini juga dapat menjadi pekerjaan rumah bagi siswa untuk didiskusikan bersama keluarga):

- Mengapa kita sama sekali tidak boleh memposting nama lengkap, alamat, nomor telepon, dan info pribadi lainnya di internet?
- Kapan kita boleh membagikan foto atau video yang berisi gambar orang lain?
- Apakah ada situasi di mana kita boleh memberitahukan rahasia atau informasi pribadi orang lain—mengapa/mengapa tidak? Bagaimana kalau itu cuma untuk bercandaan?
- Bagaimana kalau postingan rahasia atau informasi pribadi itu menyangkut orang yang kamu sayangi dan saat ini menurutmu orang yang kamu sayang itu sedang dalam bahaya sehingga kamu perlu membagikannya? Kalau kamu menganggap bahwa suatu rahasia seharusnya dibagikan, haruskah kamu memberi tahu mereka bahwa kamu beranggapan demikian sebelum melakukan tindakan apa pun? Haruskah mereka tahu bahwa kamu merasa khawatir?

Aktivitas



1. Buatlah rahasia

Pertama, semua siswa harus mengarang sebuah rahasia (bukan rahasia sungguhan).

2. Beri tahu teman satu tim

Baiklah, sudah punya rahasianya? Sekarang mari berpasangan, bagikan rahasiamu dengan temanmu, lalu diskusikan tiga pertanyaan ini:

- Akankah kamu membagikan rahasia ini kepada orang lain?
- Kepada siapa kamu akan membagikannya dan apa alasannya?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang memberitahukan rahasiamu pada semua orang tanpa seizinmu?

3. Beri tahu seluruh teman sekelas

Terakhir, setiap siswa akan memberitahukan rahasia karangannya masing-masing kepada semua teman sekelasnya dan mengutarakan perasaan mereka saat membagikan rahasia tersebut. Kemudian, para siswa dapat mendiskusikan jawaban mereka untuk pertanyaan di atas.

Inti sari

Rahasia adalah suatu jenis informasi pribadi yang mungkin ingin kita simpan untuk diri sendiri atau hanya dibagikan dengan keluarga atau teman tepercaya. Setelah membagikan suatu rahasia, kamu tak bisa lagi mengontrol penyebaran informasi tersebut. Informasi apa lagi yang harus kita jaga dengan hati-hati:

- Alamat rumah dan nomor ponsel
- Email
- Sandi
- Nama lengkap
- Pekerjaan, sekolah, dan dokumen tertentu

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 2

Menjaga privasi

Siswa di kelas meninjau lima skenario tertulis dan mendiskusikan solusi privasi terbaik untuk setiap skenario.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Belajar** melihat masalah privasi dari sudut pandang orang yang berbeda.
- ✓ **Memahami** bagaimana situasi berbeda memerlukan tingkat privasi yang berbeda pula.

Mari berdiskusi



Skenario privasi: Apa yang harus kamu lakukan?

Lihatlah skenario di bawah ini untuk mempelajari lebih lanjut.

Aktivitas



Kita akan meninjau lima skenario dan membahas bagaimana setiap skenario mungkin mempunyai solusi privasi yang berbeda. Kita akan membuat empat grup, masing-masing membahas satu skenario, lalu berkumpul kembali untuk berdiskusi bersama mengenai hasil pembahasan kita.

Materi yang diperlukan:

- Panduan untuk pengajar:
Skenario "Menjaga privasi".

Skenario privasi

Skenario 1: Seseorang memberi tahu Anak A bahwa sebaiknya dia mengganti sandi (password) dan kode sandi (passcode) pada ponselnya secara berkala. Jadi dia memutuskan mengganti sandi untuk game favoritnya. Sahabat Anak A, yaitu Anak B, suka memainkan game yang sama, tetapi tidak punya login untuk game tersebut, jadi Anak B bermain menggunakan info login milik Anak A. Anak A pun memberi tahu Anak B sandi barunya.

- Apakah tindakan Anak A untuk mengganti sandinya adalah tindakan yang baik?
- Apakah tindakan Anak A memberi tahu Anak B tentang sandinya adalah tindakan yang baik? Mengapa/mengapa tidak?

Bagaimana kalau Anak A juga membagikan sandi akun media sosialnya? Apakah jawabanmu akan sama? Apakah jawabanmu juga akan sama jika mereka sudah duduk di bangku SMA dan memiliki teman yang berbeda?

Skenario 2: Seorang teman menulis di jurnal pribadinya. Kamu tahu bahwa salah satu temanmu yang lain menemukan jurnal itu saat dia menginap di rumahnya dan memposting beberapa bagian dari jurnal itu secara online sebagai bahan candaan.

- Apakah teman itu salah karena telah memposting informasi tersebut online? Mengapa/mengapa tidak?
- Bagaimana perasaanmu kalau seseorang melakukan hal ini dengan informasi yang kamu tidak ingin orang lain ketahui?

Skenario 3: Seseorang memposting “Semoga liburanmu menyenangkan” di halaman media sosial seorang teman.

- Apakah teman tersebut telah mengumumkan secara publik bahwa dia pergi berlibur? Apakah dia ingin orang lain mengetahuinya?
- Adakah cara yang lebih bersifat pribadi untuk menyampaikan pesan ini – seperti mengirimkan pesan langsung/direct message (DM) atau chat/SMS?

Skenario 4: Kamu tahu bahwa seorang siswa membuat akun media sosial palsu untuk berpura-pura menjadi siswa lain secara negatif dan memposting informasi pribadi.

- Apakah siswa yang menjadi korban berhak untuk tahu?
- Haruskah seseorang melaporkan hal ini kepada guru atau orang dewasa tepercaya lainnya? Bagaimana caranya? Apa yang mungkin terjadi kalau tak ada yang melaporkan hal ini?
- Kamu tahu siapa pelakunya. Haruskah kamu memberikan informasi ini kepada orang dewasa yang kamu percayai?

Skenario 5: Anak-anak di rumahmu menggunakan tablet milik ibumu secara bergiliran, jadi masing-masing tahu sandinya. Keluargamu juga memiliki satu akun bersama untuk berbelanja online di sebuah situs. Semua baik-baik saja, sampai suatu hari teman kakakmu datang ke rumah dan mereka menggunakan tablet ibu untuk melihat headphone keren untuk gamer di situs belanja tersebut. Kakakmu pergi untuk mengambil kudapan di dapur, kemudian dia dan temannya keluar untuk bermain basket. Beberapa hari kemudian, ada paket yang tiba di rumahmu. Isinya sebuah headphone. Kakakmu tidak merasa memesannya. Kamu percaya padanya.

- Orang tuamu akan bertanya-tanya bagaimana headphone itu bisa dikirimkan ke rumahmu— apa yang akan kamu dan kakakmu lakukan?
- Bagaimana dengan sandinya? Apa menurutmu ada masalah dengan setiap anggota keluarga memiliki sandi yang sama untuk perangkat dan akun keluarga, jika teman pun bisa menggunakan perangkat dan akun itu? Apakah kamu akan membahas hal ini dengan keluargamu?

Inti sari

Situasi berbeda memerlukan respons yang berbeda pula, baik di internet maupun di dunia nyata. Sangatlah penting untuk selalu menghormati pilihan privasi orang lain, meskipun mungkin kamu tidak setuju dengan pilihan tersebut.

Menjaga privasi

Catatan untuk pengajar: Gunakan lembar ini untuk membantu Anda memandu diskusi pelajaran. Lembaran ini bukan untuk dibagikan kepada siswa. Tulis jawaban benar dan/atau terbaik mereka di papan tulis, lalu diskusikan.

Skenario 1

- **Apakah tindakan Anak A untuk mengganti sandinya adalah tindakan yang baik?**
Ya, memiliki sandi yang berbeda untuk setiap perangkat dan layanan, serta mengganti sandi setidaknya setahun sekali adalah cara sederhana yang baik untuk menjaga privasi.
- **Apakah tindakan Anak A memberi tahu Anak B tentang sandinya adalah tindakan yang baik? Mengapa/mengapa tidak?**
Tidak, kita tahu anak-anak sering memberitahukan sandi mereka kepada teman. Mereka harus belajar bahwa ini bukanlah tindakan yang baik untuk menjaga privasi atau keamanan digital. Di sinilah Anda dapat membantu memancing alasan mengapa ini tidak baik. Anda dapat mengajukan pertanyaan: "Bisakah kamu memikirkan suatu situasi saat kamu tidak ingin siapa pun, selain orang dewasa yang kamu percayai, mengetahui sandimu?" Contohnya antara lain:
 - Terkadang hubunganmu dengan seorang teman menjadi renggang dan mungkin ada di antara teman itu yang marah—apakah kamu ingin seseorang yang marah padamu dapat membagikan sandimu kepada orang lain?
 - Bagaimana kalau seorang teman mengetahui sandi ponselmu dan login, lalu mengerjaimu dengan berpura-pura menjadi kamu dan mengatakan hal yang aneh atau jahat tentang teman kalian yang lain? Dia akan membuat seolah-olah kamulah yang mengatakan hal tersebut.
 - Kalau kamu membagikan sandi kepada orang lain yang kemudian pergi, apakah kamu ingin dia dapat mengakses akun dan informasi pribadimu selamanya?
 - Bagaimana kalau kamu sedang bermain game dan pemain lain meminta info loginmu agar dia bisa bermain dengan akunmu? Apa kamu akan memberinya info login, bahkan jika dia seorang teman? Pikirkan hal-hal yang bisa kamu lakukan di game itu dan bahwa dia juga akan bisa melakukan semua itu di akunmu. Apa itu tidak apa-apa? Apa itu tidak akan menjadi masalah minggu depan atau tahun depan?
- **Bagaimana kalau Anak A juga membagikan sandi akun media sosialnya? Apakah jawabanmu akan sama? Apakah jawabanmu juga akan sama jika mereka sudah duduk di bangku SMA dan memiliki teman yang berbeda?**
 - Ya, jawaban yang sama, karena sandi untuk akun apa pun sebaiknya tidak dibagikan kepada teman, bahkan yang paling dekat sekalipun, karena—seperti yang disebutkan pada poin pertama di atas, teman bisa berubah, dan mungkin seseorang akan berhenti menjadi temanmu, sehingga kamu pasti tidak ingin membuka akun atau profilmu kepada seseorang yang tidak peduli denganmu. Karena dia bisa mengedit infomu, membuatmu terlihat buruk, membuatmu seolah memposting sesuatu yang jahat tentang orang lain, dsb.

Skenario 2

- **Apakah teman itu salah dengan memposting informasi tersebut online? Mengapa dan mengapa tidak?**
Beberapa siswa mungkin berkata bahwa kalau yang dia bagikan lucu, maka itu sesuatu yang lucu. Jadi gali lebih dalam dan ajukan pertanyaan berikutnya kepada siswa tersebut...
- **Bagaimana perasaanmu kalau seseorang melakukan ini dengan informasi yang kamu tidak ingin orang lain ketahui?**

Skenario 3

- **Apakah teman tersebut telah mengumumkan secara publik bahwa dia pergi berlibur?**
Untuk melakukan diskusi, kita andaikan jawabannya ya, lalu tanyakan kepada kelas...
- **Apakah dia ingin orang lain mengetahuinya?**
Tidak. (Mungkin)
- **Mengapa tidak?**
Contoh jawaban yang bagus: Karena keluarganya mungkin ingin merahasiakan lokasi mereka atau mungkin khawatir dengan keamanan rumah mereka saat kosong.
- **Adakah cara yang lebih bersifat pribadi untuk menyampaikan pesan ini?**
Siswa mungkin akan memberikan beberapa jawaban yang bagus, misalnya: pesan pribadi, SMS, atau telepon, dsb.

Skenario 4

- **Apakah siswa yang dipalsukan identitasnya tersebut berhak untuk tahu—apa kamu akan memberi tahu dia?**
Jawablah sendiri bagian pertama dari pertanyaan ini, namun mungkin akan menarik untuk mendengar jawaban para siswa dan mendiskusikannya, apakah mereka akan memberi tahu si korban dan bagaimana mereka akan memberi tahu dia.
- **Tidak jelas siapa yang membuatnya, tetapi kamu tahu siapa yang melakukannya. Apa kamu akan meminta orang itu untuk menghapusnya?**
Tidak semua orang merasa nyaman untuk menghadapi pelaku, dan itu wajar. Tanyakan kepada para siswa di kelas, apakah ada yang merasa nyaman untuk menghadapi pelaku dan mengapa. Lihat apakah akan terjadi diskusi setelah itu.
- **Haruskah seseorang melaporkan hal ini kepada guru atau orang dewasa tepercaya lainnya?**
*Ya, kalau tidak ada orang yang meminta pelaku menghapusnya atau kalau sudah ada orang yang meminta pelaku menghapusnya, tetapi akun itu tetap ada.
Bantu siswa memahami bahwa melindungi orang lain dari bahaya—termasuk dari rasa malu, pengucilan sosial, pelecehan, dan perundungan (bullying)—adalah hal yang penting. Ini tidak sama dengan “mengadu”. Yang penting, niatnya adalah melindungi seseorang, bukan untuk membuat masalah bagi pelaku.*
- **Apa yang mungkin terjadi kalau tak ada yang melapor?**
*Situasi berbahaya atau tidak menyenangkan yang dihadapi korban akan terus berlanjut. Ini merupakan poin yang bagus untuk dibicarakan dalam diskusi kelas, yaitu tentang peduli kepada orang lain dan mengapa hal itu penting. Baca selengkapnya tentang topik ini di bagian **Bijak Berinternet**.*

Skenario 5

- **Orang tuamu akan bertanya-tanya bagaimana headphone itu bisa dikirimkan ke rumahmu—apa yang akan kamu dan kakakmu lakukan?**
Para siswa mungkin secara refleks fokus pada hal apa saja yang tepat dan tidak tepat untuk dilakukan dan dikatakan. Hal ini tentu saja wajar. Mulailah diskusi singkat mengenai topik ini dan lihat apakah para siswa bisa mencapai kesepakatan.
- **Bagaimana dengan sandinya? Mari berdiskusi tentang risiko yang ditimbulkan oleh penggunaan sandi yang sama untuk perangkat dan akun keluarga.**
Banyak keluarga melakukan hal tersebut. Lihat apakah Anda bisa meminta para siswa berpikir dan menyampaikan pendapatnya seputar: 1) cara melindungi sandi keluarga saat ada teman yang datang, 2) mengapa penting untuk tidak membagikan sandi keluarga kepada teman dan orang di luar keluarga, dan 3) masalah lain yang mungkin terjadi selain teman membeli barang secara online menggunakan akun keluarga.

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 3

Bukan itu maksudku!

Dengan hanya menggunakan emoji, siswa membuat kaus untuk mengekspresikan diri mereka. Dalam prosesnya, mereka menyadari bahwa banyak orang dapat menginterpretasikan pesan yang sama dengan cara berbeda.

Catatan untuk pengajar: Saat kita mengenakan kaus yang menampilkan logo perusahaan, tim olahraga, sekolah, musisi, politisi, dll., pada dasarnya kita adalah iklan berjalan. Kaus merupakan media dalam bentuk komunikasi langsung.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mempelajari** pentingnya menanyakan: Bagaimana orang yang berbeda denganku akan mengartikan pesan ini?
- ✓ **Menumbuhkan** kesadaran tentang petunjuk visual yang digunakan orang-orang untuk berkomunikasi.
- ✓ **Memahami** bahwa membagikan sesuatu di internet sama halnya dengan menciptakan media.
- ✓ **Mempelajari** makna “konteks” dan “representasi”.

Mari berdiskusi



Pernahkah seseorang salah memahami sesuatu yang kamu katakan, lakukan, tulis, atau posting di internet? Apakah dia merasa marah atau sedih, sehingga kamu harus menjelaskan bahwa kamu tak bermaksud seperti itu?

Terkadang saat berkomunikasi, kita tahu apa yang kita maksud, tetapi orang yang berkomunikasi dengan kita tak memahaminya, terutama kalau kita tak berada dalam satu ruang fisik yang sama. Ini dikarenakan pengalaman orang-orang memengaruhi cara mereka dalam menginterpretasikan sumber informasi seperti gambar dan kata-kata.

Terlebih lagi, ada banyak pesan yang kita komunikasikan tanpa sepengetahuan kita. Misalnya, kita menunjukkan siapa diri kita lewat “petunjuk” seperti pakaian, gaya rambut, dan bahkan cara berjalan atau gestur tangan. Kita pun menilai orang lain lewat “petunjuk tersebut. Hal ini disebut “representasi” – mengekspresikan sesuatu tentang benda, orang, atau grup menggunakan gambar, simbol, gaya, dan kata-kata.

Berikut contohnya: Saat berinternet, kamu melihat gambar seseorang mengenakan kaus jersey dengan logo tim olahraga. Kamu mungkin berpikir, ia adalah pendukung tim olahraga tersebut dan bisa jadi dugaanmu benar. Kesimpulan ini terbentuk karena kita mengenali desain kaus jersey olahraga. Kita tahu itulah “kode” yang merepresentasikan olahraga. Jadi, sekalipun kita tak yakin apa timnya, kita tahu dari desain kaus tersebut, ini adalah tim olahraga.

Tapi bagaimana kalau kamu melihat gambar seseorang mengenakan topi kepala singa? Apa yang akan kamu pikirkan tentang orang itu? Kalau kamu tinggal di Malang atau penggemar sepak bola, kamu akan tahu bahwa “singa gila” adalah sebutan untuk tim kesebelasan Arema FC. Orang yang ada dalam gambar mengenakan topi kepala singa untuk merepresentasikan dukungannya terhadap Arema FC.

Kalau kamu tak mengetahui “kode” pendukung Arema FC, kamu mungkin mengira bahwa topi kepala singa tersebut adalah bagian dari kostum Halloween atau orang tersebut memang aneh. Bahkan kamu mungkin ingin memberikan komentar tentang seberapa anehnya hal tersebut. Hal itu mungkin membuat pendukung Arema FC marah. Bagi mereka, komentarmu bernada kasar dan mereka mungkin ingin merespons dengan komentar buruk tentang dirimu. Ini akan membuat kamu marah, sehingga akan timbul kekacauan akibat komentar negatif dan sakit hati.

Jadi, bagaimana cara memastikan bahwa orang lain akan memahami maksud kita saat memposting sesuatu di internet? Salah satu caranya yakni dengan menempatkan diri kita sebagai kreator media – bukan hanya sebagai orang yang berkomunikasi. Setiap kali kita membuat profil di internet, mengirim pesan teks pada seseorang, berkomentar di ruang chat game, atau membagikan gambar, saat itulah kita menciptakan media. Layaknya semua kreator media yang baik, kita harus bijak dalam membuat media dan selalu berpikir sejenak sebelum memposting sesuatu. Tanyakan pada diri sendiri: “Bagaimana pesanku akan diinterpretasikan/diartikan oleh seseorang yang berbeda denganku?”

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Handout: “Kaus polos” (satu lembar untuk setiap siswa).
- Handout: “Koleksi emoji” (diproyeksikan atau dipajang agar semua siswa dapat melihatnya).
- Spidol, pensil warna, atau krayon untuk menggambar.
- Selotip (atau cara lainnya agar gambar kaus dapat dipajang untuk dilihat seisi kelas dengan mudah).

1. Deskripsikan dirimu dengan emoji

Untuk membantu kita berpikir seperti kreator media yang andal, kita akan mendekorasi kaus. Dengan menggunakan handout bergambar kaus polos, buatlah representasi dirimu dengan maksimal tiga emoji. Kamu bisa menyalin emoji tersebut dari handout yang tersedia atau membuat emojiimu sendiri.

2. Tunjukkan dan ceritakan

Buat grup secara berpasangan, lalu coba tebak apa yang direpresentasikan oleh emoji pada kaus temanmu. Apakah tebakanmu tepat atau apakah kamu harus menjelaskan satu sama lain tentang makna emoji yang dipilih?

3. Pelajari satu sama lain

Perlihatkan setiap kaus kepada seluruh siswa di kelas, agar mereka bisa saling mempelajari kaus satu sama lain. Apakah kamu bisa mencocokkan setiap kaus dengan pemiliknya secara tepat?

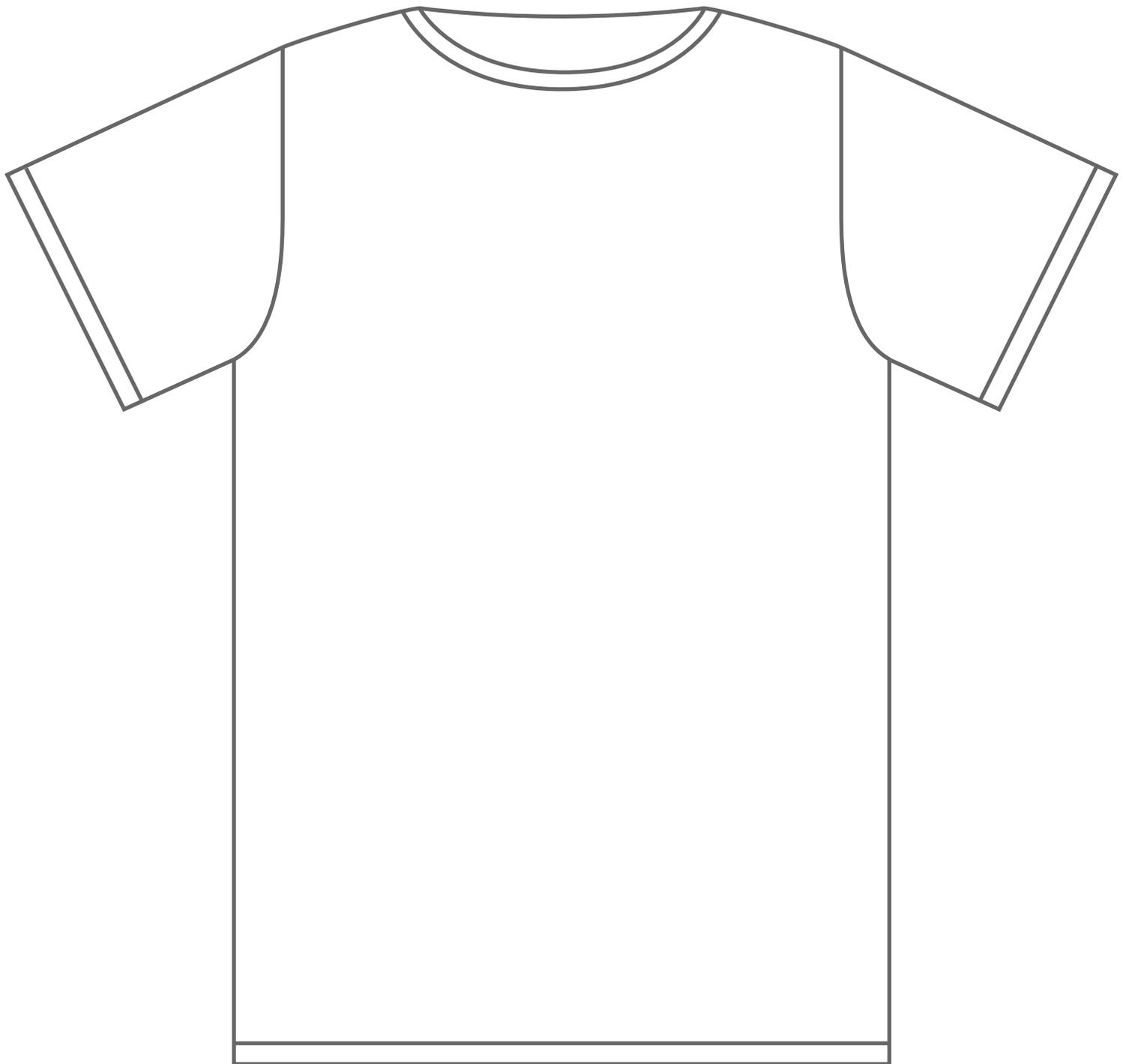
4. Diskusikan hasilnya:

- Hal apa yang menyulitkan atau memudahkan kamu dalam mencocokkan setiap kaus dengan pemiliknya? Hal apa yang memudahkanmu dalam mengartikan simbol-simbol pada kaus tersebut? Apakah ada emoji yang digunakan oleh banyak orang? Apakah ada emoji yang hanya digunakan oleh satu orang?
- Apakah semua sependapat tentang makna setiap emoji? Bagaimana konteks bisa mengubah makna emoji? Perhatikan emoji tangan dengan dua jari. Bagaimana kamu bisa tahu bahwa emoji ini bermakna kedamaian, kemenangan, atau angka 2? Bagaimana dengan emoji api, apakah artinya ada bahaya/situasi darurat? Atau malah simbol semangat? Apakah maknanya akan berubah berdasarkan penempatan emoji tersebut? Misalnya, emoji senyum pada pekerjaan rumahmu, mungkin bisa diartikan sebagai pujian dari gurumu, tetapi kalau emoji tersebut ada di chat yang dikirimkan oleh temanmu, artinya bisa jadi simbol rasa senang atau bercanda. Apakah maknanya berubah tergantung dengan emoji lain yang menyertainya?

Inti sari

Sebagai kreator media, sebelum memposting pesan atau gambar di internet, sebaiknya kita berhenti sejenak dan memikirkan pertanyaan berikut terlebih dahulu: “Bagaimana orang yang berbeda denganku akan menginterpretasikan konten ini? Apakah aku yakin mereka akan mengerti apa yang aku maksud?” Kita pun harus menanyakan hal yang sama sebelum mengomentari orang lain. “Apakah aku yakin telah mengerti apa yang mereka maksud? Bagaimana aku bisa yakin tentang informasi tersebut?”

Kaus polos



Handout: Pelajaran 3
Koleksi emoji



Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 4

Buat bingkainya

Catatan untuk pengajar: Media atau konten yang kita lihat di internet merupakan hasil dari keputusan orang-orang yang telah membuat dan membagikan konten tersebut. Hal paling mendasar terkait hal ini adalah memilih mana yang ingin kita perlihatkan dan mana yang tidak. Pelajaran ini membantu siswa melihat diri mereka sebagai kreator media, saat mereka harus memutuskan hal apa yang akan dibagikan di internet.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memvisualisasikan** diri mereka sebagai kreator media.
- ✓ **Memahami** bahwa kreator media membuat pilihan terkait hal mana yang akan mereka perlihatkan di internet dan mana yang tidak.
- ✓ **Menggunakan** konsep pembingkai untuk memahami perbedaan mengenai apa yang boleh dibagikan kepada publik dan apa yang harus tetap dijaga sebagai rahasia pribadi.

Mari berdiskusi



Pembuat media visual mengontrol berapa banyak informasi yang ingin dibagikan melalui *pembingkai*. Mereka memutuskan apa yang akan disertakan dalam bingkai (apa yang bisa kita lihat), dan mereka memutuskan apa yang tetap berada di luar bingkai (yang tidak terlihat).

Aktivitas



Lakukan semua aktivitas sebagai satu kelas, lalu diskusikan:

Materi yang diperlukan:

- Kertas manila A4 dan gunting (satu untuk setiap siswa).
- Hetakan handout di halaman berikut, atau layar/ smartboard dengan gambar yang diproyeksikan.

1. Pembingkai

Semua bentuk media merupakan hasil dari serangkaian pilihan yang dibuat oleh pembuat media. Pilihan yang penting yakni apa yang akan disertakan dalam bingkai dan apa yang tidak. Saat kita mengambil gambar atau video, bagian “dalam” dan “luar” dipisahkan oleh bingkai.

Untuk melihat cara kerjanya, ambil kertas manila lalu lubangi bagian tengahnya berbentuk persegi panjang untuk membuat bingkaimu.

Pegang bingkai dengan menjulurkan lengan ke depan lalu perlahan dekatkan ke wajahmu lalu jauhkan (kamu juga bisa mencobanya dengan fungsi zoom pada kamera). Apa yang kamu sadari tentang hal yang bisa kamu lihat dari dalam bingkai? Bagaimana kalau kamu memindahkannya dari sisi ke sisi? Adakah cara untuk memegang bingkai sehingga kamu bisa melihat beberapa teman kelasmu saja, atau beberapa benda saja seperti dinding?

Saat mengontrol bingkai, kamu adalah pembuat media. Kamu mempunyai kewenangan untuk memutuskan apa yang ingin kamu perlihatkan/tidak perlihatkan dalam bingkai. Hal yang tidak diikutsertakan ke dalam bingkai akan tetap ada di kehidupan nyata, tetapi orang lain yang hanya melihat media buatanmu tak akan pernah bisa melihatnya.

2. Sertakan atau tidak ya?

Ambil handout, lalu perhatikan gambar 1A. Menurutmu, apa yang sedang kamu lihat dan bagaimana kamu bisa memahami gambar tersebut? Sekarang perhatikan gambar 1B. Bagaimana informasi tambahan ini membantu kamu semakin memahami apa yang sedang kamu lihat?

Lakukan hal yang sama dengan gambar 2A. Menurutmu, bayangan apa itu? Apa buktimu? Gambar 2B memberikan informasi tambahan. Apakah tebakanmu benar?

3. Terlalu Banyak Informasi (TBI)?

Informasi tambahan tak selalu diperlukan. Terkadang ini malah mengalihkan perhatian kita sehingga kita tak bisa menikmati atau memahami gambar yang sebenarnya di dalam bingkai. Perhatikan contoh #3 pada lembar kerja.

Terkadang memang menyenangkan saat bisa melihat proses pembuatan suatu hal. Tetapi bagaimana jadinya kalau setiap kali menonton film, acara TV, atau video, kamu tak hanya melihat bingkai yang kecil – bagaimana kalau kamu juga bisa melihat semua kamera, mikrofon, anggota kru, dan keseluruhan set? Apakah kamu akan benar-benar menikmati ceritanya?

4. Kamu yang memutuskan

Setiap kali membagikan sesuatu di internet, saat itulah kamu membuat media. Layaknya produser film, video, atau acara TV, kamu bisa memutuskan apa yang akan orang lihat – apa yang berada dalam bingkai dan apa yang tak terlihat, di luar bingkai.

Inti sari

Sebagai pembuat media, kamu membuat “bingkai” di sekitar konten yang akan dibagikan di internet, sehingga orang lain hanya melihat apa yang kamu inginkan. Ingatlah hal ini saat membagikan informasi di internet dan pastikan informasi pribadimu tetap berada di luar “bingkai”.

Apa yang ada dalam bingkai?



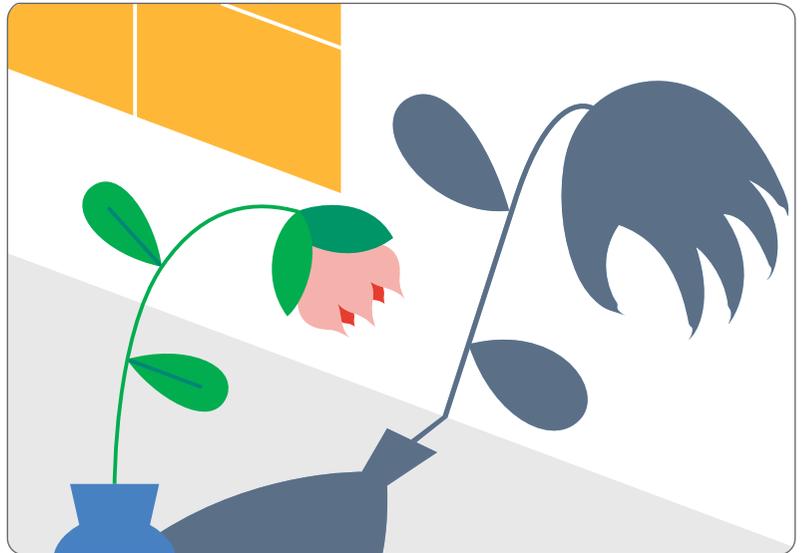
1A



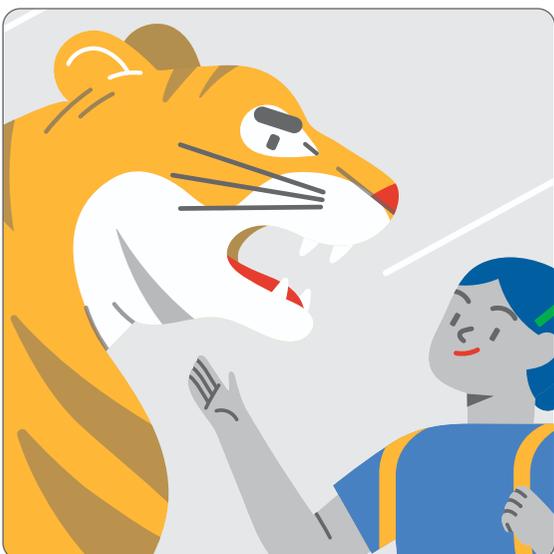
1B



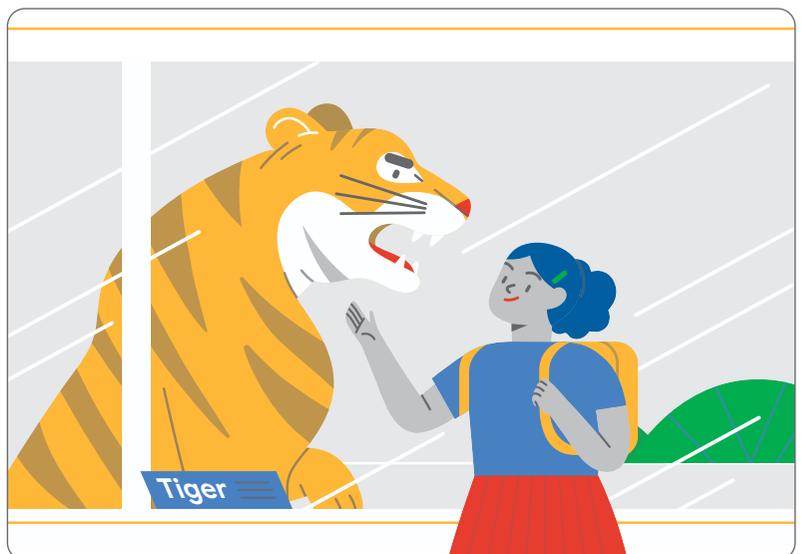
2A



2B



3A



3B

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 5

Profil siapakah ini?

Pelajaran ini memberikan contoh tentang seperti apa sebenarnya “jejak digital” itu. Siswa mempelajari sekumpulan informasi pribadi tentang sebuah karakter fiktif (bagian dari jejak karakter tersebut), untuk mencoba menyimpulkan berbagai hal tentang orang ini.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengidentifikasi** bagaimana informasi tentang seseorang dapat ditemukan di internet.
- ✓ **Mempertimbangkan** bagaimana seseorang dinilai orang lain saat dia membuat postingan online, postingan yang menjadi bagian dari jejak digitalnya.
- ✓ **Mengetahui** keakuratan informasi dan mengidentifikasi perbedaan antara asumsi, opini, dan fakta.

Mari berdiskusi



Bagaimana asumsi terbentuk dalam pikiran kita?

Ada banyak informasi pribadi yang bisa ditemukan di internet. Beberapa di antaranya bisa menyebabkan kita untuk berpendapat atau berasumsi tentang orang lain yang ternyata belum tentu benar. Berikut pertanyaan yang akan kita diskusikan:

- Apa yang dapat kita pelajari tentang seseorang dari informasi pribadinya atau hal yang dia posting?
- Apa yang dapat kita asumsikan dari informasi pribadi seseorang, meskipun kita tak yakin?
- Apakah kita tahu bagaimana kita bisa memperoleh informasi tersebut? Bagaimana kita bisa mengidentifikasi sumbernya?

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: “Profil siapakah ini?” (satu lembar per siswa).

Kemungkinan penyesuaian untuk kelas 2-3: Kalau Anda merasa siswa kelas 2 dan 3 sudah siap membicarakan “jejak digital” di media, pertimbangkan menggunakan strategi “Bapak/Ibu lakukan dulu, lalu kita lakukan bersama, kemudian kamu lakukan sendiri” (Anda memberikan contoh pertama di lembar kerja, kemudian menyelesaikan contoh kedua bersama seluruh siswa di kelas, kemudian minta siswa melakukan aktivitas ini secara individual—lalu diskusikan!)

1. Pelajari orangnya

Minta setiap orang membaca kumpulan informasi tentang Ayu, Rani, Alam, atau karakter fiktif yang mereka buat.

2. Tulis deskripsi

Buatlah beberapa grup, dengan satu karakter/orang per grup. Setiap grup menulis deskripsi singkatnya masing-masing terkait orang tersebut, yang menjawab pertanyaan: “Menurutmu, siapa orang ini?”

3. Baca deskripsi

Setiap kelompok membaca deskripsi yang mereka buat untuk karakter mereka.

4. Ungkapkan faktanya

Baiklah, inilah fakta tentang para karakter kita. Sekarang kita bandingkan fakta-fakta ini dengan penilaianmu tentang mereka, berdasarkan info yang mereka posting:

- **Ayu** adalah siswa kelas 12. Ia akan melanjutkan studinya di perguruan tinggi tahun depan, ingin belajar teknik kimia, dan ingin mendirikan perusahaannya sendiri. Hal yang paling ia sukai: keluarga, menjadi sukarelawan, budaya pop, mode (fashion).

- **Rani** adalah anggota tim bola basket SMA. Ia berusia 15 tahun dan tinggal di Surabaya. Ia mempunyai adik perempuan yang berusia 8 tahun. Hal yang paling ia sukai: bola basket, belajar seni, bermain gitar, jalan-jalan dengan teman.
- **Alam** berusia 14 tahun. Ia baru saja bergabung dengan tim sepak bola dan mempunyai dua ekor kucing. Ia sangat pandai menggambar dan gemar coding di akhir pekan. Hal yang paling ia sukai: teknologi, tim sepak bolanya, hewan.

5. Diskusikan

Seberapa tepat deskripsimu dengan fakta tentang karakter tersebut? Menurutmu, mengapa kamu mendeskripsikan mereka seperti itu? Apakah deskripsimu adalah opini, asumsi, atau fakta—dan jelaskan mengapa? Apa yang bisa kamu pelajari dari pelajaran ini?

Inti sari

Saat melihat postingan, komentar, foto, dan video orang lain, kita membuat asumsi tentang mereka yang belum tentu benar, terutama kalau kita tak mengenal mereka. Ini dikarenakan apa yang kita lihat di internet hanyalah sebagian kecil informasi mengenai orang tersebut dan apa yang mereka sukai. Bisa saja di internet seseorang tidak menjadi dirinya sendiri atau mereka memposting konten hanya berdasarkan perasaan sesaat. Kita tak akan tahu siapa atau bagaimana perasaan mereka yang sebenarnya, sebelum kita mengenal mereka secara pribadi – dan proses ini membutuhkan waktu!

Lembar kerja: Pelajaran 5

Profil siapakah ini?

Bacalah profil aktivitas online dari tiga orang di bawah ini. Berdasarkan apa yang kamu lihat, tulis deskripsi singkat berisi pendapatmu tentang mereka: Apa yang paling mereka sukai, tidak sukai, dan pedulikan?

Ayu

Tari Kecak di Uluwatu Keren banget!

 Cara Terbaik Melawan Jerawat

Adikku Karim SANGAT menyebalkan. Mungkin dia alien.

 Macet paling parah

 Konferensi Desainer Muda di Universitas Maju Bersama

AKHIRNYA NONTON FILM SPY WARS BARU. Suka banget!

Rani

Yes! Menang! Tinggal sekali lagi tanding sebelum kejuaraan. Harus sering latihan shooting.

Aku gak suka sama paduan suara sekolah. #gakmauikut

 Akademi Sains, Surabaya

 10 Hal yang Bikin Ortu Makin Kesel sama Kamu

Pergi mancing bareng ayah Sabtu ini di Kolam Ikan Sidoarjo! Bakal asyik nih

 Millenia Mall di Area Pusat Kota

Alam

 Kedai Burger Pak Beni

Yah. Belum menang. Minimal hasilnya seri.

 25 Foto Kucing

 Malam Perpisahan SMA Maju Serentak

Lihat situs temanku! Aku banyak coding buat situs itu lho.

Rekor skor baru!! Mantaaap. Aku suka game ini!!

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 6

Bagaimana orang lain melihat kita?

Siswa mempelajari bagaimana orang-orang yang berbeda (orang tua, atasan, teman, dan polisi) menilai karakter dari aktivitas sebelumnya, atau seperti apakah mereka jika dinilai dari potongan-potongan jejak digital mereka.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** perspektif orang lain, tak hanya diri sendiri, saat memutuskan untuk membagikan informasi di internet atau tidak.
- ✓ **Mempertimbangkan** konsekuensi dari memperlihatkan informasi pribadi: apa yang kamu bagikan akan menjadi bagian dari reputasimu/jejak digitalmu dan dapat bertahan untuk waktu yang lama.
- ✓ **Memikirkan** pentingnya menyeleksi apa yang akan kamu posting secara online dan apa kaitan tindakan ini dengan jejak digitalmu.

Mari berdiskusi



Sudut pandang baru

Informasi yang ada dalam jejak digitalmu dapat dipahami secara berbeda atau bahkan mengungkapkan informasi tentangmu, lebih dari yang kamu ingin orang lain ketahui. Mari kita lihat apa saja konsekuensi yang mungkin terjadi.

Mari kita pilih salah satu karakter di atas dan berandai-andai menjadi mereka, lalu kita memposting komentar tersebut. Kita akan mencoba memahami sudut pandang mereka.

- Apakah menurutmu mereka ingin orang tahu semua informasi pribadi ini? Mengapa demikian?
- Memikirkan bagaimana pandangan orang lain terhadap apa yang kamu posting adalah kunci untuk menumbuhkan kebiasaan baik dalam menjaga privasi di internet.
- Bagaimana pandangan orang lain terhadap informasi ini?
- Bagaimana orang lain akan menggunakan informasi ini?

Situasi berbeda memerlukan tingkat privasi yang berbeda pula. Memikirkan bagaimana pandangan orang lain terhadap apa yang kamu posting adalah kunci untuk praktik privasi di internet yang baik.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: "Profil siapakah ini?" dari Pelajaran 5 (satu lembar per siswa).

Kemungkinan penyesuaian untuk kelas 2-3: Kalau Anda merasa siswa kelas 2 dan 3 sudah siap membicarakan citra mereka di media sosial, Anda bisa menerapkan aktivitas ini dan mempermudah siswa dengan mempertimbangkan untuk mengurangi jumlah sudut pandang yang digunakan. Misalnya, Anda bisa membatasi sudut pandang dari sisi Orang Tua, Teman, Polisi, dan Diri Sendiri 10 Tahun Mendatang saja, lalu diskusikan bersama seluruh siswa di kelas.

1. Gunakan sudut pandang baru

Kita akan menghitung dari 1 sampai 3, berurutan sampai habis untuk membentuk kelompok berisi 3 siswa. Nomor 1 berarti Ayu, nomor 2 Rani, dan nomor 3 Alam. Kemudian Bapak/Ibu (pengajar) akan mendatangi setiap kelompok dan berpura-pura menjadi salah satu atau dua dari orang berikut (bacakan daftar) dan memberikan reaksi terhadap informasi karaktermu. Kemudian, kelompokmu akan mendiskusikan perasaan karaktermu terkait dengan reaksi orang yang Bapak/Ibu perankan tadi.

Sebagai pengajar, Anda akan memainkan peran sebagai orang tua, polisi, teman, siswa SMA, dsb., lalu bereaksi terhadap informasi tentang setiap karakter di lembar kerja (pilih 2-3 atau minta kelompok memilih karakter yang mereka ingin Anda perankan). Secara singkat – tidak lebih dari 2 menit per peran.

- | | | |
|----------------------------------|-----------|-------------|
| • Orang tua | • Pelatih | • Pengiklan |
| • Teman | • Polisi | • Atasan |
| • Dirimu dalam 10 tahun ke depan | | |

Berlanjut ke halaman berikutnya →

2. Diskusi kelompok

Selama 5-10 menit, setiap kelompok akan mendiskusikan pilihan yang diambil karakter kalian, reaksi orang yang diperankan oleh Bapak/Ibu, dan bagaimana perasaan kalian tentang sudut pandang dari Ayu, Rani, dan Alam. Kemudian, Bapak/Ibu akan meminta setiap kelompok untuk membagikan kepada kita semua apa yang telah kalian diskusikan dan pelajari tentang pilihan privasi saat online.

3. Diskusi kelas

Menurutmu, apa saja 3 pelajaran utama dari aktivitas ini? Apakah berbagai orang yang melihat informasi online-mu memiliki asumsi yang akurat tentangmu? Apa kamu puas dengan tanggapan mereka? Menurutmu, apa akibat dari opini negatif seseorang tentang **dirimu** berdasarkan informasi yang kamu posting secara online? Bagaimana kamu akan menyeleksi informasi yang akan kamu posting atau apa perubahan yang akan kamu lakukan dalam memposting sekarang, setelah mengetahui ada berbagai orang yang melihatnya?

Inti sari

Banyak orang bisa saja melihat informasi yang sama dan membuat kesimpulan yang berbeda. Jangan beranggapan bahwa orang-orang di internet akan melihatmu sesuai dengan apa yang kamu harapkan.

Hati-Hati dalam Berbagi: Pelajaran 7

Interland: Gunung Hati-Hati

Pusat kota Interland yang bergunung-gunung adalah tempat semua orang bertemu dan bertukar informasi. Tapi, kamu harus hati-hati dengan apa yang kamu bagikan dan dengan siapa kamu berbagi. Informasi dapat tersebar dengan sangat cepat, dan di antara para Internaut yang kamu kenal, ada yang kurang bijak dalam berbagi.

Buka browser web di desktop atau perangkat selulermu (misalnya tablet), lalu buka g.co/GunungHatiHati.

Topik diskusi



- Mintalah agar para siswa memainkan game Gunung Hati-Hati, lalu gunakan pertanyaan di bawah guna memancing diskusi lebih mendalam terkait pelajaran yang didapat di dalam game. Kebanyakan siswa akan mendapatkan pengalaman yang optimal dengan bermain dalam mode solo, tetapi Anda juga dapat meminta mereka untuk bermain secara berpasangan. Ini mungkin berguna terutama bagi pelajar usia dini.
- Dari semua postingan yang dibagikan dalam game, manakah yang menurutmu akan dibagikan paling sering dalam kehidupan nyata? Mengapa?
 - Deskripsikan situasi saat kamu mungkin tak sengaja membagikan sesuatu yang seharusnya tak dibagikan.
 - Menurutmu, mengapa karakter dalam Gunung Hati-Hati disebut orang yang kurang bijak dalam berbagi?
 - Deskripsikan karakter orang yang kurang bijak dalam berbagi dan bagaimana tindakannya bisa memengaruhi game.
 - Apakah memainkan Gunung Hati-Hati bisa mengubah konsepmu tentang berbagi dengan orang lain di internet pada masa mendatang?
 - Sebutkan satu hal yang akan kamu lakukan secara berbeda setelah mengikuti pelajaran ini dan memainkan game-nya.
 - Bisakah kamu menyebutkan satu contoh potensi dampak negatif dari membagikan sesuatu kepada publik dan bukan hanya kepada temanmu?
 - Langkah apa yang bisa dilakukan kalau kamu tak sengaja membagikan sesuatu yang bersifat pribadi? Bagaimana kalau seseorang tak sengaja membagikan sesuatu yang bersifat terlalu pribadi kepadamu?



Jangan Mudah Tertipu

Pelajari cara menghindari scammer, penipu, informasi yang tidak bermanfaat, dan berbagai hal lainnya di internet yang mencoba mengelabuimu, sekaligus cara menemukan konten bermanfaat di internet.

Ringkasan Pelajaran

Pelajaran 1	Pop-up, catfishing, dan scam lainnya		Kelas 2–6
Pelajaran 2	Siapa kamu sebenarnya?		Kelas 2–6
Pelajaran 3	Apa informasi ini benar?	ML	Kelas 2–6
Pelajaran 4	Mendeteksi informasi yang tidak kredibel di internet	ML	Kelas 4–6
Pelajaran 5	Jika kita adalah mesin telusur	ML	Kelas 2–6
Pelajaran 6	Praktik melakukan penelusuran di Internet	ML	Kelas 2–6
Pelajaran 7	Interland: Sungai Kebenaran		Kelas 2–6

Tema

Sangat penting bagi anak-anak untuk memahami bahwa konten yang mereka temukan di internet tak selalu benar atau dapat dipercaya, dan mungkin merupakan upaya tindak kejahatan untuk mencuri informasi atau identitas mereka. Phishing dan scam (penipuan) online lainnya mendorong pengguna internet di semua usia untuk memberikan respons terhadap penawaran dari orang yang tidak dikenal, dan terkadang bahkan dari orang yang berpura-pura menjadi seseorang yang mereka kenal.

Tujuan untuk siswa

- ✓ **Memahami** bahwa apa yang dikatakan orang di internet belum tentu benar.
- ✓ **Mempelajari** cara kerja scam, mengapa scam dapat menjadi ancaman, dan cara menghindarinya.
- ✓ **Mengecek** kebenaran informasi dan pesan yang beredar di internet, serta waspada terhadap manipulasi, klaim palsu, tawaran atau hadiah palsu, maupun scam online lainnya.

Standar yang menjadi acuan

Standar ISTE untuk Pengajar: 1a, 2c, 3b, 3c, 4b, 5a, 6a, 6d, 7a

Standar ISTE untuk Siswa Tahun 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3b, 3d, 7b, 7c

Standar Pembelajaran AASL: I.b.1, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2., III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.1, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3

Jangan Mudah Tertipu Kosakata

Pelajaran 1 dan 2

Catfishing: Membuat identitas atau akun palsu di internet untuk mengelabui orang lain agar mau berteman atau membagikan informasinya.

Jahat/Berbahaya: Perkataan atau tindakan yang kejam atau menyakitkan. Bisa juga merujuk pada software berbahaya yang ditujukan untuk merusak perangkat, akun, atau informasi pribadi seseorang.

Phishing: Suatu upaya untuk melakukan scam atau menipu kamu agar membagikan informasi login atau informasi pribadi lainnya di internet. Phishing biasanya dilakukan melalui email, iklan, atau situs yang terlihat mirip dengan yang biasa kamu kunjungi.

Scam: Upaya tak jujur untuk menghasilkan uang atau memperoleh barang berharga lainnya dengan cara menipu orang.

Smishing (or SMiShing): Scam yang menggunakan pesan SMS untuk mengelabui kamu agar melakukan sesuatu, seperti membagikan informasi login atau informasi pribadi, memancingmu untuk mengklik link ke situs atau mendownload software yang berbahaya.

Spearphishing: Scam phishing yang pelakunya menargetkan kamu secara lebih akurat menggunakan beberapa informasi pribadimu sendiri.

Terpercaya: Bisa dipercaya untuk melakukan hal yang benar atau diperlukan.

Pelajaran 3

Kredibel: Bisa dipercaya; seseorang yang kredibel akan menggunakan bukti sehingga kamu yakin bahwa orang tersebut menyampaikan fakta.

Keahlian: Keterampilan atau pengetahuan khusus tentang sesuatu hal; pakar memiliki keahlian.

Motif: Alasan seseorang melakukan sesuatu; niat.

Sumber: Seseorang atau sesuatu yang memberikan informasi.

Vlogger: Orang yang terkenal karena memposting video pendek di blog atau media sosial secara berkala.

Pelajaran 4

Bersifat menipu: Palsu; tindakan atau pesan yang dirancang untuk membohongi, mengelabui, atau membohongi seseorang.

Berita yang menipu: Berita yang dengan sengaja berbohong atau mendistorsi fakta.

Disinformasi: Informasi yang salah atau bertujuan untuk menyesatkan.

Bukti: Fakta atau contoh yang membuktikan bahwa sesuatu itu benar atau salah.

Misinformasi: Informasi yang salah.

Skeptis: Tidak langsung mempercayai sebuah informasi, melainkan mempertanyakan kebenarannya terlebih dahulu.

Pelajaran 5 dan 6

Clickbait: Iklan, postingan, atau konten di internet yang bersifat manipulatif dan dirancang untuk menarik perhatian orang-orang, serta mendorong mereka untuk mengklik link atau halaman web, sering kali untuk meningkatkan jumlah penayangan atau traffic situs guna menghasilkan uang.

Kata kunci: Sebuah kata yang berkaitan langsung dengan topik penelusuran kamu di Internet. Salah satu kata yang kamu butuhkan untuk melakukan penelusuran, karena tidak ada kata lain yang bisa mendeskripsikan hal yang kamu cari dengan baik.

Kueri: Sebuah kata kunci, sekumpulan kata kunci atau sebuah pertanyaan yang kamu ketikkan ke jendela (atau kotak) penelusuran untuk menemukan informasi di internet. Terkadang, penelusuran membutuhkan lebih dari satu kueri untuk bisa menemukan informasi yang kamu cari.

Mesin telusur/penelusuran Internet: Program software atau "alat" yang digunakan orang untuk menemukan informasi – termasuk lokasi, foto dan video – dari Internet.

Hasil penelusuran: Sekumpulan informasi yang kamu dapatkan di mesin telusur setelah kamu mengetikkan kueri dan menekan tombol "Telusuri" atau "Kirim".

Pop-up, catfishing, dan scam lainnya

Siswa memainkan game yang membantu mereka untuk mempelajari berbagai isi email dan pesan teks, lalu mencoba memutuskan pesan mana yang benar dan mana yang merupakan scam.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mempelajari** teknik yang digunakan orang untuk menipu orang lain di internet atau melalui perangkat.
- ✓ **Meninjau** cara-cara untuk mencegah pencurian online.
- ✓ **Mengetahui** cara berbicara kepada orang dewasa yang dapat dipercaya, jika siswa menjadi korban scam di internet.
- ✓ **Mengenali** tanda-tanda upaya scam.
- ✓ **Bersikap hati-hati** tentang bagaimana dan kepada siapa mereka membagikan informasi pribadi.

Mari berdiskusi



Apa yang dimaksud scam?

Scam adalah saat seseorang mencoba menipumu sehingga mereka dapat mencuri sesuatu, misalnya seperti informasi login, informasi pribadi, uang, atau barang-barang digital. Scammer terkadang berpura-pura menjadi seseorang yang kamu percayai, dan mereka dapat muncul di pop-up, halaman web, teks, atau bahkan sebagai aplikasi palsu di iklan atau app store. Pesan yang mereka buat dan halaman web berbahaya yang mereka kirimkan, bisa menyebarkan virus ke perangkatmu. Beberapa scammer menggunakan daftar kontakmu untuk menysasar teman dan keluargamu dengan serangan yang sama. Scammer lainnya mungkin akan mencoba mengelabui kamu untuk mendownload aplikasi atau software berbahaya yang terlihat seperti aplikasi asli, misalnya dengan memberi tahu kamu bahwa ada masalah dengan perangkatmu.

Ingat: SMS, situs web, atau iklan tidak dapat memberi tahu apakah ada yang salah dengan perangkat atau komputermu! Jadi, kalau muncul pesan bahwa ada masalah, itu tandanya scammer sedang mencoba menipumu. Selain itu, ingat juga (walau kamu mungkin sudah pernah dengar tentang hal ini, tapi penting untuk diingat): Kalau kamu dapat pesan dari orang yang tidak dikenal atau orang yang kamu pikir mungkin pernah kenalan denganmu, lalu pesannya itu terdengar fantastis, menarik, atau agak mustahil untuk jadi kenyataan, besar kemungkinan pesan tersebut adalah upaya penipuan.

Catatan untuk pengajar: *Anda dapat bertanya kepada para siswa, apakah mereka atau anggota keluarganya pernah mendengar atau melihat pesan seperti itu, minta mereka mengangkat tangan. Jika tidak ada siswa yang pernah melihat pesan serupa berarti BAGUS, dan jika upaya penipuan terjadi di masa depan, mereka tahu bagaimana melindungi dirinya sendiri, keluarga, serta data yang mereka miliki.*

Sebagian serangan scam jelas-jelas terlihat palsu. Sebagian yang lain bisa tersembunyi dan terlihat sangat meyakinkan—seperti saat scammer mengirimkan pesan kepada kamu yang menyertakan beberapa informasi pribadi. Ini disebut spearphishing, dan ini mungkin sangat sulit dideteksi karena dengan menggunakan informasimu, akan membuat seolah-olah mereka mengenalmu. Jenis scam lainnya, yang mungkin kamu sudah pernah dengar, adalah catfishing—yakni ketika seseorang membuat halaman atau profil palsu yang berpura-pura menjadi seseorang yang kamu kenal atau kamu idolakan, sehingga mereka dapat membohongimu. Lalu ada juga smishing (scam menggunakan SMS) dan phishing (scam menggunakan email).

Jadi sebelum kamu melakukan apa pun yang diminta seseorang—seperti mengklik link atau memberikan informasi login—sebaiknya pastikan lagi kebenaran pesan tersebut. Berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat membantumu:

- Apakah pesan itu dikirim oleh suatu perusahaan, lalu apakah pesan tersebut terlihat profesional, menampilkan produk atau logo perusahaan yang benar, dan pesannya tidak ada kesalahan eja?
- Sebaiknya jangan pernah mengklik link dalam pesan. Akan tetapi, kamu bisa mencari tahu menggunakan browser web, lalu mencari bisnisnya dan mengkliknya dari hasil penelusuran, kemudian tanyakan ini kepada diri sendiri: Apakah URL situsnya cocok dengan nama produk, nama perusahaan, dan informasi yang kamu cari? Apakah ada kesalahan eja?
- Apakah pesan itu muncul dalam bentuk pop-up spam yang sangat mengganggu?
- Apakah URL nya dimulai dengan https:// dan disertai ikon gembok di sebelah kirinya? (Kalau ya, itu bagus, karena itu tandanya koneksi kamu aman).
- Apakah ada pernyataan atau persyaratan khusus yang tertulis dalam huruf berukuran kecil? (Kalau sudah niat, terkadang scammer menaruh sesuatu yang mencurigakan di situ. Tapi hati-hati juga kalau sama sekali **tidak ada** teks yang tertulis dalam huruf kecil.)
- Apakah pesannya menawarkan sesuatu yang kedengarannya mustahil? Misalnya seperti kesempatan untuk mendapatkan uang, atau mendapatkan item digital untuk karakter atau avatarmu di dalam game, atau menawarkan untuk menjadi artis, dan lain-lain? (Percayalah, semua itu memang **selalu** mustahil.)
- Apakah pesannya terdengar sedikit aneh? Misalnya, mereka mengatakan bahwa mereka kenal denganmu. Meski kamu pikir itu mungkin saja benar, tapi kamu juga tidak benar-benar yakin.

Dan bagaimana kalau kamu tertipu oleh scam? Mulai dengan ini: Jangan panik!

- Segera beri tahu orang tua, pengajar, atau orang dewasa tepercaya lainnya. Semakin lama kamu menunggu, akan semakin buruk keadaannya.
- Ubah sandi akunmu di internet.
- Kalau tertipu oleh scam, segera beri tahu teman dan orang-orang yang ada di kontakmu, karena mereka bisa menjadi korban berikutnya.
- Kalau memungkinkan, gunakan setelan untuk melaporkan pesan sebagai spam.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Handout: Lembar kerja “Contoh phishing” (jawaban ada di halaman selanjutnya).

Kemungkinan modifikasi untuk kelas 2-3: Bagi kelas menjadi 5 grup dan berikan satu contoh dari lembar kerja ke setiap grup. Setelah setiap grup menganalisis contoh tersebut, diskusikanlah bersama-sama.

1. Bagi kelas menjadi beberapa grup

2. Grup mempelajari berbagai contoh

Mari buat beberapa grup, lalu setiap grup mempelajari contoh pesan dan situs ini.

3. Siswa menentukan pilihan

Pilih “asli” atau “palsu” untuk setiap contoh, lalu cantumkan alasan di bawahnya.

4. Grup mendiskusikan pilihan

Contoh manakah yang nampak tepercaya dan manakah yang nampak mencurigakan? Apakah ada jawaban yang mengejutkan bagimu? Kalau ya, apa alasannya?

5. Diskusi lebih lanjut

Berikut beberapa pertanyaan lebih lanjut yang bisa kamu tanyakan pada dirimu saat menilai pesan dan situs yang ditemukan di internet:

Kunci jawaban lembar kerja "Contoh phishing"

1. **Asli.** Email ini meminta pengguna untuk membuka situs perusahaan dan login ke akunnya, bukannya memberikan link dalam email atau meminta pengguna untuk mengirimkan sandinya melalui email (link bisa membawa pengguna ke situs berbahaya).
2. **Palsu.** URL yang mencurigakan dan tak aman.
3. **Asli.** Perhatikan `https://` pada URL.
4. **Palsu.** Penawaran mencurigakan yang meminta detail bank.
5. **Palsu.** URL yang tak aman dan mencurigakan.

• Apakah pesan ini terlihat benar?

Apa insting pertamamu? Apakah kamu menemukan bagian yang tak bisa dipercayai? Apakah pesan ini menawarkan untuk memperbaiki sesuatu yang kamu pun tak tahu bahwa itu bermasalah?

• Apakah aplikasi ini terlihat asli?

Terkadang aplikasi palsu—yakni aplikasi yang terlihat sangat mirip dengan aslinya—diiklankan di pop-up situs atau muncul di app store. Kalau kamu mendownloadnya ke ponsel, aplikasi ini dapat melakukan berbagai hal jahat, seperti: mencuri informasi atau kontak yang ada di ponselmu, menginstal software berbahaya, dan lain-lain. Jadi, hati-hati kalau aplikasinya ada kesalahan eja, hanya punya sedikit ulasan pengguna, atau gambarnya jelek dan tidak terlihat profesional.

• Apakah pesan ini menawarkan sesuatu secara gratis kepada kamu?

Penawaran gratis biasanya tak benar-benar gratis—si pengirim biasanya menginginkan sesuatu darimu.

• Apakah kamu dimintai informasi pribadi?

Beberapa scammer meminta informasi pribadi sehingga mereka bisa mengirim lebih banyak scam. Misalnya, kuis atau "tes kepribadian" yang mungkin mengumpulkan sejumlah fakta tentang dirimu, sehingga mudah untuk menebak sandi atau informasi rahasia lainnya yang kamu miliki. Perlu diketahui bahwa kebanyakan bisnis sungguhan tidak akan pernah meminta informasi pribadi di dalam pesan atau di mana pun kecuali di situs perusahaannya.

• Apakah itu pesan berantai atau postingan di media sosial?

Teks dan postingan yang meminta kamu untuk meneruskannya kepada orang-orang yang kamu kenal dapat membahayakan kamu dan orang lain. Jangan pernah lakukan itu kecuali kamu yakin dengan sumbernya dan yakin pesan itu aman diteruskan.

• Apakah email ini berisi persyaratan?

Kebanyakan dokumen memiliki "persyaratan" di bagian bawahnya. Teks ini berukuran kecil dan sering kali berisi hal-hal yang akan kamu lewatkan. Misalnya, judul di bagian atas mungkin memberi tahu bahwa kamu telah memenangkan ponsel gratis, tetapi dalam persyaratan akan tertulis bahwa kamu harus membayar kepada perusahaan tersebut sebesar Rp500.000,00 per bulan. Tak adanya persyaratan sama sekali juga belum tentu artinya penawaran tersebut dapat dipercaya, jadi perhatikanlah bagian persyaratan ini dengan saksama ya.

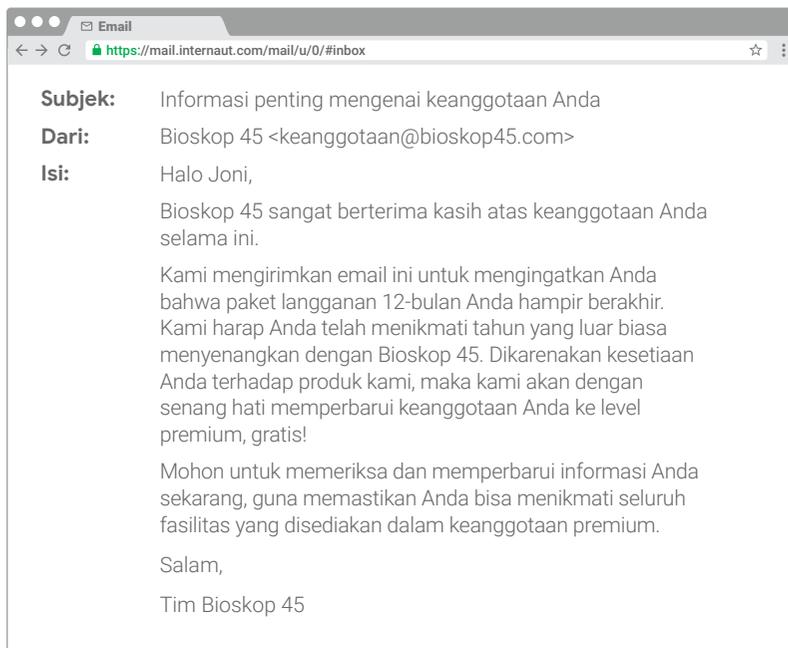
Catatan: Untuk tujuan latihan ini, anggaplah bahwa email Internaut ini adalah layanan yang asli dan tepercaya.

Inti sari

Saat online, selalu waspada dengan scam yang ada di dalam game, halaman web, aplikasi, dan pesan. Selain itu, pahami kalau pesan yang kamu lihat itu terkesan berlebihan, mustahil atau mengiming-imingi untuk mendapatkan sesuatu secara gratis, kemungkinan besar itu bohong. Kalau kamu tertipu, langsung beri tahu orang dewasa yang kamu percayai.

Lembar kerja: Pelajaran 1

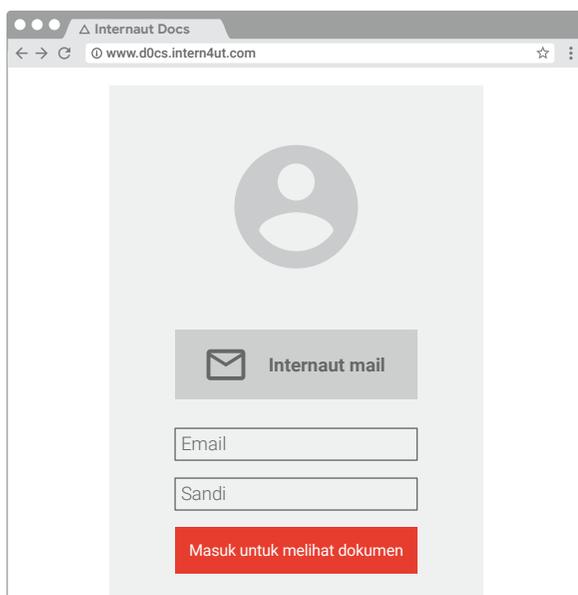
Contoh phishing



1. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

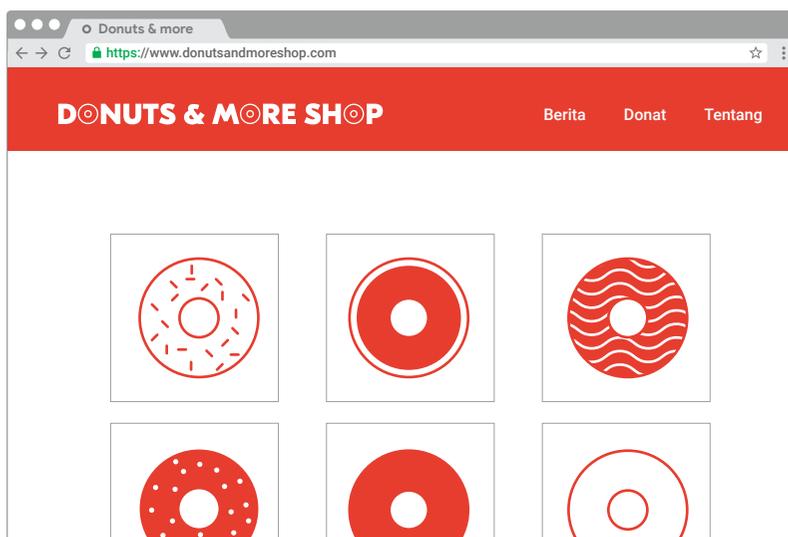
Palsu



2. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

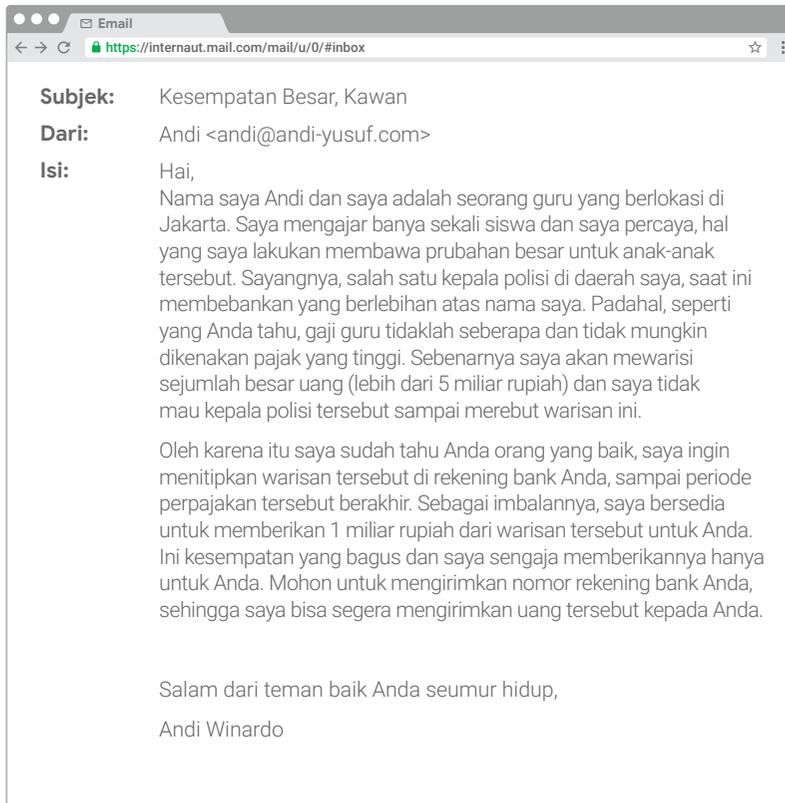
Palsu



3. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

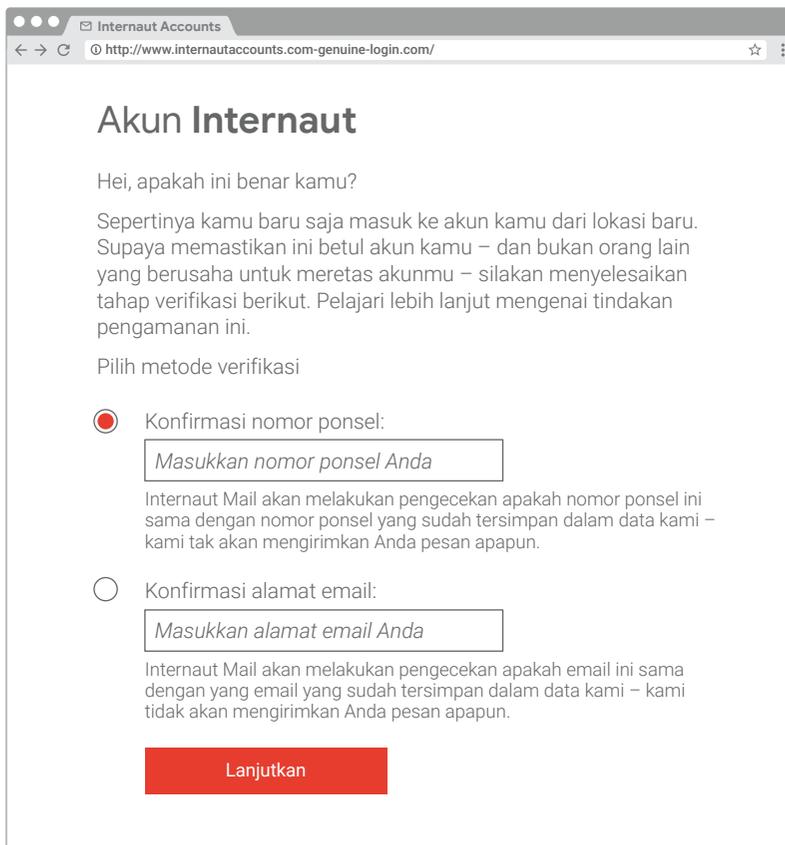
Palsu



4. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

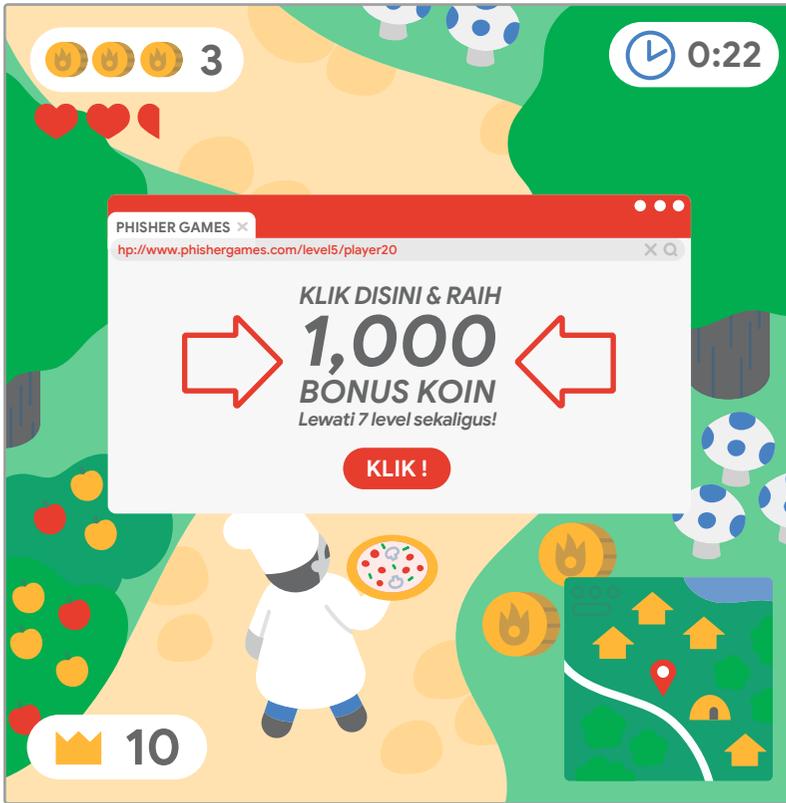
Palsu



5. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

Palsu



6. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

Palsu



7. Apakah ini asli atau palsu?

Asli

Palsu

Jangan Mudah Tertipu: Pelajaran 2

Siapa kamu sebenarnya?

Siswa melatih keterampilan anti-scramming mereka dengan bermain peran, lalu mendiskusikan respons yang tepat dalam menghadapi teks, postingan, permintaan pertemanan, gambar, dan pesan lainnya di internet yang mencurigakan.

Tentang pelajaran ini: Karena pelajaran ini tentang interaksi sosial, mungkin pelajaran ini lebih cocok untuk siswa kelas dasar tingkat akhir (kelas 5-6). Namun, karena ada semakin banyak anak usia 7-9 tahun yang suka bermain game online, kebanyakan dari mereka lebih suka bermain bersama teman-temannya daripada bermain sendiri, jadi pelajaran ini cocok untuk digunakan sebagai persiapan, bahkan untuk siswa kelas 2-3. Kami harap, pengajar di tingkat kelas ini dapat mencari tahu apakah siswa-siswinya suka bermain game, dan jika ya, apa yang mereka sukai dari game yang mereka mainkan, serta apakah mereka pernah mengalami sesuatu yang mencurigakan saat bermain. Untuk memaksimalkan pembelajaran, usahakan pelajaran dibawakan dengan cara yang santai, terbuka, dan tidak menghakimi.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** bahwa orang-orang mungkin tidak seperti apa yang mereka katakan.
- ✓ **Memastikan** keaslian identitas orang tersebut sebelum membalas pesan.
- ✓ **Mengajukan** pertanyaan atau meminta bantuan kepada orang dewasa jika siswa sulit mengenali siapa orang tersebut.

Mari berdiskusi



Bagaimana mengetahui keaslian identitas seseorang?

Saat menelepon teman, kamu bisa mengenali mereka dari suaranya, meskipun kamu tak bisa melihatnya. Dunia internet sedikit berbeda. Terkadang lebih sulit untuk memastikan keaslian identitas seseorang. Di aplikasi dan game, terkadang ada orang yang bercanda dengan berpura-pura menjadi orang lain, untuk mendapatkan sesuatu darimu atau bersikap jahat terhadapmu. Ada kalanya, mereka meniru orang lain untuk mencuri informasi pribadi atau properti digital seperti skin atau uang virtual di dalam game. Hal paling aman yang bisa dilakukan adalah mengabaikannya dan memberi tahu orang tua atau orang dewasa yang tepercaya, bahwa kamu tak mengenal orang yang mencoba menghubungimu. Tetapi kalau kamu menganggap pesan tersebut aman untuk direspons, sebaiknya periksa informasi lebih lanjut tentang orang tersebut. Lihat isi profilnya, siapa saja temannya, atau telusuri informasi lainnya yang bisa memastikan keaslian identitas orang tersebut.

Ada beberapa cara untuk memverifikasi identitas seseorang di internet. Berikut beberapa contoh untuk memulai.

Catatan untuk pengajar: Anda dapat mempertimbangkan untuk membuka diskusi dengan pertanyaan "Bagaimana cara memverifikasi identitas seseorang di internet?"; kemudian melanjutkan percakapan dengan pertanyaan berikut.

• Kalau ada foto si pengirim pesan, apakah dia terlihat mencurigakan?

Apakah foto profil mereka nampak buram atau sulit untuk dilihat? Atau tak ada foto sama sekali, seperti bitmoji atau wajah karakter kartun? Foto dengan kualitas rendah, bitmoji, foto hewan peliharaan, dll., akan memudahkan seseorang untuk menyembunyikan identitasnya di media sosial. Sangat umum juga bagi scammer (penipu) untuk mencuri foto dari orang lain, guna menyiapkan profil palsunya dan berpura-pura menjadi orang tersebut. Menggunakan nama yang sama dengan orang tersebut, apakah kamu bisa menemukan foto lainnya?

- **Apakah nama pengguna (username) mereka memuat nama asli?**
Di media sosial misalnya, apakah nama layar mereka sesuai dengan nama asli? (Misalnya, profil Bobi Nugraha memiliki URL seperti SocialMedia.com/bobi_nugraha.)
- **Apakah halaman media sosial orang itu berisi info tentangnya?**
Kalau ya, apakah biografi nampak seperti ditulis oleh orang lain? Akun palsu mungkin tak mempunyai banyak informasi “Tentang Saya” atau malah mengumpulkan informasi secara acak yang digabungkan untuk membuat profil palsu. Adakah informasi dalam biografinya yang bisa dipastikan kebenarannya dengan melakukan pencarian lebih lanjut?
- **Sudah berapa lama akun tersebut aktif? Apakah aktivitasnya sesuai dengan ekspektasimu?**
Apakah profil tersebut baru atau menunjukkan banyak aktivitas? Apakah orang tersebut mempunyai teman-teman yang sama denganmu? Akun palsu biasanya tak memiliki banyak konten atau menunjukkan adanya tanda-tanda interaksi, seperti postingan, komentar, atau sosialisasi.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Salinan lembar kerja “Siapa kamu sebenarnya?” yang dibagi menjadi beberapa potongan, dengan satu skenario di setiap potongannya.
- Mangkuk atau wadah untuk menampung potongan tersebut (setiap grup akan memilih satu).
- Lembar kerja di halaman 45 (satu lembar per siswa untuk dibahas bersama).

1. Grup meninjau skenario

Baiklah, sekarang kita akan membuat beberapa grup. Setiap grup akan memilih skenario dari sebuah wadah.

2. Grup memilih satu respons atau lebih dari lembar jawaban. Sekarang para siswa harus mendiskusikan dalam grup masing-masing, mengapa mereka memilih respons tersebut untuk skenarionya. Para siswa dipersilakan untuk menuliskan lebih banyak pesan yang menurut mereka akan membuat skenarionya menjadi lebih rumit.

3. Mendiskusikan pilihan setiap grup bersama-sama

Sekarang, mari kita gunakan lembar jawaban ini untuk mendiskusikan semua skenario bersama-sama. Setiap grup membacakan skenarionya masing-masing dan memberi tahu respons mereka kepada teman sekelas, serta mengapa mereka memilih satu (atau beberapa) respons. Ajak kelas untuk berdiskusi.

Inti sari

Kamu bisa mengontrol dengan siapa kamu berbicara di internet. Pastikan kamu berkomunikasi dengan orang yang memiliki identitas asli!

Siapa kamu sebenarnya?

Skenario 1

Kamu mendapatkan permintaan pertemanan (follow) dari orang tak dikenal di media sosial. "Hai! Kayaknya kamu anaknya seru deh. Temenan yuk! Follow aku ya? – Alam"

Skenario 2

Kamu menerima pesan teks di ponsel dari orang tak dikenal. "Hai, aku Sari! Ingat aku? Kita sempat ketemu beberapa minggu lalu."

Skenario 3

Kamu menerima pesan dari orang yang tak kamu ikuti di media sosial. "Hai! Aku suka deh dengan postinganmu, kamu lucu BANGET! Boleh minta nomor hp-mu? Biar kita bisa ngobrol!"

Skenario 4

Kamu menerima pesan chat dari orang tak dikenal. "Hei, aku lihat kamu di aula hari ini. Kamu cantik deh! Kamu tinggal di mana? Nongkrong bareng yuk di rumah kamu."

Skenario 5

Kamu menerima pesan di internet. "Hai, aku baru aja ketemu teman kamu yang namanya Citra! Dia cerita tentang kamu tadi. Aku mau kenalan dong sama kamu. Kamu tinggal di mana?"

Siapa kamu sebenarnya?

Berikut ini ada lima skenario pesan yang biasanya diterima melalui internet atau ponsel. Setiap skenario berisi cara untuk merespons pesan tersebut. Beberapa di antaranya adalah solusi yang bagus, tetapi ada juga yang tidak. Lihat salah satu (atau dua) solusi yang menurutmu paling masuk akal—atau kamu juga bisa membuat responsmu sendiri. Sekarang bicarakan skenario tersebut, lalu nanti kita akan mendiskusikannya bersama teman-teman sekelas.

Semuanya harap dicatat: Kalau salah satu skenario ini benar-benar terjadi dan kamu tak yakin apa yang harus dilakukan, respons termudah adalah mengabaikan pesan tersebut atau memblokir pengirimnya. Tak ada salahnya juga memberi tahu orang tua atau guru kamu mengenai hal ini.

Skenario 1

Kamu menerima permintaan pertemanan dari seorang pemain di dalam game. “Kamu mainnya ternyata keren juga. Ayo main bareng. Add aku ya?” Kira-kira apa yang akan kamu lakukan?

- **Biarkan saja.** Kalau kamu tidak mengenalnya, kamu bisa membiarkannya dan tidak menambahkannya jadi teman.
- **Blokir orang ini.** Kamu tidak akan lagi menerima pesan dari orang itu. Di kebanyakan game dan aplikasi, mereka bahkan tidak akan tahu kalau kamu telah memblokirnya.
- **Ubah setelan game.** Buka setelan game dan cek apakah ada opsi untuk menonaktifkan permintaan pertemanan, lalu centang opsi itu. Dengan begitu, kamu tidak perlu repot-repot menerima atau menolak permintaan dari pemain yang tidak kamu kenal.
- **Cari tahu tentang mereka di internet.** Lihat apakah mereka punya halaman atau profil sehingga kamu bisa tahu kalau mereka adalah pemain game sungguhan. Apakah mereka punya pengalaman, punya pengikut, punya streaming konten? Apakah teman-temanmu tahu kalau orang itu benar-benar ada? Hanya pertimbangkan untuk berteman kalau mereka terlihat seperti seorang gamer yang benar-benar menyukai game ini. Tapi, sebaiknya anak-anak hanya bermain dengan teman yang ada di dunia nyata.
- **Tambahkan ke daftar teman,** hanya JIKA tidak ada yang mencurigakan. Sebaiknya jangan lakukan ini, kecuali kamu telah memastikan siapa orang itu dan memeriksanya bersama orang dewasa yang kamu percaya, atau setidaknya bersama teman-temanmu, untuk mencari tahu apakah mereka kenal orang tersebut. Kalau kamu bermain bersama mereka dengan menggunakan mic atau headset, pastikan untuk hanya membicarakan tentang game—jangan pernah memberi tahu nama aslimu atau informasi pribadi lainnya.
- **Beri dia informasi pribadi.** Jangan pernah berikan informasi pribadi kepada orang tak dikenal.

Skenario 2

Kamu menerima pesan teks di ponsel seluler dari orang tak dikenal. “Hai, aku Sari! Ingat aku? Kita sempat ketemu beberapa minggu lalu.” Apa yang kamu lakukan?

- **Blokir Sari.** Ini akan terkesan tak sopan kalau kamu benar-benar mengenalnya. Tetapi kalau yakin bahwa kamu tak bertemu siapa pun bernama Sari beberapa minggu lalu, atau dia mengirimkan terlalu banyak pesan teks kepada kamu dan terlalu banyak berbagi informasi tentang dirinya, tak masalah kalau kamu memblokirnya.

- **Abaikan Sari.** Kalau tak mengenal siapa orang ini, kamu bisa mengabaikannya.
- **“Hai, Sari. Apa aku mengenalmu?”** Ini adalah opsi yang aman kalau tak yakin apakah kamu pernah bertemu dengannya atau tidak dan ingin mengetahui kebenarannya dengan mencari informasi lebih lanjut. Tetapi jangan beri tahu Sari di mana kamu berada beberapa minggu lalu!
- **“Aku tak mengingatmu tapi kita tetap bisa bertemu lain waktu.”** Benar-benar bukan ide yang bagus; jangan pernah menawarkan untuk bertemu dengan siapa pun yang tak kamu kenal.

Skenario 3

Kamu menerima pesan langsung dari @MANtap_22, orang yang tak kamu ikuti. “Hai! Aku suka deh dengan postinganmu, kamu lucu BANGET! Boleh minta nomor hp-mu? Biar kita bisa ngobrol!” Apa yang kamu lakukan?

- **Abaikan @MANtap_22.** Tak perlu merespons kalau kamu tak mau.
- **Blokir @MANtap_22.** Kalau orang ini terlihat aneh dan kamu memblokirnya, kamu tak akan pernah menerima pesan darinya lagi – kecuali mereka membuat profil palsu baru untuk menghubungi kamu.
- **“Hai, apa aku mengenalmu?”** Kalau tak yakin, pastikan untuk bertanya sebelum memberikan informasi pribadi seperti nomor ponsel kamu.
- **“Oke, nomorku...”** Jangan! Meskipun telah memverifikasi identitas orang ini, bukanlah ide bagus untuk memberikan informasi pribadi melalui media sosial. Temukan cara lain untuk saling berhubungan, baik melalui orang tua, guru, ataupun orang tepercaya lainnya.

Skenario 4

Kamu menerima pesan chat dari orang tak dikenal. “Hei, aku lihat kamu di aula hari ini. Kamu cantik deh! Kamu tinggal di mana? Nongkrong bareng yuk di rumah kamu.” Apa yang kamu lakukan?

- **Abaikan.** Mungkin pilihan yang tepat.
- **Blokir orang ini.** Jangan ragu kalau kamu punya perasaan tak enak terkait orang tersebut.
- **“Siapa kamu?”** Jika pesan terdengar aneh atau mencurigakan, sebaiknya kamu mengabaikan pesan tersebut atau memblokir pengirimnya.
- **“Eh ini Lina ya? Kamu juga cantik! Aku tinggal di Jalan Pontianak 27A.”** Hal ini bukanlah ide yang bagus, meskipun kamu merasa mengenal orangnya. Sebelum memberikan alamat atau informasi pribadi lainnya pada orang yang baru kamu kenal, cek dulu identitas mereka, bahkan meski kamu merasa kenal dengan mereka. Jangan pernah menemui seseorang secara langsung, kalau kamu hanya mengenalnya dari interaksi di internet.

Skenario 5

Kamu menerima pesan ini: “Hai, aku baru aja ketemu teman kamu yang namanya Citra! Dia cerita tentang kamu tadi. Aku mau kenalan dong sama kamu. Kamu tinggal di mana?” Apa yang kamu lakukan?

- **Abaikan.** Kalau tak mengenal orang ini tetapi kamu mempunyai teman bernama Citra, hal terbaik untuk dilakukan adalah menghubungi Citra terlebih dulu sebelum merespons pesan ini.
- **Blokir orang ini.** Kalau tak mengenal orang ini dan tak mempunyai teman bernama Citra, mungkin tindakan yang terbaik adalah menggunakan setelan untuk memblokir orang ini agar tak menghubungimu lebih lanjut.
- **“Siapa kamu?”** Mungkin sebaiknya jangan dilakukan. Kalau tak mengenal orang tersebut, sebaiknya jangan merespons, setidaknya hingga kamu mendapat kabar dari Citra.

Jangan Mudah Tertipu: Pelajaran 3

Apa informasi ini benar?

Catatan untuk pengajar: Selain membantu siswa menggunakan pertanyaan analitis untuk mengevaluasi kredibilitas sumber, kita juga ingin agar mereka paham bahwa informasi datang dari berbagai sumber (bukan hanya buku teks). Sehingga mereka perlu menerapkan keterampilannya untuk menganalisis semua jenis media. Saat siswa sampai di titik tersebut, mereka siap untuk melanjutkan ke tindakan menganalisis kategori media, seperti berita atau data ilmiah.

Catatan: Ini adalah pelajaran tentang literasi media yang bagus untuk dipelajari semua orang, tapi mungkin tidak cocok untuk siswa kelas 2-3, jadi lihat saran modifikasi di bagian "Aktivitas" di bawah.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengidentifikasi** alat yang sudah digunakan untuk memeriksa kredibilitas **informasi**.
- ✓ **Mempertimbangkan** bagaimana hal-hal tertentu seperti **keahlian dan motif** dapat memengaruhi kredibilitas.
- ✓ **Mempelajari** 4 pertanyaan untuk mengevaluasi kredibilitas sumber.
- ✓ **Memahami** bahwa sumber yang kredibel tentang satu topik belum tentu tepercaya untuk topik lainnya.
- ✓ **Mengetahui** bahwa memeriksa beberapa sumber sering kali membantu untuk mengetahui apakah suatu informasi termasuk kredibel atau tidak.

Mari berdiskusi



Apa yang membuat sesuatu atau seseorang kredibel atau tepercaya?

Setiap hari kamu membuat keputusan tentang apa yang kamu percayai dan apa yang tidak kamu percayai. Apakah video yang kamu tonton asli atau palsu? Apakah kakakmu berkata jujur atau hanya menggodamu? Apakah rumor yang kamu dengar tentang teman benar adanya?

Apa yang kamu lakukan saat mencoba memutuskan apakah seseorang berkata jujur atau tidak? Apakah kamu sudah menggunakan petunjuk ini?

• Yang kamu ketahui tentang seseorang

Misalnya, kamu tahu bahwa seorang teman kelasmu pandai dalam melakukan sesuatu, terkenal selalu berkata jujur, sering bercanda, atau bersikap tak baik, jadi biasanya kamu bisa tahu kapan mereka sedang serius, bercanda, atau berbohong.

• Yang orang tahu tentangmu

Misalnya, orang tuamu tahu makanan apa yang bisa membuatmu sakit perut, sehingga kamu mengikuti nasihat orang tuamu tentang apa yang boleh dimakan. Petugas perpustakaan sekolahmu tahu minat baca dan buku apa yang kamu sukai, sehingga kamu memercayai rekomendasi buku yang ia berikan.

• Nada bicara dan ekspresi wajah

Misalnya, kamu sudah tahu, saat temanmu bilang kalau taman bermain yang baru itu biasa saja sambil melirik ke atas, sebenarnya dia senang, tapi malu-malu mengakuinya.

• Situasi

Misalnya, saat teman-teman sedang bergurau dan salah satu dari mereka menggodamu tentang potongan rambut barumu, kamu tahu itu hanyalah lelucon. Tetapi kalau seseorang di sekolah mengatakan hal yang sama persis untuk memermalukanmu di depan kelas, itu adalah cemoohan.

Saat mendengar informasi dari sumber media seperti video, seseorang di TV, atau situs, kita tak mengetahui sumbernya secara personal dan mereka juga tak mengenal kita. Kita bisa saja meragukan kebenaran informasi tersebut.

Bahkan, meskipun seseorang yang kita kenal mengirimkan pesan teks, kita tak tahu ekspresi wajah dan nada bicaranya, jadi mungkin kita tidak bisa sepenuhnya yakin dengan apa yang ia maksudkan. Dalam situasi seperti inilah kita harus bertanya...

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Handout: "Memutuskan mana yang kredibel" (satu lembar per siswa).

Modifikasi yang disarankan untuk kelas 2-3: Jika Anda merasa siswa siap mendiskusikan apakah suatu sumber dianggap kredibel, selesaikan langkah 1 dan 2 saja.

1. Mengevaluasi sumber

Kalau menginginkan rekomendasi video game baru yang keren, apakah kamu akan bertanya kepada nenekmu? Atau, dengan kata lain, apakah nenekmu termasuk sumber yang **kredibel** untuk informasi seputar video game? Sumber **kredibel** adalah yang bisa kita percaya untuk memberikan informasi yang akurat dan relevan.

Kalau kamu meminta saran tentang video game kepada nenekmu, kira-kira seperti apa jadinya? Buatlah daftar pro dan kontra dari situasi ini.

Apakah daftarmu terlihat seperti ini?

PRO	CON
Nenek menyayangiku dan ingin aku bahagia	Nenek tak bermain video game dan tak tahu banyak tentang hal ini
Nenek cukup pandai dalam mencari informasi saat ia tak tahu jawabannya	Nenek tak tahu game apa yang sudah aku punya dan jenis game apa yang aku suka

Kalau daftarmu terlihat seperti itu, kamu baru saja menggunakan dua alat paling umum yang kita punya untuk menentukan kredibilitas sumber: **motif** dan **keahlian**. "Keahlian" adalah keterampilan atau pengetahuan khusus tentang sesuatu hal; pakar mempunyai keahlian. "Motif" adalah niat seseorang, alasan mereka mengatakan atau melakukan sesuatu.

Poin mana dalam daftar yang memberimu informasi tentang motif nenek? Poin mana yang menginformasikan tentang keahlian nenek? Jadi berdasarkan daftar kelebihan/kekurangan ini, apakah nenek termasuk sumber kredibel untuk informasi seputar rekomendasi video game? Nenek tak akan berbohong, tetapi mungkin sebaiknya bertanyalah kepada orang lain yang menyayangi kita dan paham tentang game, serta jenis game yang kita sukai.

Kita juga mungkin tahu kalau ayah adalah koki yang hebat, tetapi ayah tak tahu apa-apa tentang mode (fashion). Pelatih olahraga kita lebih jago dalam bola basket dibandingkan dengan gimnastik. Nenek bisa memperbaiki hampir semua mainan, tetapi kurang paham tentang video game. Kesimpulannya, hanya karena seseorang ahli dalam satu hal bukan berarti ia ahli dalam segala bidang.

2. Buat daftar pro dan kontramumu sendiri

Kalau ini adalah pertama kalinya kamu berpikir tentang bagaimana menggunakan **motif** dan **keahlian** sebagai petunjuk untuk memutuskan sumber informasi mana yang kredibel, sebaiknya kamu lebih giat lagi berlatih.

Bayangkan kamu ingin tahu cara menjadi pemain sepak bola yang lebih hebat. Buatlah daftar pro/kontra untuk pilihan berikut sehingga kamu bisa memutuskan apakah mereka termasuk sumber yang kredibel atau tidak:

- nenekmu
- blog yang ditulis oleh pelatih SMA yang menjuarai turnamen bola basket
- pemain terbaik di timmu
- situs yang menjual sepatu sepak bola dan memberikan tips
- Video yang mengajarkan teknik latihan sepak bola

Pro dan kontra apa yang kamu lihat dari setiap sumber?

- Adakah yang tahu cara melatih, tetapi mungkin tak familiar dengan sepak bola?
- Adakah yang jago bermain sepak bola, tetapi tak tahu cara melatih?
- Adakah yang memberikan saran, tapi selalu menyelipkan pesan untuk membeli sesuatu dari mereka?
- Adakah yang tahu sepak bola tetapi tak mengenalmu atau tak tahu keterampilan apa yang perlu kamu asah?

Diskusikan: Siapakah sumber yang paling baik dan mengapa kamu berpikir begitu?

Kredibilitas jarang sekali menjadi penanda mutlak. Sebagian besar sumber punya kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Oleh sebab itu, **untuk mencari jawaban terbaik tanyakanlah ke banyak sumber** dan bandingkan jawabannya.

3. Langkah-langkah untuk dipertimbangkan

Kredibilitas bukan hanya soal siapa yang kita percaya, tetapi juga apa yang kita percaya. Kita mendapatkan gambaran mengenai dunia dari berbagai jenis sumber, tak hanya secara langsung dari orang-orang yang kita kenal. Film tentang tsunami menunjukkan sebuah ombak raksasa yang lebih tinggi dari gedung pencakar langit, bergerak menuju orang-orang di pantai. Apakah tsunami benar-benar nampak seperti itu? Sebuah iklan mengisyaratkan bahwa kebanyakan ilmuwan adalah pria dengan rambut berantakan yang selalu mengenakan kacamata tebal dan jas laboratorium. Benarkah itu?

Kita bisa memeriksa sumber apa pun menggunakan 3 Langkah pada handout Memutuskan mana yang kredibel. Isi langkah-langkah ini berkaitan dengan apa yang sudah kita ketahui tentang motif dan keahlian.

Langkah 1: Gunakan akal sehat

Tanyakan: Apakah itu logis—apakah itu masuk akal?

Jika a) apa yang kamu lihat itu tidak masuk akal, b) kamu tahu itu tidak benar dari pengalamanmu sendiri, atau c) itu tidak cocok dengan fakta-fakta yang sudah kamu ketahui, kamu tidak perlu memeriksanya lebih lanjut. Kamu sedang melihat sumber yang tidak kredibel.

Langkah 2: Ajukan pertanyaan

Bukan sembarang pertanyaan, tetapi ajukanlah empat pertanyaan ini:

Keahlian

a) Apakah sumber ini mengenalku atau peduli terhadapku?

Jawaban pertanyaan ini bergantung pada informasi yang kamu cari. Kalau kamu mencari informasi tentang botol plastik yang mencemari lautan, tidak penting apakah sumber itu mengenalmu atau tidak. Namun, jika sebuah situs menjanjikan bahwa kamu akan menyukai mainan baru yang mereka buat, situs tersebut perlu mengetahui jenis mainan, game, atau aktivitas yang kamu suka agar janji mereka dapat dipercaya (kredibel).

b) Apakah sumber ini tahu banyak tentang topik ini? Bagaimana mereka mempelajari apa yang mereka ketahui?

Bagi sejumlah orang, mungkin cara termudah untuk mencari informasi kredibel adalah dengan menanyakannya kepada asisten digital. Lagi pula, asisten digital sepertinya tahu segala hal. Apakah kamu tahu cara asisten digital mengetahui semua jawaban itu? Asisten digital ini menggunakan kalkulasi matematika (yang disebut “algoritma”) untuk menemukan jawaban.

Untuk pertanyaan sederhana yang hanya memiliki satu kemungkinan jawaban (misalnya seperti suhu di luar rumah atau nama artis yang terkenal karena menyanyikan lagu pop tertentu), asisten digital dapat dianggap sebagai sumber kredibel. Namun, jika pertanyaannya rumit, sebaiknya tanyakan kepada orang atau grup yang sudah berpengalaman atau pernah mendapatkan penghargaan atau gelar di bidang yang terkait topikmu. Barulah kamu bisa menggunakan asisten digital untuk mengonfirmasi informasi tersebut (lihat Langkah 3).

Motif

c) Apa yang sumber ini ingin aku lakukan atau percayai dan mengapa mereka ingin aku melakukan atau mempercayai hal tersebut?

Apakah sumber ini mendapatkan uang kalau kamu mengikuti sarannya? Misalnya, menurut kamu apakah influencer mendapatkan bayaran kalau kamu membeli produk yang mereka pakai atau promosikan? Apakah seorang atlet profesional memakai sepatu atau baju merek tertentu karena mereka menyukai mereknya atau karena mereka dibayar untuk mempromosikannya?

Uang sering kali menjadi salah satu alasan kamu melihat logo atau nama merek di sebuah video atau iklan. Hal itu dapat memengaruhi apa yang dikatakan (atau tidak dikatakan) influencer atau atlet kepadamu. Mereka mungkin tidak bermaksud untuk merugikanmu, tapi mungkin saja bagi mereka menghasilkan uang itu lebih penting daripada menyampaikan fakta yang kamu butuhkan atau menyampaikan hal yang baik untukmu.

d) Siapa yang akan diuntungkan dan dirugikan jika orang mempercayai sumber ini?

Hal ini agak sulit untuk dijawab. Berikut ini contohnya:

Bayangkan sebuah iklan aplikasi yang menjanjikan bisa membuatmu jadi siswa yang jauh lebih baik.

- Apa manfaat yang mungkin didapat? Pembuat aplikasi ini mungkin akan mendapatkan manfaat kalau kamu membeli aplikasinya karena mereka akan mendapatkan uang. Dan kamu mungkin akan mendapatkan manfaat kalau aplikasi itu benar-benar membantumu.
- Siapa yang akan dirugikan kalau kamu percaya iklan itu? Kamu mungkin akan membuang uang kalau membeli aplikasinya. Kamu mungkin juga akan membuang waktu untuk mempelajari hal-hal yang tidak seharusnya, lalu prestasimu malah jeblok di sekolah. Atau kamu mungkin akan bergantung pada aplikasi itu, yang hanya bisa menebak apa yang kamu butuhkan alih-alih menanyakannya kepada gurumu di sekolah, yang benar-benar tahu apa yang kamu butuhkan.

Langkah 3: Konfirmasikan

Tanyakan: Apakah sumber **kredibel** lainnya juga mendukung pernyataan sumber ini? Kamu bukan hanya perlu mengecek **lebih banyak** sumber, tetapi juga mencari beragam sumber. Kalau kamu tidak bisa menemukan sumber kredibel lainnya yang mendukung sumber yang sedang dicek kebenarannya, jangan percayai sumber itu.

4. Periksa sumbermu

Kini saatnya berlatih. Pilih satu pertanyaan tentang sesuatu yang kamu pelajari di kelas atau sesuatu yang telah kamu lihat di internet. Cari sumber yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut, lalu dalam grup kecil, gunakan pertanyaan itu pada handout untuk memutuskan apakah sumber termasuk kredibel atau tidak.

Misalnya:

- Kamu perlu ide untuk hadiah ulang tahun temanmu. Sebuah iklan tentang toko lokal mengklaim bahwa alat penelusurannya, yang berisi semua item yang ditawarkan oleh toko tersebut, bisa membantu menemukan hadiah untuk siapa pun dalam daftarmu. Apakah ini sesuai untukmu?
- Kamu sedang membaca ulasan di internet tentang restoran pizza baru dan melihat bahwa tiga dari enam ulasan berbintang-5 datang dari orang yang mempunyai nama belakang sama dengan pemilik restoran tersebut. Dua orang lainnya mengatakan bahwa ini adalah pizza terbaik di dunia dan yang satu mengatakan bahwa rasanya lumayan untuk harganya yang murah. Terdapat juga empat belas komentar negatif. Apakah ulasan positif tersebut akan meyakinkanmu untuk mencoba pizza ini?
- Iklan (jendela) pop-up mengatakan bahwa kamu adalah salah satu dari beberapa orang terpilih, yang diberikan kesempatan istimewa untuk mencoba “pil putri duyung” spesial yang akan memberimu kemampuan bernapas dalam air tanpa peralatan selam. Kamu hanya harus membayar Rp100.000,00 untuk biaya pengiriman. Akankah kamu melakukannya?
- Kamu menyukai video-video dari seorang vlogger populer karena videonya lucu, tetapi di dalam video, vlogger tersebut mengatakan hal-hal buruk yang tak kamu sukai mengenai orang lain. Apakah kamu memercayainya karena dia lucu dan sangat populer? Apakah menurutmu video ini akan memengaruhi orang lain?

Inti sari

Pertanyaan adalah teman kita. Saat mengajukan pertanyaan yang tepat terkait sumber dan informasi yang mereka berikan, kamu akan mendapatkan informasi yang lebih baik. Semakin banyak sumber yang ada, semakin tepercaya pula informasi tersebut. Ingat juga bahwa sumber yang baik untuk suatu subjek, belum tentu baik pula untuk subjek lainnya.

Memutuskan mana yang kredibel

Langkah-langkah yang bisa membantu membedakan sumber kredibel dan non-kredibel.

Langkah 1

Gunakan akal sehat

Apakah sumber ini logis? Apakah masuk akal?

Langkah 2

Ajukan pertanyaan

Bukan pertanyaan biasa, tetapi empat pertanyaan berikut:

Keahlian

- Apakah sumber ini mengenalku atau peduli denganku (dan apakah hal ini penting)?
- Apakah sumber tersebut tahu banyak soal topik ini? Bagaimana mereka mempelajari apa yang mereka tahu?

Motif

- Apa yang sumber ini ingin aku lakukan atau percayai, dan mengapa sumber tersebut ingin aku untuk melakukan atau memercayai hal tersebut?
- Siapa yang diuntungkan dan siapa yang mungkin tersakiti kalau orang percaya dengan sumber ini?

Langkah 3

Konfirmasikan

Apakah sumber **kredibel** lainnya mendukung apa yang sumber ini katakan? Gunakan penelusuran online atau minta bantuan kepada guru yang ahli media di sekolahmu untuk menemukan sumber informasi lain tentang subjek yang ingin kamu ketahui (sumber tersebut dapat berupa buku atau berita atau artikel majalah, online atau offline). Lakukan juga Langkah 1 dan 2 bersama mereka dan ajukan pertanyaan yang sama tentang sumber ini. Jika mereka memberikan informasi yang sama tentang subjek tersebut, kemungkinan besar sumbernya kredibel.

Mendeteksi informasi yang tidak kredibel di internet

Catatan untuk pengajar: Teknik observasi dan pertanyaan literasi media akan memberi siswa alat untuk menghindari disinformasi tanpa terjebak dalam argumen atau merusak hubungan dengan teman dan keluarga. Tetapi mereka perlu mengajukan pertanyaan dan terbiasa untuk menerapkan pertanyaan kritis terhadap informasi yang mereka temui.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengidentifikasi** petunjuk yang mengindikasikan bahwa sumber berita atau informasi tidak dapat dipercaya.
- ✓ **Menggunakan** pertanyaan analitis dan observasi cermat untuk mengevaluasi kredibilitas sumber.
- ✓ **Memahami** pentingnya memeriksa kredibilitas sumber sebelum membagikan pesannya.
- ✓ **Mengembangkan** kebiasaan menganalisis semua berita dan informasi, bukan hanya artikel yang kita anggap mencurigakan.

Mari berdiskusi



Pernahkah kamu bermain game, di mana kamu harus mencari kesalahan tersembunyi pada gambar? Terkadang, seperti itulah cara untuk menyaring berita. Ada banyak orang dan grup yang sangat percaya akan suatu hal, sehingga mereka memutarbalikkan fakta, agar kita pun ikut percaya.

Saat suatu informasi diubah, lalu dikemas sebagai artikel berita, inilah yang disebut disinformasi. Saat ada sebagian orang yang tidak belajar cara mendeteksi informasi palsu, tetapi mereka tetap membagikannya, maka informasi tersebut akan tersebar. Ketika orang lain membuat keputusan atau mempercayai suatu hal berdasarkan informasi palsu, kemampuan untuk berkomunikasi dengan tenang, berargumen dengan saling menghormati, memahami satu sama lain dengan lebih baik, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah bisa terlupakan.

Jadi, kalau sesuatu terlihat atau terdengar seperti berita, bagaimana kita bisa membedakan antara mana yang benar atau kredibel dan mana yang palsu atau menyesatkan? Ada petunjuk yang bisa dipelajari untuk mendeteksi trik yang digunakan orang untuk mencoba menyesatkan kita. Selain itu ada juga pertanyaan yang bisa kita ajukan untuk membantu kita memfilter berita mana yang tidak berdasarkan fakta.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Gambar: "Apa yang Salah dengan Gambar Ini".
- Handout: "Memutuskan mana yang kredibel".
- Lembar kerja: "Mendeteksi URL palsu".

1. Apa yang salah dengan gambar ini?

Perhatikan gambar di bawah ini. Cermati baik-baik. Bisakah kamu menemukan perbedaan antara keduanya?



Bagaimana kalau ada yang memberitahumu letak perbedaannya? Apakah akan lebih mudah untukmu?

**Jawaban untuk lembar kerja
"Mendeteksi URL palsu":**

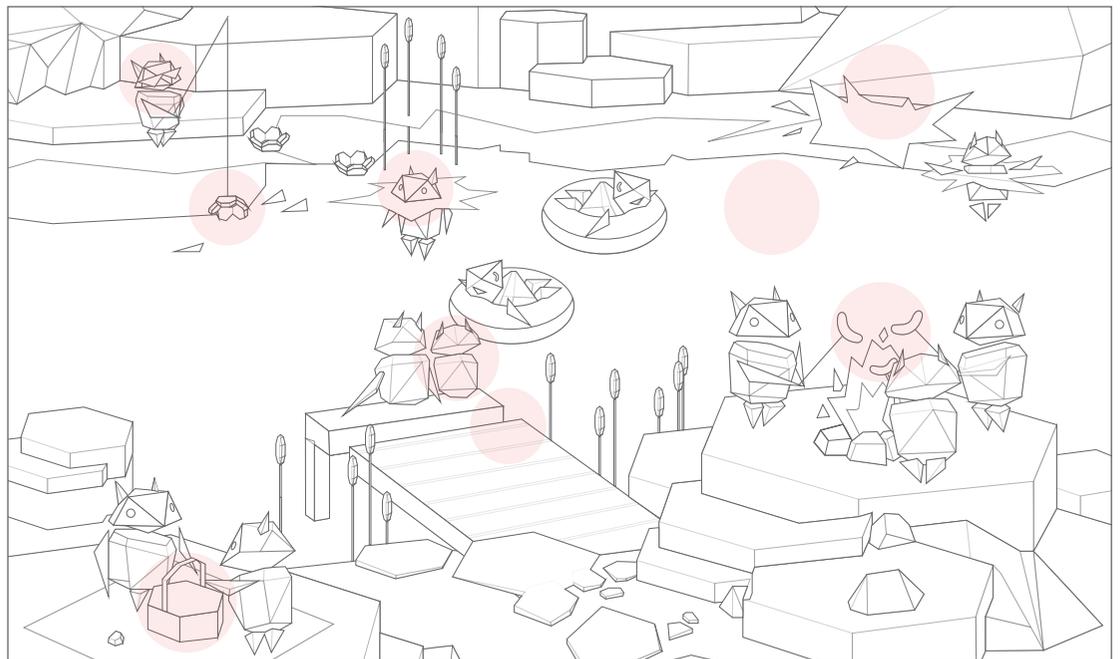
Asli:

detik.com
kompas.com
tempo.co
jawapos.com
liputan6.com
cnnindonesia.com

Palsu:

kompassofficial.com
beritaboleh.co.id
tempo.web
sindonews.co.id
temp0.co
metronews.com
data.id.com
kabarkabari.com

Ada 9 perbedaan pada gambar, apakah kamu berhasil menemukan semuanya?



Mencoba membedakan apakah artikel berita asli atau palsu kurang lebih mirip dengan permainan gambar ini. Dengan menggunakan observasi yang cermat, kamu bisa menemukan informasi yang penting. Akan lebih mudah juga kalau kamu tahu apa yang harus dicari.

Berikut beberapa petunjuk untuk mendeteksi disinformasi. Kalau menemukan hal ini, kamu mungkin sedang berhadapan dengan artikel yang menipu.

Tinjau handout: Mendeteksi URL palsu

Hal pertama yang harus diperhatikan adalah URL (alamat web) situs yang memublikasikan artikel tersebut. Beberapa situs palsu akan mencoba menipumu dengan memilih nama yang menyerupai situs asli tetapi dengan sedikit perbedaan. Kebanyakan perusahaan menggunakan URL yang pendek karena akan lebih mudah diingat dan diketik, jadi URL dengan huruf tambahan yang tak perlu sering kali adalah situs palsu.

Tinjau handout:

- Lingkari semua URL yang menurutmu asli.
- Lihat kunci jawabannya. Apakah jawabanmu benar semua?

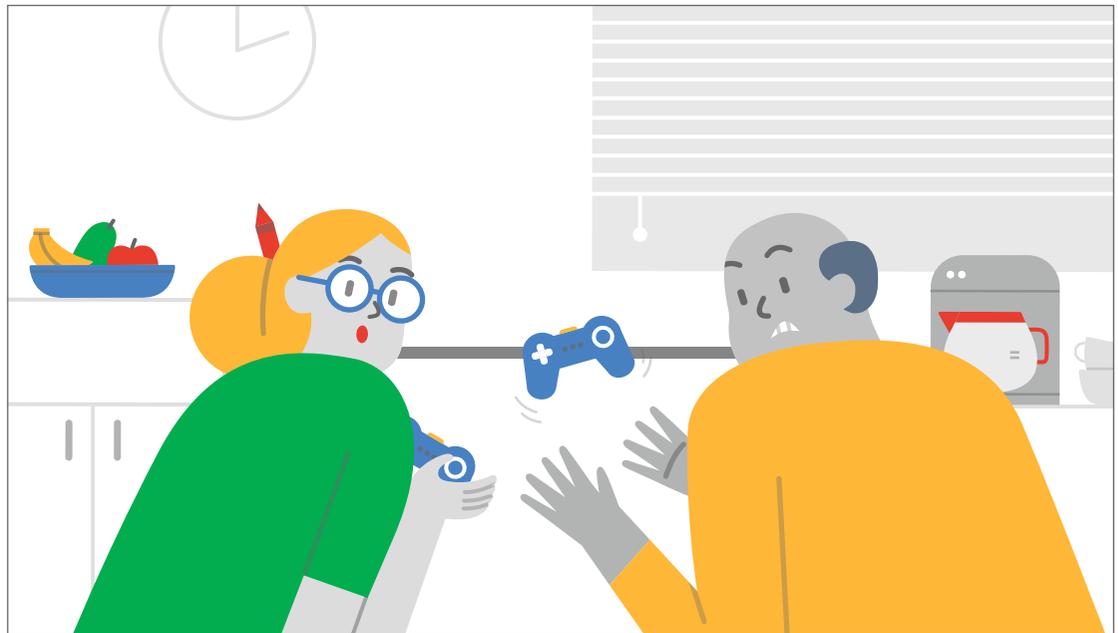
Bagaimana cara memeriksa untuk mengetahui apakah URL merupakan situs berita asli? Satu cara yang bisa dilakukan adalah melalui penelusuran web terkait organisasi berita atau URL tersebut. Kalau organisasi ini asli, akan muncul sebuah kotak di sisi kanan hasil penelusuran dengan deskripsi organisasi, termasuk alamat situsnya. Kalau URL tersebut palsu, kamu bisa mencoba menggeser (scroll down) daftar penelusuran ke bawah, biasanya terdapat hasil pencarian tentang pelaporan situs palsu – atau kamu akan menemukan bahwa situs tersebut tak lagi tersedia.

2. Menyelidiki judul

Terkadang seseorang membagikan artikel berita tanpa URL. Dalam kasus tersebut, berikut beberapa petunjuk yang bisa digunakan:

- a) Sebuah artikel dimulai dengan gambar yang akan menarik perhatian kita, seperti anjing yang lucu, selebritas, atau peristiwa yang unik. Tetapi saat kita klik, kaitan artikel dengan gambar hanya sedikit atau bahkan tak ada sama sekali.
- b) Bukannya memberi kebebasan untuk memutuskan, orang-orang yang berusaha meyakinkanmu agar setuju dengan mereka menggunakan format seperti font tebal, HURUF BESAR SEMUA, garis bawah, atau tanda seru, agar kamu berpikir bahwa apa yang kamu lihat bersifat penting dan kemudian kamu mengkliknya, hal ini disebut clickbait. Jurnalis sesungguhnya tak mengandalkan alat pemformatan tulisan seperti ini.
- c) Untuk membujukmu agar membaca sebuah artikel, sebagian orang akan menyertakan kata-kata seperti “menggemparkan”, “tak disangka”, atau “mengejutkan” dalam judulnya. Mereka tahu bahwa kata-kata seperti itu akan membuat kita penasaran. Tetapi jurnalis **sejati** akan menulis artikel dengan menjabarkan informasi apa adanya dan membiarkan kita yang menilai isinya.

Contohnya – perhatikan gambar dan judul ini:



Fakta yang mengejutkan, inilah kegiatan para guru setelah jam pulang sekolah

Tanpa membacanya terlebih dulu, apa yang ada dalam bayanganmu tentang isi artikel ini? Mengapa kamu berpikir begitu? Apa buktimu?

Berikut artikelnya:

“Survei dari Universitas Negeri terkait pengajar baru-baru ini menemukan bahwa 86% pengajar melakukan kegiatan yang sama seperti yang orang lain lakukan setelah bekerja. Mereka berbelanja, menyiapkan makan malam, menghabiskan waktu dengan keluarga, melakukan pekerjaan rumah, dan bersiap untuk keesokan harinya. Tetapi akhir-akhir ini, banyak pengajar telah melakukan sesuatu yang di luar dugaan.

Satu dekade yang lalu, masalah ekonomi menyebabkan banyak negara bagian memangkas anggaran pendidikan. Artinya para pengajar tidak menerima kenaikan gaji selama bertahun-tahun. Karena tidak dapat memenuhi kebutuhan dasar, banyak pengajar kini melakukan kerja sampingan. Di beberapa negara bagian, para pengajar bahkan melakukan aksi mogok kerja untuk menuntut kenaikan gaji agar mereka tidak perlu melakukan kerja sampingan dan dapat mengalokasikan lebih banyak waktu untuk siswanya.”

Apakah artikelnya sesuai dengan dugaanmu? Apakah menurutmu gambar dan judulnya akurat atau menyesatkan? Apa buktimu?

3. Menyelidiki sumber

Saat menganalisis berita, petunjuk bisa membantu, tetapi belum tentu cukup. Terkadang artikel berita yang asli menggunakan teknik tertentu untuk menarik perhatian kita, dan hal ini bisa membuat artikel tersebut terlihat palsu. Terkadang juga sumber palsu sangat pandai dalam meniru sumber yang asli, sehingga sulit untuk mengetahui bahwa artikel ini memang palsu. Sulit untuk membedakan keduanya. Misalnya...

Apakah menurutmu sumber berikut terdengar seperti organisasi berita sungguhan?:

Indonesia Today
Indonesia News
The Jakarta Post
Laporan Harian Berita Dunia
Berita Dunia Minggu Ini
Berita86

Sebenarnya, hanya *The Jakarta Post* yang asli. Bagaimana kamu bisa mengenali sumber yang asli? Kamu bisa mulai dengan melakukan penelusuran web terkait nama organisasi. Perhatikan di mana saja nama organisasi tersebut muncul pada halaman pencarian, selain pada situs organisasi berita tersebut. Kalau nama organisasi berita itu muncul di Wikipedia, artikel surat kabar, atau situs majalah berita, ada kemungkinan organisasi berita tersebut asli. Tetapi baca juga artikel yang ada mengenai organisasi tersebut! Mungkin saja ada artikel yang mengatakan bahwa organisasi itu palsu.

Cari artikel tentang sekolah, komunitas, tren diet terbaru, atau apa saja di berita yang menarik perhatianmu. Gunakan 3 Langkah dalam handout “Memutuskan mana yang kredibel”, beserta petunjuk baru yang kamu tahu, untuk memutuskan apakah artikel tersebut benar atau menipu.

Langkah 1: Gunakan akal sehat

Tanyakan: Apakah artikel ini logis – apakah masuk akal?

Terkadang bisa terlihat dengan jelas apakah suatu informasi dapat dipercaya atau tidak. Kalau kamu melihat judul seperti: **SELEBRITAS TERNYATA ALIEN LUAR ANGKASA**, logikamu mungkin akan mengatakan bawah informasi ini tidak benar.

Namun, ada kalanya kebenaran suatu informasi tak terlihat dengan jelas. Kalau:

- a) yang kamu lihat tak masuk akal
 - b) kamu tahu bahwa itu tak benar berdasarkan pengalamanmu, atau
 - c) tak sesuai dengan fakta yang sudah kamu ketahui
- ...berarti kamu sedang behadapan dengan sumber palsu.

Langkah 2: Ajukan pertanyaan seputar motif dan keahlian

(lihat halaman 52 dan 53)

Langkah 3: Konfirmasikan

Tanyakan: Apakah sumber **kredibel** lainnya mendukung apa yang sumber ini katakan?

Siapa lagi yang memublikasikan artikel ini? Artikel apa saja yang dipublikasikan oleh situs ini? Apakah semuanya berasal dari perspektif yang sama atau terdapat berbagai sudut pandang di dalamnya? Jika kamu tak bisa menemukan sumber tepercaya lainnya yang membahas artikel tersebut, kamu perlu menyikapinya dengan skeptis.

Inti sari

Sekarang setelah kamu tahu cara menggunakan petunjuk dan pertanyaan untuk mendeteksi disinformasi, kamu bisa mengajukan pertanyaan cerdas dan mulai membiasakan diri untuk mengamati dengan cermat. Seiring waktu, kamu akan pandai mendeteksi informasi palsu yang beredar di internet. Sekarang kamu tahu caranya menganalisis informasi yang ada di internet. Hal ini disebut berpikir kritis dan merupakan kekuatan super untuk orang yang menggunakan media.

Mendeteksi URL palsu

Asli atau palsu?

Lingkari jawaban yang benar.

cnnindonesia.com

Asli

Palsu

kompasofficial.com

Asli

Palsu

metronews.com

Asli

Palsu

beritabileh.co.id

Asli

Palsu

kompas.com

Asli

Palsu

detik.com

Asli

Palsu

sindonews.co.id

Asli

Palsu

tempo.web

Asli

Palsu

liputan6.com

Asli

Palsu

jawapos.com

Asli

Palsu

data.id.com

Asli

Palsu

temp0.co

Asli

Palsu

tempo.co

Asli

Palsu

kabarkabari.com

Asli

Palsu

Jika kita adalah mesin telusur

Tanpa menggunakan teknologi (kita akan mencoba hal ini di aktivitas berikutnya), siswa bersama-sama membuat “hasil penelusuran” untuk mulai belajar cara kerja internet secara mendetail.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mempelajari** dasar-dasar penelusuran di internet.
- ✓ **Menelusuri** informasi tentang suatu topik.
- ✓ **Memahami** bahwa hasil penelusuran merupakan sekumpulan informasi, yang mungkin saja tidak menjawab pertanyaan.

Mari berdiskusi



Apa yang dimaksud penelusuran?

Internet adalah tempatnya gaziliunan (yakni miliaran dan miliaran) informasi. Penelusuran internet, terkadang disebut dengan istilah mesin telusur, membantu kita menyaring demikian banyak informasi yang datang dari seluruh dunia. Mesin telusur adalah software yang digunakan orang untuk menemukan informasi tentang berbagai macam topik.

Kamu mungkin sudah tahu kalau untuk menggunakan alat ini, kamu perlu mengetikkan sejumlah kata kunci mengenai topik yang ingin kamu tahu lebih lanjut ke kotak penelusuran (kotak kosong yang ada di halaman mesin telusur) atau di jendela browser (tempat kamu mengetik alamat web). Lalu, kamu menekan tombol “Telusuri” dan *ta-da!* Mesin telusur menampilkan hasil penelusuran yang kamu mau dalam waktu singkat (sekitar setengah detik). Ajaib seperti sulap, ya? Tapi, **sebenarnya** itu bukan sulap. Penelusuran internet menggunakan algoritma, sebuah istilah keren yang berarti orang-orang di perusahaan mesin telusur mengajari software ini untuk menemukan dan menampilkan informasi kepadamu. Untuk sekarang, kita tidak perlu tahu lebih detail tentang cara kerja algoritma. Hal yang perlu kamu tahu: Penelusuran “mencarikan” informasi buat kamu.

Perlu diketahui juga kalau hasil penelusuran tidak selalu menjawab pertanyaan. Hasil penelusuran hanyalah sekumpulan informasi yang mungkin menarik buatmu atau yang sedang kamu cari. Kalau kamu menanyakan sesuatu ke mesin telusur, sering kali kamu dapat menemukan jawabannya di hasil penelusuran. Namun, terkadang perlu sejumlah kueri untuk benar-benar mendapatkan jawaban yang kamu cari. Langkah itu disebut “menyaring” penelusuran.

Ayo kita praktikkan bagaimana cara kerja penelusuran dengan berpura-pura menjadi mesin telusur bersama-sama...

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: “Jika kita adalah mesin telusur” (satu lembar per siswa).

1. **Atur siswa** menjadi grup beranggotakan 2 orang.
2. **Bagikan fotokopi** lembar kerja kepada setiap siswa.
3. **Sampaikan topik penelusuran** kepada siswa di kelas. Berikut ini beberapa yang dapat digunakan:

- | | | | |
|-------------------|---------------------|-----------------|-----------------------|
| • pizza | • sistem tata surya | • gunung berapi | • bola basket |
| • angin topan | • petani | • memasak | • dokter gigi |
| • pesawat terbang | • sepak bola | • ikan hiu | • konstruksi bangunan |

4. Siswa bekerja sama dengan teman-temannya untuk menciptakan kemungkinan “hasil penelusuran” di setiap kategori yang ada di handout: “Situs”, “Gambar”, “Peta”, dan “Video”. Hasilnya dapat berupa kata-kata atau gambar, sesuai kebutuhan.

Dorong siswa agar kreatif dan pastikan mereka tahu kalau tidak ada jawaban yang “salah”. Misalnya, kalau topiknya adalah “ikan hiu”, siswa mungkin akan mendiskusikan hasil penelusuran berikut:

- Situs: informasi tentang berbagai macam jenis ikan hiu
- Gambar: gambar ikan hiu
- Video: ikan hiu berenang di lautan
- Peta: lokasi pantai tempat orang-orang melihat ikan hiu

5. Saat siswa menyelesaikan keempat kategori hasil penelusuran untuk topik yang diberikan, pilih kategori (situs, gambar, video, atau peta) untuk didiskusikan bersama-sama di kelas.

6. Minta satu orang siswa dari setiap grup untuk menyampaikan satu contoh hasil penelusuran yang mereka buat.

Misalnya, anggap saja topiknya adalah “pizza”. Anda dapat menentukan agar masing-masing grup membagikan hasil gambar untuk pizza. Siswa dapat mengacungkan gambar yang mereka buat dan menjelaskan gambar apa itu. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat beragam hasil penelusuran yang dapat dihasilkan dari sebuah kueri.

7. Setelah siswa menyampaikan contoh-contohnya, tanyakan pertanyaan berikut kepada kelas:

- Berapa banyak hasil berbeda yang muncul?
- Berapa banyak hasil yang mirip?
- Jika saya mengubah topiknya menjadi _____, kira-kira hasilnya akan berubah menjadi seperti apa? Misalnya, kalau tadi topik penelusurannya adalah “pizza”, bagaimana hasilnya kalau kuerinya saya ubah menjadi “pizza **pepperoni**”?

Saran: Lakukan aktivitas ini sebanyak 4 babak...

- Pilih topik berbeda untuk setiap babak dan ulangi semua langkah di atas.
- Lakukan sampai 4 babak sehingga Anda bisa mendiskusikan 4 jenis hasil penelusuran.

Inti sari

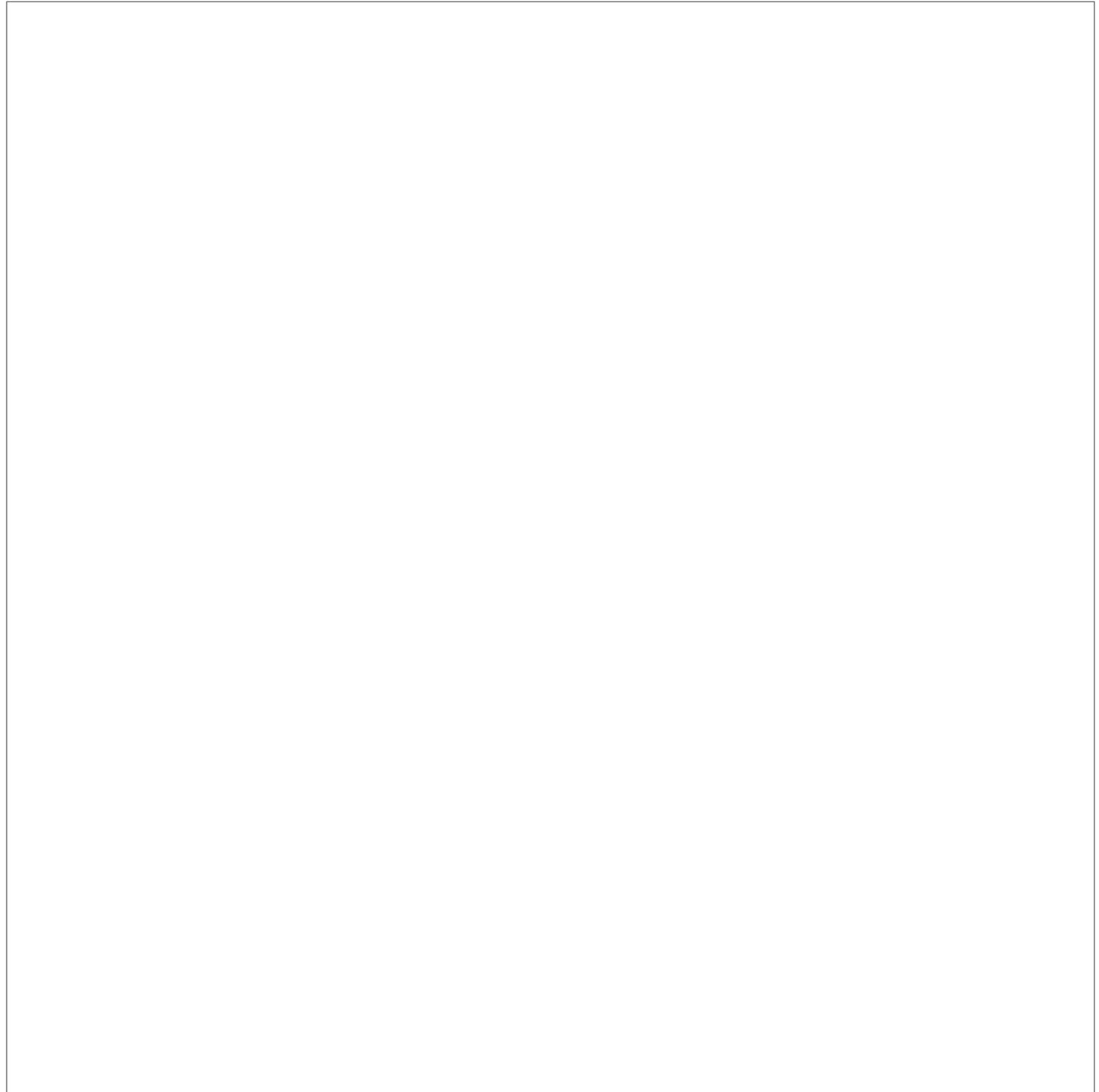
Penelusuran internet adalah alat yang bisa kamu gunakan untuk menemukan informasi secara online. Informasi tersebut bisa berupa teks atau tulisan di situs, video, gambar, peta, dan lain-lain. Kata kunci yang kamu ketikkan ke mesin telusur menentukan hasil yang akan kamu dapatkan.

Jika kita adalah mesin telusur

Topik Penelusuran

Website / Situs

Gambar | Video | Peta



Jangan Mudah Tertipu: Pelajaran 6

Praktik melakukan penelusuran di Internet

Dengan menggunakan internet, siswa belajar cara menggunakan mesin telusur dan mempraktikkan cara membuat kueri penelusuran yang lebih efektif.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Menavigasikan** mesin telusur.
- ✓ **Mempraktikkan** penelusuran untuk mencari informasi terkait suatu topik.
- ✓ **Membuat** kueri penelusuran.
- ✓ **Mengubah** kata kunci dan memperhatikan perbedaan dalam hasil penelusuran.

Mari berdiskusi



Penelusuran adalah alat yang membantu kamu menemukan informasi di internet. Untuk menggunakan penelusuran, kamu bisa membuka mesin telusur dan mengetik kueri—pertanyaan atau kata kunci—ke kotak penelusuran untuk mendapatkan informasi tentang topik yang ingin kamu ketahui lebih lanjut. Terkadang, menelusuri sesuatu memakai kata kunci akan memberikan hasil yang lebih baik daripada sekadar mengajukan pertanyaan. Itu karena, pertama, kata-kata yang kamu gunakan dalam kueri dan, kedua, urutan kata yang kamu masukkan, sangatlah penting. Kalau kamu hanya mengajukan pertanyaan, mungkin pertanyaan itu tidak berisi kata-kata dan urutan yang dapat membantu mesin telusur untuk menampilkan hasil yang kamu cari. Namun, jangan khawatir, kamu bisa memulai dengan pertanyaan apa pun yang kamu mau.

Hal yang terpenting adalah: mulai lakukan saja, karena sering kali kamu perlu lebih dari satu kueri untuk mendapatkan informasi yang kamu mau. Jadi ketikkan pertanyaanmu ke mesin telusur, lihat hasil penelusurannya, dan kalau hasilnya tidak cukup bagus kamu bisa menggunakan hasil itu untuk belajar membuat kueri yang lebih baik dan semakin mendekati apa yang kamu cari.

Misalnya: Anggap saja aku mau tahu caranya berkebun. Aku mau menanam sayur-mayur yang bisa aku masak di dapur.

- Aku tidak tahu cara melakukannya, jadi aku akan melakukan penelusuran di Internet untuk mencari tahu caranya. Aku membuka mesin telusur dan mengetikkan pertanyaan, “Bagaimana cara mulai berkebun?”
Tunjukkan layar komputer Anda sehingga siswa dapat melihat Anda melakukan penelusuran.
- Oke, mari kita lihat hasilnya.
Tinjau hasilnya bersama siswa di kelas. Pastikan untuk menunjukkan bahwa ada situs, gambar, video, dan jenis hasil lainnya. Juga tunjukkan hasil penelusuran yang tidak ada kaitannya dengan cara membuat kebun sayur-mayur dan tanaman bumbu untuk memasak.
- Penelusuran ini memberikan banyak sekali hasil tentang berkebun, tapi aku butuh informasi tentang cara membuat kebun di halaman rumah. Selain itu, aku cuma mau menanam tanaman yang bisa aku makan. Mungkin aku harus memasukkan kata kunci tentang sayuran? Oke, mari kita coba telusuri ini: berkebun sayur-mayur di rumah.
Tunjukkan layar komputer Anda sehingga siswa dapat melihat Anda melakukan penelusuran.
- Ayo kita lihat hasilnya. Apa yang kamu perhatikan?
Izinkan siswa untuk membagikan apa yang mereka lihat dari hasil penelusuran.

Hasil penelusuran keduanya memberikanku informasi tentang cara memulai berkebun, kan? Tapi hasil pertama tentang berbagai jenis berkebun. Hasil penelusuran menunjukkan, aku harus menambahkan beberapa kata kunci tambahan pada kueri awalku, guna mendapatkan hasil pencarian yang kubutuhkan untuk mempelajari cara mulai berkebun, yang hasilnya dapat kuolah kembali menjadi masakan (tahukah kamu bahwa kebun seperti ini disebut “kebun dapur”?).

Berlanjut ke halaman berikutnya →

Semakin sering kamu membuat kueri penelusuran, semakin mudah pula melakukan penelusuran. Kamu bisa selalu memulai dengan sebuah pertanyaan, dan jika kamu tidak mendapatkan jawaban yang tepat, hasil penelusuran akan memberikan rekomendasi kata kunci yang bisa membantumu menemukan hal yang kamu cari. Bila kamu ingin memulai dengan sejumlah kata kunci dan tidak yakin kata kunci mana yang perlu kamu gunakan, jangan takut mencoba! Tidak ada kata kunci yang salah. Kamu bisa ganti kata kuncinya nanti, jika hasil penelusuran yang muncul tidak sesuai dengan yang kamu harapkan. Ayo, kita coba!

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: "Praktik menelusuri di Internet" (satu lembar per siswa).
- Perangkat yang terhubung ke internet.

1. Membuat kueri penelusuran pertama

Jelaskan kepada siswa kalau mereka akan menjelajahi internet menggunakan mesin telusur dan praktik membuat kueri penelusuran. Pada handout, ada empat karakter berbeda yang masing-masing sedang memikirkan sesuatu (diilustrasikan dengan balon pikiran) yang ingin mereka cari tahu lebih lanjut. Kemudian minta siswa untuk...

- Mengetikkan kueri penelusuran awal (disediakan di handout) ke mesin telusur, dan menjelajahi hasil penelusurannya.
- Catat 4-5 hasil penelusuran di handout masing-masing.

2. Membuat kueri penelusuran sendiri (kueri kedua)

Minta siswa untuk melihat kembali apa yang ingin diketahui masing-masing karakter (di balon pikiran). Tanyakan kepada siswa, apakah hasil penelusuran awal memberikan cukup informasi yang relevan terhadap topik yang ingin diketahui?

- Arahkan siswa agar mengganti kueri awal untuk menyertakan kata kunci yang akan memberikan hasil penelusuran yang lebih berguna.

Petunjuk: Siswa dapat melihat kata kunci yang mereka temukan di hasil penelusuran pertama atau di balon pikiran masing-masing karakter.

- Kemudian minta mereka mengetikkan kueri penelusuran kedua ini ke mesin telusur dan jelajahi hasilnya.
- Minta siswa untuk mencatat 4-5 hasil penelusuran di handout.

3. Diskusikan

Minta siswa untuk mencari teman lalu minta mereka untuk saling memberi tahu bagaimana cara mereka mengubah kueri penelusuran awal dan hasil yang diperoleh dari kueri penelusuran yang telah diperbaiki tersebut. Minta mereka menyampaikan hasil yang mereka temukan melalui diskusi singkat di kelas.

4. Ulangi Langkah 1-3 untuk sisa karakter

Inti sari

Semakin sering kamu berlatih membuat kueri penelusuran, semakin mudah kamu menemukan informasi yang ingin dicari di mesin telusur.

Praktik melakukan penelusuran di Internet

Aku sedang mencari buku untuk dibaca. Aku suka cerita misteri! Aku juga suka membaca buku yang berisi karakter khayalan yang hidup di masa depan. Sepertinya ibu guru menyebutnya sebagai cerita fiksi ilmiah.



Kueri penelusuran awal

Buku tentang karakter khayalan dan misteri

Hasil penelusuran

Kueri penelusuran yang telah diperbaiki

Aku mau membuat kue untuk ulang tahun adikku. Dia tidak suka cokelat tapi sangat suka buah-buahan. Kira-kira apa ya kue yang cocok untuk kubuatkan?



Kueri penelusuran awal

Kue buah tanpa cokelat

Hasil penelusuran

Kueri penelusuran yang telah diperbaiki

Kueri penelusuran awal

Pekerjaan di bidang video game

Hasil penelusuran

Kueri penelusuran yang telah diperbaiki

Hasil penelusuran

Aku suka bermain video game. Aku penasaran bagaimana rasanya bekerja di perusahaan video game waktu dewasa nanti. Pasti keren deh kalau nanti aku bisa bekerja di situ.



Kueri penelusuran awal

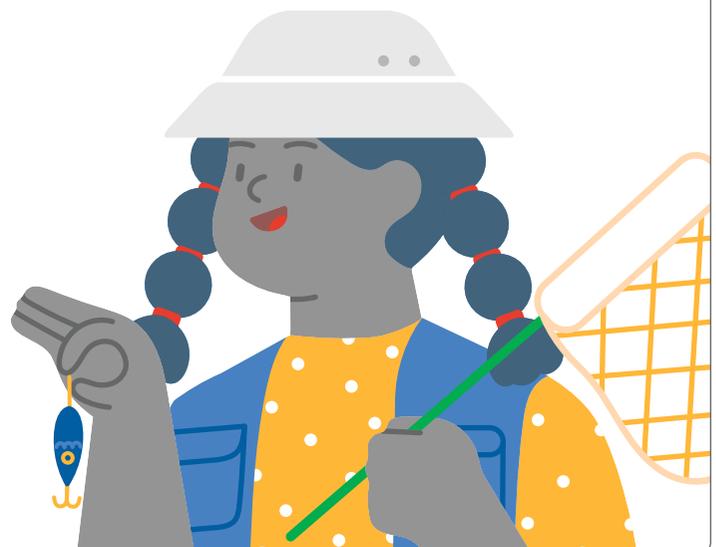
Apa saja yang aku perlukan untuk memancing?

Hasil penelusuran

Kueri penelusuran yang telah diperbaiki

Hasil penelusuran

Aku diajak sepupuku memancing. Namun, aku sama sekali belum pernah memancing, jadi aku tidak tahu peralatan apa saja yang harus dibawa.



Interland: Sungai Kebenaran

Sungai yang mengalir melalui Interland berisi fakta dan fiksi. Tetapi segala sesuatu tak selalu seperti yang terlihat. Untuk menyeberangi arus yang deras, gunakan penilaian terbaikmu—dan jangan tertipu dengan bahaya phishing yang ada dalam perairan ini.

Buka browser web di desktop atau perangkat selulermu (misalnya tablet), lalu buka g.co/SungaiKebenaran.

Topik diskusi



Mintalah agar para siswa memainkan game Sungai Kebenaran, lalu gunakan pertanyaan di bawah guna memancing diskusi lebih mendalam terkait pelajaran yang didapat di dalam game. Kebanyakan siswa akan mendapatkan pengalaman yang optimal dengan bermain dalam mode solo, tetapi Anda juga dapat meminta mereka untuk bermain secara berpasangan. Ini mungkin berguna terutama bagi siswa usia dini.

- Deskripsikan situasi saat kamu harus memutuskan apakah suatu konten di internet asli atau palsu. Tanda-tanda apa yang kamu perhatikan?
- Apa yang dimaksud phisher? Deskripsikan perilakunya dan bagaimana pengaruhnya terhadap game.
- Apakah memainkan Sungai Kebenaran bisa mengubah caramu mengevaluasi berbagai konten dan orang di internet pada masa mendatang? Kalau ya, bagaimana perubahannya?
- Apa satu hal yang akan kamu lakukan secara berbeda setelah mengikuti pelajaran ini dan memainkan game-nya?
- Petunjuk apa saja yang bisa memberi tanda bahwa ada sesuatu yang “tak beres” atau aneh tentang situasi tertentu di internet?
- Bagaimana perasaanmu saat menemukan sesuatu yang meragukan di internet?
- Kalau benar-benar tak yakin apakah sesuatu asli atau tidak, apa yang harus kamu lakukan?



Jaga Rahasiamu

Menanggapi masalah privasi dan kewanitaan dengan serius.

Ringkasan pelajaran	Pelajaran 1 Itu bukan aku! Pelajaran 2 Cara membuat sandi yang kuat Pelajaran 3 Simpan rahasiamu Pelajaran 4 Interland: Menara Harta Karun	Kelas 2–6 Kelas 2–6 Kelas 2–6 Kelas 2–6
Tema	Siapa pun yang menggunakan perangkat yang terhubung ke internet—game, ponsel, asisten digital, komputer, dsb.—harus tahu dasar-dasar privasi dan keamanan online. Untuk melindungi perangkat dan informasi pribadi di dalamnya—segala hal tentang kamu, keluargamu, dan teman-temanmu, kamu harus berhati-hati dengan keluar atau masuknya data dan menangani sandi dengan cerdas.	
Tujuan untuk siswa	<ul style="list-style-type: none">✓ Belajar mengapa privasi dan keamanan itu penting dan bagaimana keduanya saling terkait.✓ Berlatih cara membuat sandi yang tangguh (untuk diri sendiri dan orang dewasa yang menjagamu).✓ Meninjau alat dan setelan yang memberikan perlindungan terhadap peretas dan ancaman lainnya.	
Standar yang menjadi acuan	Standar ISTE untuk Pengajar: 1a, 2c, 3b, 3c, 3d, 4b, 6a, 6d, 7a Standar ISTE untuk Siswa Tahun 2016: 1c, 1d, 2b, 2d, 3d, 6a Standar Pembelajaran AASL: I.b.2, I.c.1, I.c.3, II.c.1, III.a.2, III.b.1, III.c.1, III.d.1, III.d.2, IV.b.3, V.d.3, VI.a.1, VI.d.1	

Itu bukan aku!

Siswa mempelajari akibat dari membagikan sandi dan kemungkinan dampaknya.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Belajar** bahwa membagikan sandi akan memberi orang lain kendali atas jejak digitalmu.
- ✓ **Mempertimbangkan** apa yang dapat terjadi saat seseorang login dengan akunmu.
- ✓ **Memahami** bagaimana tindakan orang lain dapat memengaruhi jejak digitalmu... dan **dirimu sendiri!**

Mari berdiskusi



Apa yang terjadi saat kamu membagikan sandimu?

Pikirkan sandi yang sudah kamu buat untuk aplikasi atau perangkat yang kamu miliki, misalnya sandi untuk membuka ponsel atau login ke game atau aplikasi video favoritmu. Apa kamu pernah memberitahukan sandimu kepada orang lain? Jujur saja, banyak dari kita pernah melakukannya. Namun, ada alasan penting mengapa kamu tidak seharusnya membagikan sandimu...

Kamu memiliki sesuatu yang disebut jejak digital, yang merupakan cerminan dirimu di internet. Semua hal yang kamu tinggalkan secara online—suka, komentar, nama layar, foto, pesan, rekaman, dsb.—membentuk dan memberi orang lain suatu penilaian tentang siapa kamu sebenarnya. Hal ini memengaruhi reputasimu, anggapan orang lain tentangmu. Mereka menebak, atau berasumsi, tentangmu berdasarkan jejak yang kamu tinggalkan. Satu hal yang sangat penting adalah sadari saat kamu sedang online.

Hal lain yang juga penting sekali adalah dengan membagikan sandi, kamu memberi orang lain kendali atas jejak digitalmu—kamu mengizinkan mereka membuat jejak digital untukmu dan membentuk anggapan orang lain tentangmu. Seram, 'kan? Karena itu adalah jejakmu, orang lain akan mengira kamulah yang membuatnya. Jadi kalau seseorang yang memiliki sandimu melakukan sesuatu yang tidak kamu suka, orang lain akan berpikir bahwa kamulah yang melakukannya! Oleh sebab itu, sangatlah penting untuk tidak membagikan sandi.

Contoh: Umpamanya kamu membagikan sandi akun media sosialmu kepada seorang teman. Saat login dengan akunmu, teman itu mengirimkan pesan kepada salah satu teman lain yang sekelas denganmu, "Kirimiku jawaban PR-mu dong." Esok harinya di kelas, teman sekelasmu itu melapor kepada guru bahwa kamu ingin berbuat curang dengan meminta jawaban PR-nya. Kemudian, dia menunjukkan pesan yang dikirim dari akunmu. Siapa yang menurutmu akan dipercaya guru? Bagaimana ini memengaruhi reputasimu? Apa saja hal lain yang mungkin terjadi setelahnya?

Pikirkan kemungkinan akibat lainnya bersama para siswa di kelas. Contoh: Guru menelepon ke rumah. Nilai tugasmu dikurangi. Jejak digitalmu menunjukkan bahwa kamu mencoba berbuat curang di sekolah. Kamu bertengkar dengan teman yang sebenarnya adalah si pengirim pesan itu.

Ingat, jejak digital adalah cerminan dirimu di internet. Setiap kali kamu membagikan sandi kepada orang lain, kamu memberinya kendali atas jejak digitalmu, yang dapat memengaruhi anggapan orang tentangmu di internet dan tempat lain. Mari kita pelajari konsep ini bersama-sama.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: "Itu bukan aku!" (berikan satu lembar kepada setiap pasang siswa).

1. Bantu siswa berpasangan

2. Pilih akun

Siswa memilih jenis akun apa yang sandinya mereka bagikan dan menuliskannya di bagian atas lembar kerja: akun media sosial, akun game, ponsel, tablet/komputer, atau layanan streaming.

3. Pilih tindakan

Pasangan siswa mengisi kolom pertama dengan tindakan yang mereka pilih dari opsi di bawah—atau yang mereka pikirkan sendiri. Ini adalah tindakan seseorang yang telah diberi sandi ke akun mereka. Mereka bisa menggambar atau menulis ide mereka sendiri atau memilih dari kemungkinan tindakan berikut:

- "Menyukai" semua postingan terbaru dari orang yang kamu suka.
- Membeli pakaian senilai Rp1.000.000.
- Mengirimkan pesan seperti, "Menurutmu Citra nyebelin ngga sih?"
- Memainkan game favoritmu tetapi membuat poinmu berkurang.
- Mendownload aplikasi baru.
- Membagikan foto yang memalukan di halaman media sosialmu.
- Membaca semua pesan teksmu dan membagikannya kepada orang lain.
- Menonton beberapa episode acara TV yang tidak pantas.

4. Buat akibat

Di kolom kedua, siswa membuat kemungkinan akibat dari tindakan yang telah mereka pilih atau buat.

5. Diskusi

Bersama-sama dengan seluruh siswa di kelas, minta beberapa siswa membacakan tindakan dan akibat yang sudah mereka buat. Di bawah ini beberapa pertanyaan yang dapat Anda tanyakan kepada pasangan siswa setelah mereka membacakannya:

- Mengapa kalian memilih (atau membuat) tindakan tersebut?
- Bagaimana kalian memutuskan akibatnya?
- Seandainya kalian tahu bahwa inilah akibatnya, apa yang akan kalian ubah dari tindakan kalian?

6. Jejak digital

Di kolom terakhir, siswa menuliskan satu kalimat tentang dampak dari tindakan dan akibat yang terjadi pada perasaan, hidup, atau jejak digital mereka—salah satu atau semua dari hal-hal tersebut. Pandu siswa untuk berpikir tentang bagaimana hal ini memengaruhi reputasi mereka, atau anggapan orang lain tentang mereka. Minta beberapa siswa secara sukarela atau pilih beberapa pasang siswa untuk mendiskusikan apa yang mereka gambar atau tulis dan pendapat mereka tentang cerita yang telah mereka buat.

Inti sari

Saat membagikan sandi, kamu memberi orang lain kendali atas jejak digitalmu, tetapi kamu masih bertanggung jawab atas apa pun yang orang itu lakukan dengan jejak digitalmu. Kalau kamu ingin mengendalikan anggapan orang lain tentangmu saat online, jangan bagikan sandi kepada siapa pun, kecuali orang tua atau orang dewasa yang sepenuhnya kamu percayai.

Lembar kerja: Pelajaran 1

Itu bukan aku!

Aku membagikan sandi:

akun media sosial

akun game

ponsel

tablet/komputer

layanan streaming

Tindakan

Akibat

Dampak pada Jejak Digital

Cara membuat sandi yang kuat

Siswa mempelajari cara membuat sandi yang tangguh – dan memastikan agar sandi tetap terjaga kerahasiaannya setelah mereka membuatnya.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Menyadari** pentingnya tidak membagikan sandi, kecuali kepada orang tua atau wali.
- ✓ **Memahami** pentingnya kunci layar yang melindungi perangkat.
- ✓ **Mengetahui** cara membuat sandi yang sulit ditebak, namun mudah diingat.
- ✓ **Memilih** keamanan yang tepat untuk setelah login, termasuk verifikasi dua faktor.

Mari berdiskusi



Lebih baik berjaga-jaga daripada menyesal di kemudian hari

Teknologi digital memudahkan kita berkomunikasi dengan teman, teman sekelas, guru, dan kerabat. Kita bisa terhubung dengan mereka dalam banyak cara: melalui email, SMS, dan pesan instan (chat); dalam bentuk kata, gambar, maupun video; menggunakan ponsel, tablet, serta laptop. (Bagaimana kamu terhubung dengan temanmu?)

Tetapi alat yang sama yang memudahkan kita untuk berbagi informasi, juga memudahkan peretas dan scammer untuk mencuri informasi tersebut, serta menggunakannya untuk merusak perangkat, hubungan, dan reputasi kita.

Melindungi diri, informasi, dan perangkat kita berarti melakukan hal-hal sederhana dan cerdas, seperti menggunakan kunci layar pada ponsel, berhati-hati saat menyimpan informasi pribadi di perangkat tak terkunci yang bisa hilang atau dicuri, serta yang terpenting, membuat sandi yang tangguh.

- Siapa bisa menebak apa dua sandi yang paling umum digunakan? (Jawaban: “1 2 3 4 5 6” dan “password”.)
- Mari diskusikan beberapa sandi lemah lainnya dan hal spesifik apa yang membuatnya lemah. (Misalnya: nama lengkapmu, nomor ponselmu, kata “cokelat”.)

Siapa yang berpendapat bahwa sandi ini kuat? ;)

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Perangkat yang memiliki koneksi internet untuk siswa atau grup siswa.
- Papan tulis atau layar proyeksi.
- Handout: “Panduan membuat sandi yang tangguh”.

Berikut salah satu cara untuk membuat sandi yang ekstra aman:

- Pikirkan frasa (kumpulan kata singkat) lucu yang bisa kamu ingat. Bisa berupa lirik lagu favoritmu, judul buku, frasa populer dalam film, dll.
- Pilih satu atau dua huruf pertama dari setiap kata dalam frasa tersebut.
- Ubah beberapa huruf menjadi simbol atau angka.
- Tulis sebagian huruf dalam huruf besar dan sebagian lainnya dalam huruf kecil.

Mari terapkan keterampilan baru kita dengan bermain game sandi.

1. Buat sandi

Kita akan membuat dua tim. Setiap tim akan diberi waktu 60 detik untuk membuat sandi. (Opsional: Minta siswa membagikan petunjuk kepada teman-teman sekelasnya, guna melihat apakah mereka bisa menggunakan petunjuk tersebut untuk menebak sandi yang telah dibuat).

2. Bandingkan sandi

Kedua tim secara bergantian akan menulis sandi mereka di papan.

3. Ambil suara!

Untuk setiap pasang sandi, kita akan mengambil suara dan mendiskusikan mana yang lebih tangguh.

Inti sari

Sangat penting untuk membuat sandi yang tangguh.

Panduan membuat sandi yang tangguh

Berikut beberapa tips membuat sandi yang tangguh untuk menjaga agar informasimu tetap aman.

Sandi yang tangguh adalah sandi yang dibuat berdasarkan frasa deskriptif atau kalimat yang mudah kamu ingat, tapi sulit untuk ditebak orang – seperti huruf pertama dalam kata-kata yang diambil dari judul lagu favorit, atau huruf pertama dari kata-kata dalam kalimat tentang sesuatu yang kamu lakukan – serta menyertakan kombinasi huruf, angka, dan simbol. Misalnya, “Aku bersekolah di Sekolah Dasar Maju Jaya” bisa digunakan untuk membuat sandi seperti: 4bd\$DmJ.

Sandi yang lumayan adalah sandi yang tangguh dan tak mudah ditebak oleh software berbahaya, tetapi bisa ditebak oleh seseorang yang mengenalmu (misalnya, akubersekolahdiMajuJaya).

Sandi yang lemah biasanya menggunakan informasi pribadi seperti nama hewan peliharaan, mudah diretas, dan bisa ditebak oleh seseorang yang mengenalmu (misalnya, “AkusayangBudi” atau “Akusukacokelat”).

Anjuran

- Gunakan sandi berbeda untuk setiap akun penting.
- Gunakan setidaknya delapan karakter. Semakin panjang semakin baik (selama kamu bisa mengingatnya!).
- Gunakan kombinasi huruf (besar dan kecil), angka, dan simbol.
- Buat sandi agar mudah diingat sehingga kamu tak perlu menuliskannya, karena nantinya dapat berisiko.
- Segera ubah sandi kalau kamu yakin bahwa sandimu mungkin telah diketahui oleh seseorang, selain orang dewasa tepercaya.
- Selalu gunakan kunci layar yang tangguh pada perangkatmu. Setel perangkatmu agar secara otomatis terkunci, sebagai bentuk antisipasi andaikan perangkatmu jatuh ke tangan yang salah.
- Pertimbangkan untuk menggunakan pengelola sandi, seperti yang tersedia di browser, untuk mengingat sandimu. Dengan demikian, kamu bisa menggunakan sandi unik untuk setiap akun tanpa harus mengingat semua sandi.

Larangan

- Jangan gunakan informasi pribadi (nama, alamat, email, nomor ponsel, nomor kartu identitas, nama gadis ibu, tanggal lahir, dll.), atau kata-kata umum dalam sandimu.
- Jangan gunakan sandi yang mudah ditebak, seperti nama panggilan, nama sekolah, tim bola basket favorit, atau serangkaian angka (seperti 123456), dll. Jangan pula gunakan kata “password”!
- Jangan bagikan sandi dengan siapa pun selain orang tua atau walimu.
- Jangan pernah menulis sandi di tempat yang bisa ditemukan orang lain.

Simpan rahasiamu

Pengajar menggunakan perangkat sekolah untuk mendemonstrasikan di mana dan apa yang harus dicari siswa, saat menyesuaikan setelan privasi.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Menyesuaikan** setelan privasi untuk layanan internet yang digunakan.
- ✓ **Membuat** keputusan tentang berbagi informasi di situs dan layanan yang digunakan.
- ✓ **Memahami** maksud dan waktu penggunaan verifikasi dua langkah dan dua faktor.

Mari berdiskusi



Privasi + keamanan

Privasi dan keamanan di internet saling melengkapi. Kebanyakan aplikasi dan software menawarkan cara untuk mengontrol jenis informasi dan cara kita membagikannya.

Saat sedang menggunakan aplikasi atau situs, carilah opsi seperti “Akun Saya” atau “Setelan”. Di situlah kamu akan menemukan setelan privasi dan keamanan yang memungkinkanmu memutuskan:

- Informasi apa yang bisa terlihat di profilmu.
- Siapa yang bisa melihat postingan, foto, video, atau konten lainnya yang kamu bagikan.

Mempelajari cara penggunaan setelan ini untuk melindungi privasi, dan mengingat untuk terus memperbaruinya, akan membantumu mengelola privasi, keamanan, serta keselamatan.

Selain setelan, sangatlah penting untuk memikirkan siapa saja yang bisa menjadi teman atau mengikuti/follow akunmu (yang mungkin sudah atau belum kamu atur di Setelan). Pilihan paling aman adalah menyetel agar hanya keluarga dan temanmu di dunia nyata (offline) yang bisa mengikuti atau menjadi temanmu. Kalau kamu mengizinkan orang lain untuk menjadi teman atau follow akunmu, jangan lupa bahwa apa pun yang kamu bagikan, bisa dilihat oleh orang yang tidak pernah kamu temui. Akibatnya bisa cukup menakutkan, dan terkadang orang tua tidak mengizinkan hal ini sama sekali. Bicarakanlah kepada orang dewasa yang kamu percayai untuk mencari tahu opsi yang terbaik untukmu—setelan seperti apa yang memungkinkanmu tetap aman dan nyaman.

Sangat penting untuk mengetahui bahwa orang tua atau wali harus selalu mendampingiimu saat membuat keputusan ini. Selain itu, memeriksa setelan privasimu bersama dengan mereka bisa jadi menyenangkan (mereka akan tahu betapa cerdasnya kamu!).

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Satu perangkat sekolah yang tersambung dengan proyektor, yang dapat menampilkan contoh akun yang dirasa sesuai untuk demonstrasi kelas (misalnya, akun email atau situs sementara).

Tinjau opsi

Perangkat sekolah kita tersambung dengan layar proyeksi. Yuk, kita buka halaman setelan aplikasi ini, di mana kita bisa melihat apa saja opsi yang tersedia. Ayo, bantu Bapak/Ibu [*dorong siswa untuk membantu Anda*]...

- Mengubah sandi.
- Menyetel agar profil di internet – termasuk foto dan video – hanya bisa dilihat oleh keluarga dan teman yang Anda pilih.
- Memeriksa aktivitas berbagi, lokasi, dan setelan lainnya, serta menentukan setelan mana yang terbaik untuk Anda.
- Mengaktifkan notifikasi kalau seseorang mencoba login ke akun Anda dari perangkat tak dikenal.
- Menerima notifikasi saat seseorang menandaimu (tag).
- Mengaktifkan verifikasi dua faktor.
- Menyetel informasi pemulihan sebagai antisipasi kalau akun Anda terkunci.
- Melaporkan masalah.

Menentukan setelan privasi dan keamanan yang tepat untukmu adalah sesuatu yang harus didiskusikan dengan orang tua atau wali. Tetapi ingat, setelan keamanan yang terpenting adalah otakmu – seiring perkembanganmu, kamu akan semakin mandiri dalam memutuskan seberapa banyak informasi pribadi yang akan kamu bagikan, kapan, dan kepada siapa. Jadi, penting untuk membiasakan diri mengambil keputusan-keputusan itu dari sekarang.

Inti sari

Memilih sandi yang tangguh dan unik untuk setiap akunmu adalah langkah pertama yang baik. Sekarang, pastikan kamu bisa mengingat sandi dan menjaga kerahasiaannya.

Interland: Menara Harta Karun

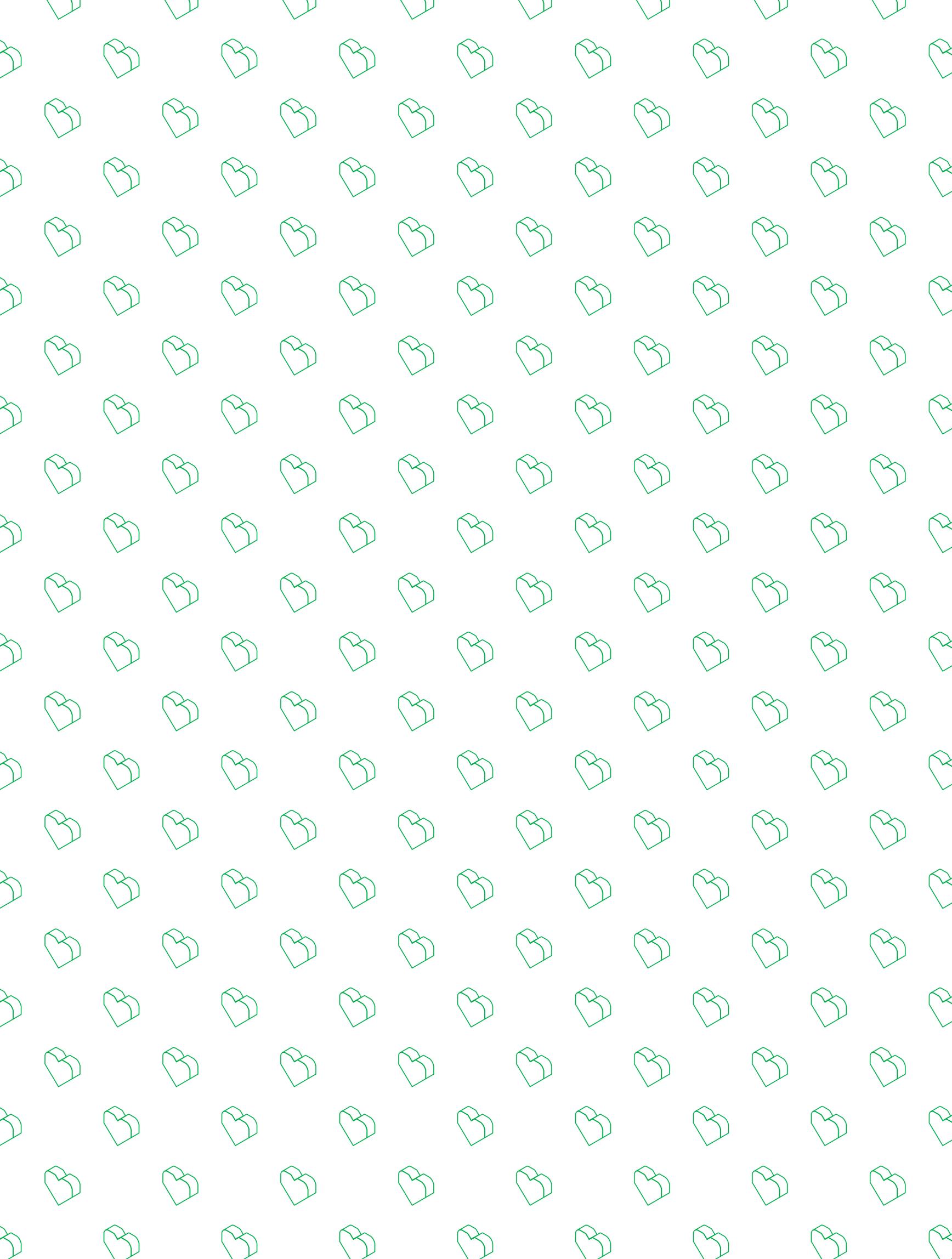
Gawat! Kunci Menara Harta Karun terbuka. Ini menyebabkan barang-barang berharga Internaut, seperti informasi kontak dan pesan pribadi, berada dalam bahaya. Kalahkan peretas dan buat benteng dengan sandi yang tangguh untuk mengamankan rahasiamu selamanya.

Buka browser web di desktop atau perangkat selulermu (misalnya tablet), lalu buka g.co/MenaraHartaKarun.

Topik diskusi



- Mintalah agar para siswa memainkan game Menara Harta Karun, lalu gunakan pertanyaan di bawah guna memancing diskusi lebih mendalam terkait pelajaran yang didapat dalam game. Kebanyakan siswa akan mendapatkan pengalaman yang optimal dengan bermain dalam mode solo, tetapi Anda juga dapat meminta mereka untuk bermain secara berpasangan. Ini mungkin berguna terutama bagi siswa usia dini.
- Apa saja elemen dari sandi yang super tangguh?
 - Kapan saat penting untuk membuat sandi yang tangguh di kehidupan nyata? Tips apa yang telah kamu pelajari untuk melakukannya?
 - Apa yang dimaksud peretas? Deskripsikan perilaku karakter ini dan bagaimana pengaruhnya terhadap game.
 - Apakah memainkan Menara Harta Karun mengubah caramu merencanakan perlindungan informasi di masa mendatang?
 - Sebutkan satu hal yang akan kamu lakukan secara berbeda setelah mengikuti pelajaran ini dan memainkan game-nya.
 - Buatlah tiga sandi latihan yang lulus uji “super tangguh”.
 - Apa saja contoh informasi sensitif yang harus dilindungi?



Jadi Teladan Kebaikan

Mempelajari dan melatih kekuatan kebaikan di internet

Ringkasan pelajaran				
Pelajaran 1.1	Memperhatikan perasaan	SEL		Kelas 2-3
Pelajaran 1.2	Berlatih berempati	SEL		Kelas 4-6
Pelajaran 2.1	Catatan kebaikan	SEL		Kelas 2-3
Pelajaran 2.2	Cara menunjukkan kebaikan	SEL		Kelas 4-6
Pelajaran 3	...tapi katakan dengan sopan!	SEL		Kelas 2-6
Pelajaran 4	Jaga nada bicaramu			Kelas 2-6
Pelajaran 5	Bagaimana kata-kata bisa mengubah gambar	ML	SEL	Kelas 2-6
Pelajaran 6	Interland: Kerajaan Kebaikan			Kelas 2-6

Tema

Dunia digital menciptakan tantangan dan peluang baru bagi interaksi sosial, untuk anak-anak dan kita semua. Norma sosial dapat lebih sulit dipahami di internet. Bisa terhubung satu sama lain secara terus-menerus memberikan kenyamanan, namun turut menimbulkan kegelisahan. Anonimitas di internet dapat mendorong terciptanya kedekatan, tetapi juga berisiko membahayakan diri sendiri dan orang lain.

Hal ini memang rumit, tetapi kita tahu bahwa internet dapat digunakan untuk menyebarkan kebaikan maupun keburukan. Mempelajari cara mengungkapkan kebaikan dan empati – serta cara merespons hal negatif dan pelecehan – sangatlah penting untuk membangun hubungan yang sehat dan mengurangi perasaan terisolasi yang terkadang mengarah pada tindakan perundungan (bullying), depresi, penurunan prestasi akademik, serta masalah lainnya.

Penelitian menunjukkan bahwa dibandingkan dengan memberi tahu anak-anak untuk tidak berperilaku secara negatif di internet, tindakan pencegahan perundungan (bullying) yang efektif dapat mengatasi penyebab yang mendasari perilaku negatif tersebut. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berinteraksi secara positif sedini mungkin dan mengajarkan pada mereka cara menghadapi hal negatif yang muncul.

Tujuan untuk siswa

- ✓ **Mendefinisikan** apa artinya bersikap positif dan seperti apa ciri-cirinya, baik di internet maupun di dunia nyata.
- ✓ **Bijaksana** dalam berkomunikasi di internet.
- ✓ **Mengidentifikasi** situasi saat harus berkonsultasi dengan orang dewasa terpercaya.

Standar yang menjadi acuan

Standar ISTE untuk Pengajar: 1a, 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Standar ISTE untuk Siswa Tahun 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 7a, 7b, 7c

Standar Pembelajaran AASL: I.a.1, I.a.2, I.b.1, I.b.2, I.b.3, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.b.2, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.b.2, IV.b.3, IV.d.2, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.d.1, VI.d.3

Jadi Teladan Kebaikan Kosakata

Pelajaran 1

Empati: Berusaha merasakan atau memahami perasaan orang lain. “Berusaha” adalah kata yang penting dalam definisi ini, karena sangat sulit untuk bisa memahami perasaan seseorang. Dengan berusaha kita akan semakin baik dan pandai melakukannya.

Pelajaran 4

Konflik: Perdebatan atau ketidaksetujuan yang tak selalu terjadi secara berulang.

Pelajaran 5

Perundungan (bullying): Perilaku jahat yang disengaja dan biasanya dilakukan secara berulang. Orang yang menjadi korban seringkali kesulitan untuk melawan.

Perundungan digital (cyberbullying): Perundungan (bullying) yang terjadi di internet atau melalui penggunaan perangkat digital.

Pelecehan: Istilah yang lebih umum dari perundungan (bullying) dan bisa berupa banyak hal – menindas, mengganggu, mengintimidasi, mempermalukan, dll. – dan bisa terjadi juga di internet.

Pelajaran 6

Caption: Teks yang menyertai gambar dan memberikan informasi tentang apa yang ada dalam foto.

Konteks: Informasi tambahan seputar foto atau informasi lainnya yang membantu kita memahami dengan lebih baik apa yang sedang kita lihat. Konteks bisa meliputi informasi seperti lokasi tempat foto diambil, waktu pengiriman pesan teks, situasi yang dialami pengirim, dll.

Pelajaran 7

Blokir: Suatu cara untuk mengakhiri semua interaksi dengan orang lain di internet, yang mencegah mereka agar tak mengakses profilmu, mengirimkan pesan, melihat postinganmu, dll., tanpa menotifikasi mereka (tak selalu ideal dalam situasi perundungan (bullying) di mana korbannya biasanya ingin tahu apa yang dikatakan agresor atau kapan perundungan telah berhenti).

Mematikan postingan (mute): Cara yang lebih halus dari memblokir, untuk berhenti melihat postingan, komentar orang lain, dll. di feed media sosialmu saat suatu komunikasi dirasa mengganggu – tanpa sepengetahuan orang tersebut. Namun, hal ini tak banyak membantu dalam mengatasi perundungan (bullying).

Jadi Teladan Kebajikan: Pelajaran 1.1

Memperhatikan perasaan

Siswa berlatih berempati terhadap orang-orang yang mereka lihat di TV, video, dan video game. Sebuah persiapan untuk menghadapi berbagai pengalaman sosial dalam ranah digital di masa depan.

Catatan untuk pengajar: Setelah menyelesaikan pelajaran ini, sempatkan untuk meninjaunya kembali saat sesi belajar-mengajar. Luangkan waktu sejenak dan mintalah siswa untuk berlatih berempati terhadap karakter di dalam buku atau video, misalnya ketika mereka sedang membaca buku atau menonton video bersama di kelas. Di bagian “Mari berdiskusi”, Anda akan melihat pernyataan dalam tanda kurung. Itu adalah contoh tanggapan siswa. Jika siswa tidak menanggapi pernyataan Anda, Anda bisa menggunakan contoh ini untuk memancing siswa agar menjawab.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** apa yang dimaksud empati.
- ✓ **Berlatih** berempati kepada orang-orang yang digambarkan dalam media.

Mari berdiskusi



Hari ini kamu akan berperan sebagai seorang pengamat yang sedang berusaha memahami perasaan seseorang. Untuk itu kamu harus mencari petunjuk. Misalnya, mengetahui hal apa saja yang sedang terjadi atau memperhatikan perilaku seseorang.

Pengajar membacakan daftar kata-kata terkait perasaan dari handout.

Baik, sekarang coba ingat lagi saat kamu merasakan salah satu emosi atau perasaan yang telah dibacakan tadi. Coba pikirkan apa yang terjadi dan apa yang kamu rasakan secara fisik. *Beri mereka waktu untuk berpikir, lalu tunjuk satu siswa untuk memperagakan situasi yang mereka ingat. Mereka hanya boleh memperagakannya dengan gerak dan suara, namun tanpa bicara/kata-kata.*

- Kira-kira itu tadi mewakili perasaan apa? (Jawaban bervariasi.)
Perhatikan bahwa ternyata ada beragam petunjuk dan beragam jawaban. *Minta siswa untuk menceritakan kisah di balik perasaan yang mereka tunjukkan.*
- Kalau kamu tahu apa yang terjadi, bisakah kamu menebak perasaan seseorang dengan lebih mudah? (“Ya.”)
- Mengapa? (“Coba pikirkan apa yang akan kamu rasakan kalau kamu berada dalam situasi tersebut.”)

Berempati berarti berusaha memahami perasaan seseorang. Kamu tidak perlu memahaminya; hanya saja, akan sangat membantu kalau kamu mau berusaha. Empati membantu kita membina pertemanan dan membantu menjaga perasaan orang lain. Tidaklah mudah untuk bisa berempati. Kamu perlu melatihnya. Kamu pun akan sulit berempati kepada seseorang yang hanya kamu baca di buku atau lihat di video.

- Menurutmu mengapa sulit? (“Kamu tidak bisa melihatnya.” “Kamu tidak tahu hal apa saja yang sebenarnya terjadi.”)
- Menurutmu mengapa kita harus berlatih berempati terhadap orang yang ada di buku atau video? (“Itu membantumu untuk bisa lebih menikmati buku dan video.” “Kamu akan lebih menyukai tokoh-tokohnya.” “Kamu dapat memahami jalan ceritanya dengan lebih baik.” “Itu kesempatan yang bagus untuk berlatih berempati terhadap orang lain di internet atau di sekolah.”)

Sekarang kita akan melakukan aktivitas yang dapat membantumu memahami perasaan tokoh dalam buku atau media lainnya.

Aktivitas



Materi yang dibutuhkan:

- Lembar kerja: “Memperhatikan perasaan” (satu lembar per grup beranggotakan 3-4 siswa).
- Handout: “Kata-kata terkait perasaan yang umum digunakan”.

1. **Presentasikan daftar “Kata-kata terkait perasaan yang umum digunakan”** di depan kelas agar dilihat semua siswa

2. **Atur siswa** ke dalam grup yang terdiri 3-4 orang.

3. **Minta siswa bekerja bersama grupnya** untuk mengisi lembar kerja.

4. **Tunjuk grup** dan minta mereka menyampaikan hasilnya.

Inti sari

Berempati kepada karakter dalam buku dan video itu penting. Empati membantumu untuk lebih menikmati buku yang kamu baca dan video yang kamu tonton. Sebaiknya kamu berlatih juga dengan **orang sungguhan** baik secara online maupun offline. Seiring bertambahnya usia, kamu akan sering berkomunikasi secara digital, baik di ponsel maupun di komputer. Semakin sering kamu berlatih berempati saat membalas pesan chat, bermain game, atau menonton video, pengalamanmu dalam bersosialisasi saat online juga akan semakin menyenangkan.

Memperhatikan perasaan



Skenario 1

Apa dua hal yang mungkin dirasakan Atika?

Petunjuk apa yang membuatmu berpikir demikian?

Apa dua hal yang mungkin dirasakan Gilang?

Petunjuk apa yang membuatmu berpikir demikian?

Memperhatikan perasaan



Skenario 2

Apa dua hal yang mungkin dirasakan Heru?

Petunjuk apa yang membuatmu berpikir demikian?

Apa dua hal yang mungkin dirasakan Doni?

Petunjuk apa yang membuatmu berpikir demikian?

Kata-Kata Terkait Perasaan yang Umum Digunakan



Senang



Kesal



Sedih



Khawatir



Terkejut



Kecewa



Takut



Antusias



Marah



Tenang

Berlatih berempati

Siswa berlatih mengenali perasaan mereka dalam interaksi sosial digital.

Latar belakang Pembelajaran Sosial dan Emosional (SEL) untuk pengajar: Empati merupakan landasan penting bagi hubungan interpersonal yang sehat. Empati sudah terbukti meningkatkan keberhasilan akademis dan mengurangi perilaku bermasalah. Definisi empati adalah “berusaha merasakan atau memahami apa yang orang lain rasakan” –bukan kemampuan untuk melakukannya. Perbedaan tersebut penting karena sulit sekali mengidentifikasi emosi orang lain dengan tepat (kebanyakan orang dewasa juga mengalami kesulitan). Bisa atau tidak bisa bukanlah intinya. Berusaha untuk memahami perasaan orang lain saja sudah membantu kita dan siswa merasakan belas kasih terhadap orang lain dan memotivasi untuk berbuat kebajikan. Inilah yang layak diketahui anak-anak kita. Jika siswa fokus untuk berempati “dengan benar”, ingatkan mereka bahwa cara terbaik untuk mengetahui bagaimana perasaan seseorang adalah dengan bertanya kepada orang tersebut.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** apa itu empati.
- ✓ **Berlatih** berempati kepada orang yang mereka temui secara online.
- ✓ **Memahami** pentingnya berlatih berempati.

Mari berdiskusi



Bayangkan ketika kamu berbicara dengan seseorang secara online di aplikasi, game, atau melalui SMS. Bisakah kamu mengetahui yang mereka rasakan? (“Ya.” “Tidak.”) Kira-kira apa yang sedang mereka rasakan? (“Senang.” “Marah.” “Antusias.” “Kesal.”)

- Berusaha merasakan atau memahami perasaan orang lain disebut empati.
- Mengapa menunjukkan empati itu bagus? (“Supaya kita tahu saat orang lain perlu bantuan.” “Supaya kita jadi teman yang baik.” “Agar orang lain tidak marah.”)
 - Bagaimana berempati membantumu berinteraksi dengan orang lain secara online? (“Untuk membantu memahami pikiran mereka.” “Agar saya tidak menyakiti perasaannya.” “Supaya nggak ada drama dan lebih mudah bekerja sama waktu bermain game.”)
 - Bagaimana kamu bisa tahu apa yang orang lain rasakan? (“Mengamati hal yang terjadi di sekitar mereka.” “Hal yang mereka katakan atau lakukan.” “Postur tubuh.” “Ekspresi wajah.” “Nada suara.”)

Pengajar menggunakan ekspresi wajah, tubuh, dan/atau kata-katanya untuk menunjukkan emosi seperti antusiasme atau kegembiraan.

- Apa yang baru saja saya rasakan? (Jawaban bervariasi.)

- Butuh latihan untuk bisa mengenali emosi orang lain—orang dewasa pun kesulitan melakukannya—dan hal ini terutama sangat sulit dilakukan saat berinteraksi secara online.
- Apa yang membuat berempati secara digital itu sulit? (“Terkadang aku tidak dapat melihat wajah atau tubuh orang itu.” “Karena aku tidak bisa mendengar suaranya.” “Karena aku tidak tahu apa yang sedang terjadi di sekitarnya.”)
 - Apa saja petunjuk yang bisa kita gunakan untuk membantu memahami perasaan orang lain secara online? (“Emoji.” “Foto.” “Penggunaan HURUF KAPITAL.” “Dengan melihat histori saat berinteraksi dengan seseorang.”)

Sekarang kita akan melakukan aktivitas untuk membantumu memahami perasaan orang yang sedang berinteraksi denganmu secara online.

Aktivitas



Materi yang dibutuhkan:

- Lembar kerja: “Berlatih Berempati” (satu lembar per siswa).

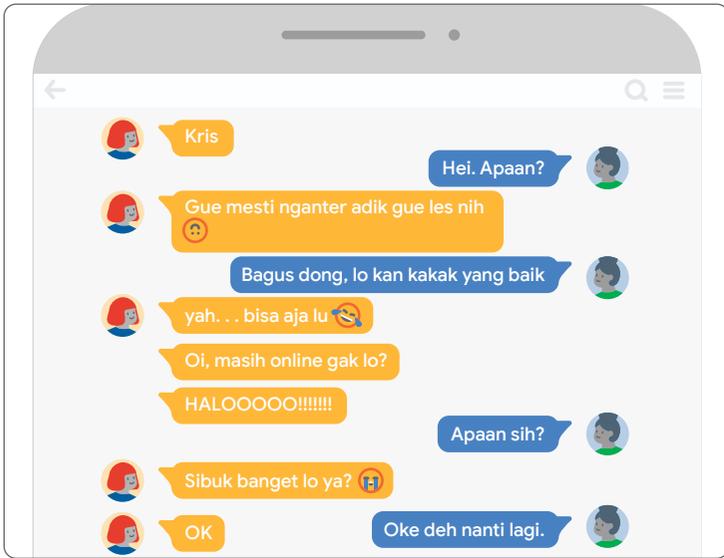
1. **Bagikan satu salinan lembar kerja aktivitas** kepada setiap siswa, atau presentasikan di depan kelas.
2. **Minta siswa bekerja secara mandiri** untuk menebak perasaan orang dalam setiap skenario.
3. **Minta siswa untuk membandingkan jawabannya** dengan teman-teman, lalu diskusikan mengapa mereka menjawab seperti itu.
4. **Tunjuk siswa secara berpasangan** untuk menyampaikan ke teman-temannya kalau ada skenario yang mereka tidak setuju dengan jawabannya. Lalu, cari tahu hal apa dari skenario tersebut yang menyulitkan mereka memahami perasaan seseorang.

Inti sari

Sangat sulit untuk bisa menebak perasaan orang lain dengan benar, apalagi saat online. Namun, empati bukan tentang melakukannya dengan benar, melainkan **berusaha**. Cukup dengan berusaha memahami perasaan seseorang, kamu akan cenderung lebih cepat berteman dengannya dan tidak menyakiti perasaannya. Keren, kan? Dan dengan terus berusaha, kamu akan membantu menciptakan pengalaman online yang lebih baik untuk dirimu dan orang lain.

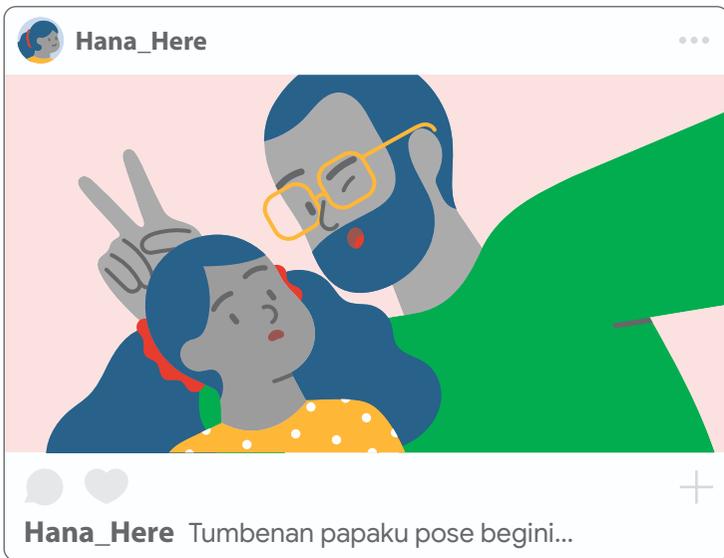
Lembar Kerja: Pelajaran 1.2

Berlatih berempati



Menurutmu apa yang Kris rasakan?

Mengapa?



Menurutmu apa yang Hana rasakan?

Mengapa?



Menurutmu apa yang Alex rasakan?

Mengapa?

Jadi Teladan Kebajikan: Pelajaran 2.1

Catatan kebaikan

Siswa mengeksplorasi arti menunjukkan kebaikan.

Catatan untuk pengajar: Untuk mempersiapkan bagian “Mari Berdiskusi”, pikirkan contoh ketika seseorang berbuat baik kepada Anda dan bagaimana perasaan Anda saat itu. Lalu berikan contoh ketika Anda menunjukkan kebaikan kepada seseorang dan dampaknya terhadap perasaan Anda. Dalam pelajaran ini, Anda akan diminta untuk menggunakan pengalaman tersebut dan mencatatnya di buku “Catatan Kebajikan” (lihat lembar kerja) untuk dibagikan sebagai contoh kepada siswa.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mendefinisikan** kebaikan.
- ✓ **Memahami** bagaimana kebaikan dapat memengaruhi perasaan orang lain.
- ✓ **Mengenali** cara untuk menunjukkan kebaikan.

Mari berdiskusi



Atur siswa berpasang-pasangan.

Apa artinya bersikap baik? Kembalilah dan beri tahu teman satu timmu. (Jawaban bervariasi.)
Beri siswa waktu untuk berbicara dengan rekannya, kemudian minta beberapa siswa untuk menyampaikan pemikirannya.

Kebajikan adalah melakukan sesuatu yang baik atau mengatakan sesuatu yang baik kepada orang lain, kan? Ibu/Bapak guru akan meminta kalian semua untuk memberi contoh ketika ada orang yang berbuat baik kepada kalian. Untuk membantu kalian memulai, Ibu/Bapak akan memberikan satu contoh nyata.

Berikan contoh saat seseorang bersikap baik kepada Anda dan gambarkan bagaimana perasaan Anda saat itu.

Oke, sekarang pikirkan momen ketika seseorang bersikap baik kepadamu. Bagaimana perasaanmu? Beri tahu temanmu. (Jawaban bervariasi.)

Beri siswa waktu untuk berbicara dengan rekannya, kemudian minta beberapa siswa untuk menyampaikan pemikirannya.

Saat seseorang berbuat baik kepada kita, hal itu bisa membuat kita merasa lebih baik saat sedih atau kesal. Bersikap baik juga bisa membuat kita merasa senang. Berikut ini beberapa contoh kebaikan yang Ibu/Bapak lakukan kepada orang lain.

Berikan contoh saat Anda berbuat baik kepada orang lain dan gambarkan kepada siswa bagaimana perasaan Anda saat itu.

Sekarang giliran kalian.

- Pikirkan momen ketika kamu bersikap baik kepada seseorang.

Beri mereka waktu berpikir.

- Beri tahu temanmu apa saja yang kamu lakukan dan bagaimana perasaanmu. (Jawaban bervariasi.)

Beri siswa waktu untuk berdiskusi, kemudian minta satu siswa untuk menyampaikan pemikirannya.

Ayo berlatih bersikap baik dengan melihat beberapa contoh berikut ini.
[Lihat Sisi 1 pada handout.]

- **Julia** merasa dikucilkan saat jam istirahat dan ia duduk sendirian. Menurut kamu bagaimana perasaannya? (“Sedih.” “Kesepian.”) Bagaimana caramu untuk menunjukkan kebaikan kepadanya? (“Duduk dengannya.” “Mengajak dia bermain.”) Menurut kamu bagaimana perasaan Julia setelah seseorang bersikap baik kepadanya? (“Senang.” “Merasa tidak sendirian.”)
- **Kenji** menjatuhkan nampan makan siang. Menurutmu bagaimana perasaannya? (“Malu.” “Kesal.”) Bagaimana kamu bisa menunjukkan kebaikan kepadanya? (“Bantu dia membersihkan makan siang.” “Katakan sesuatu yang menyenangkan.”) Menurut kamu, bagaimana perasaan Kenji setelah seseorang bersikap baik kepadanya? (“Suasana hatinya jadi lebih baik.”)

Hal yang menakjubkan dari menunjukkan kebaikan adalah membantu kita melatih empati. Empati berarti mencoba merasakan atau memahami apa yang dirasakan orang lain. Kebaikan adalah bentuk nyata dari empati! Saat kita melatih empati dengan bersikap baik, kita bisa membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik.

Aktivitas



Materi yang dibutuhkan:

- Handout: 2 gambar dengan 3 “catatan kebaikan” kosong di sisi lainnya (satu lembar per siswa).

Balik lembar kerja ke sisi kedua yang ada tulisan “**Catatan kebaikan**” di bagian atas. Lalu, pikirkan seseorang dalam hidupmu—bisa teman, guru, atau anggota keluarga—yang ingin kamu tunjukkan kebaikan. Lalu isilah catatan kebaikan untuk membantumu merencanakannya.

Siswa kemudian memilih seseorang (atau beberapa orang) untuk menunjukkan kebaikan dan menuliskan setidaknya satu catatan kebaikan.

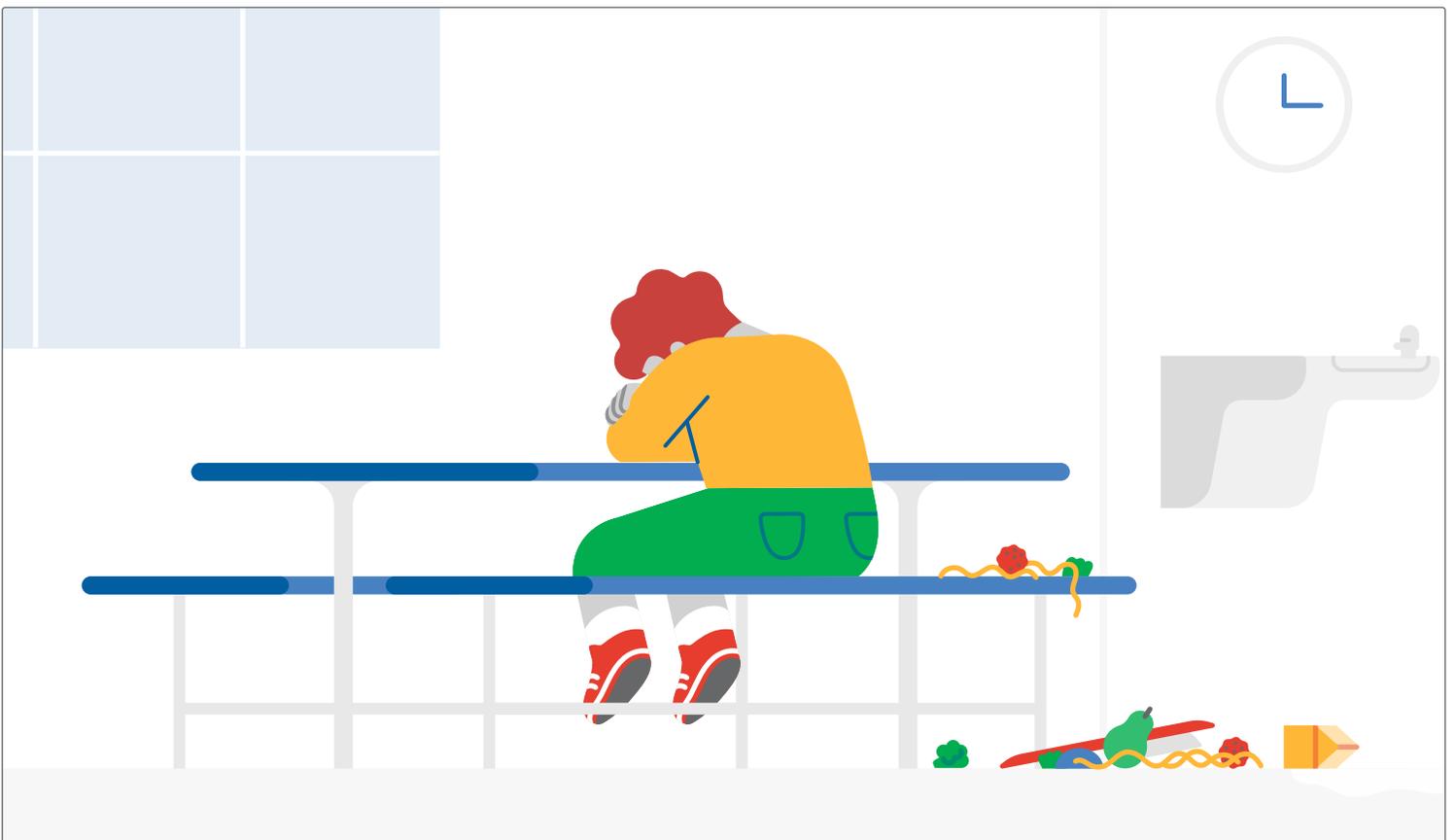
1. Minta siswa mengerjakan aktivitas ini secara mandiri.
2. Kemudian minta masing-masing siswa membagikan catatan kebaikannya kepada teman satu timnya.

Setelah selesai menuliskan catatan kebaikan, pikirkan kapan kamu akan mewujudkan kebaikan itu. Beri siswa waktu untuk berpikir, lalu tunjuk beberapa siswa untuk menyampaikan catatan kebaikannya ke seluruh kelas, dan kapan mereka akan melakukannya.

Inti sari

Kebaikan adalah melakukan sesuatu yang baik atau mengatakan sesuatu yang baik kepada orang lain. Dengan menunjukkan kebaikan kita dapat membantu orang lain merasa lebih baik saat mereka sedih atau kesal. Ada banyak cara dan tempat untuk menunjukkan kebaikan, online maupun offline, dan semakin banyak kebaikan semakin baik bukan?

Empati di sekolah



Catatan kebaikan

**Aku akan
menunjukkan
kebaikan kepada**

orang yang ingin kamu tunjukkan kebaikan

**Aku akan
menunjukkan
kebaikan
dengan cara**

perbuatan atau ucapan baik yang akan kamu lakukan atau katakan

**Aku akan
melakukan
perbuatan baik
ini di**

tempat — contoh: di rumah, di kantin, di lapangan olahraga, saat mengirim SMS atau chat, saat bermain game online bersama seseorang, dll.

Jadi Teladan Kebajikan: Pelajaran 2.2

Cara menunjukkan kebaikan

Siswa mengeksplorasi arti berbuat baik di internet.

Catatan untuk pengajar: Sebelum memulai pelajaran ini, pikirkan saat ada orang yang berbuat baik kepada Anda di internet dan bagaimana perasaan Anda saat itu. Di akhir bagian "Mari Berdiskusi" dalam pelajaran ini, Anda akan diminta untuk membagikan pengalaman kepada semua siswa di kelas.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** makna kebaikan.
- ✓ **Mengenali** bentuk-bentuk kebaikan di internet.

Mari berdiskusi



Pengajar menuliskan kata "Kebajikan" di papan tulis.

Coba pikirkan:

- Apa arti kebaikan?
Berikan waktu kepada siswa untuk berpikir.
- Coba tanyakan pendapat teman-teman sekitar bangkumu di kelas.
Berikan siswa waktu untuk berdiskusi bersama teman sebangku, lalu tunjukkan beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya.
Berikan mereka kesempatan untuk memberikan sejumlah jawaban berbeda.

Berempati kepada orang lain dapat membantumu menunjukkan kebaikan. Jadi, berdasarkan yang telah kita pelajari di Aktivitas 1, apa itu empati? ("Berusaha merasakan atau memahami perasaan orang lain.")

- Bagaimana empati dapat membantumu menunjukkan kebaikan? ("Jadi tahu ketika ada orang yang kecewa atau sedih." "Jadi tahu caranya menghibur seseorang.")
- Mengapa penting untuk bersikap baik kepada orang lain? ("Membangun pertemanan." "Agar orang lain merasa aman dan diterima." "Agar orang lain juga baik kepadaku.")
- Apa saja caramu untuk menunjukkan kebaikan kepada orang lain? ("Melakukan sesuatu yang baik." "Membantu meredakan kesedihan mereka." "Mengucapkan sesuatu yang positif." "Memberi tahu mereka bahwa kita peduli.")

Penting untuk menunjukkan kebaikan di mana pun. Namun, kali ini kita hanya akan membahas tentang menunjukkan kebaikan secara online.

- Apa yang membuatmu kesulitan untuk menunjukkan kebaikan secara online? ("Lebih sulit untuk tahu kalau seseorang sedang kesal." "Kamu mungkin tidak tahu orangnya siapa." "Tidak yakin cara menunjukkan kebaikan secara online." "Aku malu karena dunia online itu sangat umum dan terbuka.") Ketika kamu menunjukkan kebaikan secara online, itu bisa memberikan pesan yang kuat. Saat orang lain melihatmu bersikap baik secara online, itu dapat mendorong mereka untuk bersikap baik juga.
Bagikan cerita Anda saat menemukan orang baik di internet dan bagaimana perasaan Anda saat itu.
- Bagaimana kamu bisa menunjukkan kebaikan secara online kepada orang yang mungkin sedang sedih? (Jawaban bervariasi.) ...yang mungkin sedang kesal? (Jawaban bervariasi.) ...atau mungkin sedang marah? (Jawaban bervariasi.)

Sekarang kita akan berlatih cara menunjukkan kebaikan saat online.

Aktivitas



Materi yang dibutuhkan:

- Lembar kerja: "Cara untuk menunjukkan kebaikan" (satu lembar per grup beranggotakan 3-4 siswa).

1. **Bagi siswa** ke dalam grup yang terdiri dari 3-4 orang.

2. **Berikan lembar kerja** ke masing-masing grup.

3. **Minta grup bekerja sama** mengisi lembar kerja.

4. **Untuk masing-masing skenario, tunjuk satu grup** untuk menyampaikan cara mereka menunjukkan kebaikan. Jika bersedia, mintalah mereka untuk memperagakan skenarionya di depan kelas.

Inti sari

Ada banyak cara untuk menunjukkan kebaikan di internet. Bersikap baik di internet akan membuat internet menjadi tempat yang semakin baik dan ramah bagi semua orang. Selain itu, bersikap baik itu menyenangkan. Jadi, saat kamu berbuat baik kepada seseorang di lain kesempatan, luangkanlah waktu sejenak untuk mengamati perasaanmu juga.

Cara menunjukkan kebaikan

1. Baca masing-masing skenario.
2. Diskusikan bersama grup cara menunjukkan kebaikan dalam masing-masing skenario dan tuliskan ide terbaikmu.
3. Bersiaplah untuk menyampaikan hasil diskusi grupmu kepada teman-teman sekelas.

Skenario 1

Orang-orang memberikan komentar yang tidak sopan pada foto selfie yang diposting temanmu.

Caraku untuk menunjukkan kebaikan adalah _____

Cara lainnya adalah _____

Skenario 2

Kamu sedang bermain game online, tiba-tiba ada satu pemain yang mengata-ngatai dan menghina pemain lain.

Caraku untuk menunjukkan kebaikan adalah _____

Cara lainnya adalah _____

Skenario 3

Beberapa temanmu membuat lelucon jahat terhadap teman lain di grup chat pribadi.

Caraku untuk menunjukkan kebaikan adalah _____

Cara lainnya adalah _____

...tapi katakan dengan sopan!

Dalam aktivitas ini, siswa bekerja sama untuk mengekspresikan ulang komentar negatif, guna mempelajari cara mengubah interaksi negatif menjadi positif.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengekspresikan** perasaan dan opini secara positif dan efektif.
- ✓ **Merespons** hal negatif dengan cara yang konstruktif dan sopan.

Mari berdiskusi



Mengubah keburukan menjadi kebaikan

Anak-anak seusiamu terekspos pada segala macam konten di internet, beberapa di antaranya berisi pesan negatif yang mendukung perilaku buruk.

- Apakah kamu (atau siapa pun yang kamu kenal) pernah melihat orang berperilaku negatif di web? Bagaimana perasaanmu tentang hal tersebut?
- Apakah kamu (atau siapa pun yang kamu kenal) pernah mendapat perlakuan baik yang tak terduga di web? Bagaimana perasaanmu tentang hal tersebut?
- Tindakan sederhana apa yang bisa kita lakukan untuk mengubah interaksi negatif menjadi positif?

Kita bisa merespons emosi negatif secara konstruktif dengan mengubah cara mengekspresikan ulang komentar yang tak ramah, serta lebih memperhatikan nada bicara dalam berkomunikasi di internet.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Papan tulis atau layar proyeksi.
- Handout: Lembar kerja “...tapi katakan dengan sopan!”.
- Sticky note atau perangkat untuk siswa.

1. Baca komentar

Mengajak kelas bersama-sama membaca komentar negatif.

2. Tulis revisi

Sekarang bentuklah tim yang terdiri dari tiga orang lalu buat dua macam respons untuk komentar tersebut:

- Bagaimana kamu dapat membuat komentar yang sama/mirip dengan cara yang lebih positif dan membangun?
- Kalau salah satu teman kelasmu membuat komentar seperti ini, bagaimana kamu dapat merespons dengan cara yang membuat percakapan bersifat lebih positif?

Catatan untuk pengajar: Untuk mendorong diskusi para siswa, sebaiknya kerjakan satu contoh bersama-sama terlebih dahulu.

3. Presentasikan respons

Sekarang setiap tim akan memperagakan responsnya untuk kedua situasi.

Inti sari

Merespons hal negatif dengan hal positif bisa mengarah ke percakapan yang lebih menyenangkan dan menarik – hal ini tentunya lebih baik daripada berusaha mengatasi kekacauan yang disebabkan oleh komentar buruk.

...tapi katakan dengan sopan!

Bacalah komentar di bawah. Untuk setiap komentar, diskusikan:

1. Bagaimana kamu dapat membuat komentar yang sama/mirip dengan cara yang lebih positif dan membangun?
2. Kalau salah satu teman kelasmu membuat komentar seperti ini, bagaimana kamu dapat merespons dengan cara yang membuat percakapan bersifat lebih positif?

Tuliskan ide-ide mu di bawah setiap komentar.

LOL cuma Alam yang tidak ikut perjalanan berkemah akhir pekan ini.

Semuanya besok pakai baju ungu ya, tapi jangan kasih tahu Lia.

Maaf, kayaknya kamu nggak bisa ikut ke pestaku. Biayanya bakal mahal.

Jangan tersinggung ya, tapi tulisan tanganmu jelek banget. Mungkin untuk tugas ini mendingan kamu pindah grup deh.

Malu-maluin deh. Siapa bilang dia bisa nyanyi???

Kamu baru bisa masuk geng ini, kalau kamu kasih info login akunmu ke kita.

Apa cuma aku aja yang berpikir kalau Sabila kelihatan kayak Ondel-ondel?



Jadi Teladan Kebajikan: Pelajaran 4

Jaga nada bicaramu

Siswa menginterpretasikan emosi di balik pesan teks untuk melatih kemampuan berpikir kritis, serta menghindari salah interpretasi dan konflik dalam berkomunikasi di internet.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Membuat keputusan yang** tepat saat memilih cara berkomunikasi – dan apakah kamu perlu berkomunikasi atau tidak.
- ✓ **Mengidentifikasi** situasi kapan sebaiknya kamu berkomunikasi secara langsung dengan temanmu, dibanding mengirimkan pesan teks.

Mari berdiskusi



Salah paham mudah terjadi

Anak-anak muda menggunakan berbagai jenis komunikasi untuk interaksi yang berbeda-beda, tetapi pesan yang dikirimkan melalui chat dan teks bisa diinterpretasikan secara berbeda kalau dibandingkan dengan komunikasi secara langsung atau melalui telepon.

- Pernahkah orang salah memahami pesan teksmu? Misalnya, pernahkah kamu mengirimkan lelucon melalui pesan teks dan temanmu menanggapi dengan serius – atau bahkan menganggapmu jahat?
- Pernahkah kamu salah memahami pesan teks atau chat orang lain? Apa yang kamu lakukan untuk membantu mengklarifikasi komunikasi? Apa yang bisa kamu lakukan secara berbeda?

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Contoh pesan yang ditulis di papan tulis atau diproyeksikan.

1. Tinjau pesannya

Perhatikan contoh pesan di papan tulis. Siswa di kelas mungkin mempunyai contoh yang bagus juga, jadi mari tulis beberapa contoh di papan tulis untuk kita diskusikan.

- “Itu keren sekali”
- “Terserahlah”
- “Aku sangat marah padamu”
- “TELEPON AKU SEKARANG”
- “Oke baiklah”

2. Bacakan pesan dengan lantang

Sekarang, untuk setiap pesan, kita akan meminta satu orang untuk membacanya secara lantang dengan nada bicara tertentu (contoh: marah, menyindir, ramah).

Apa yang kamu perhatikan? Bagaimana ini mungkin dipahami orang lain? Bagaimana setiap “pengirim pesan” bisa menyampaikan maksud sebenarnya dengan lebih baik?

Inti sari

Mungkin akan sulit memahami bagaimana perasaan orang sebenarnya saat kamu membaca pesan teks. Pastikan kamu memilih alat yang tepat untuk komunikasimu. Selain itu, pastikan juga kamu tidak terlalu banyak membaca hal-hal yang dikatakan orang kepadamu di internet. Kalau kamu tidak yakin tentang apa yang dimaksud orang tersebut, kamu bisa mencari tahu dengan mencoba bicara kepadanya secara langsung atau melalui telepon.

Bagaimana kata-kata bisa mengubah gambar

Catatan untuk pengajar: Pelajaran ini memberikan fondasi bagi siswa tingkat dasar dengan menginstruksikan mereka untuk berusaha menemukan solusi terkait caption tentang seseorang. Dengan cara berkembang yang sesuai, aktivitas ini mencakup pertanyaan dan konsep literasi media berikut:

1. Mengetahui bahwa semua media “dibangun” – diproduksi oleh orang-orang yang membuat pilihan tentang apa yang akan ditampilkan dan bagaimana cara merepresentasikannya.
2. Secara rutin menanyakan “Siapa yang membuat ini dan apa alasannya?”
3. Secara rutin melakukan refleksi terhadap media yang kita buat dengan menanyakan: “Bagaimana pesan ini akan memengaruhi orang lain?”

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mempelajari** bahwa kita menciptakan makna dari kombinasi antara gambar dan kata-kata.
- ✓ **Memahami** bagaimana caption dapat mengubah pikiran kita tentang apa yang disampaikan oleh gambar.
- ✓ **Memperoleh** apresiasi atas pengaruh kata-kata yang digunakan, terutama saat dikombinasikan dengan gambar yang diposting.
- ✓ **Memahami** cara menjadi pembuat media yang bertanggung jawab.
- ✓ **Mengembangkan** kebiasaan bertanya “Siapa yang memposting ini dan apa alasannya?”

Mari berdiskusi



Bagaimana kata-kata bisa mengubah gambar?!

Gambar yang dikombinasikan dengan kata-kata merupakan cara yang sangat efektif untuk berkomunikasi. Bayangkan foto berita tentang rumah yang terbakar. Caption pertama bertuliskan “Satu keluarga kehilangan rumah tetapi semua dapat keluar dengan selamat, termasuk seekor anjing”. Berita ini akan terdengar sedih dan mungkin sedikit menakutkan bukan? Tetapi bagaimana kalau caption-nya bertuliskan “Pemadam kebakaran membakar rumah kosong untuk berlatih menggunakan alat pemadam kebakaran baru”. Kamu masih melihat gambar rumah yang terbakar, tetapi kamu mempunyai ide yang sangat berbeda tentang apa yang terjadi. Bahkan kamu mungkin merasa aman, bukannya takut.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lihat halaman selanjutnya.

Buatlah beberapa kelompok kecil. Tanpa memberi tahu siswa bahwa Anda membagikan dua gambar dengan versi berbeda, beri sebagian grup handout **Gambar olahraga** dengan caption positif dan beri sebagian lainnya gambar dengan caption negatif.

1. Gambar dan kata-kata

Perhatikan gambar. Bersama anggota grupmu, deskripsikan orang yang ada dalam gambar. Menurutmu, orang seperti apakah mereka? Apakah kamu ingin menghabiskan waktu bersama mereka atau menjadi rekan satu tim mereka? Mengapa demikian?

Contoh yang ada akan mengungkap bahwa grup ini sedang melihat gambar dengan caption yang berbeda. Mintalah setiap grup untuk mengangkat gambarnya sehingga siswa lainnya dapat melihat perbedaannya.

Terakhir, diskusikan secara singkat: Apa yang ditunjukkan gambar ini tentang pengaruh kata-kata dalam membentuk ide kita?

2. Masih belum yakin?

Ayo, lihat beberapa contoh lainnya (di **Handout #2**)...

Materi yang diperlukan:

- Foto guru dan staf dari sekolah Anda yang sedang melakukan rutinitas sehari-harinya. Selama 2-3 minggu sebelum aktivitas ini, Anda perlu mengumpulkan beberapa foto digital, atau menugaskan siswa untuk mengumpulkannya tanpa memberi tahu apa tujuannya dalam aktivitas ini (selalu dengan izin subjek tentunya).

Jika tidak memungkinkan, Anda bisa kumpulkan gambar yang cocok dengan usia siswa dari majalah atau sumber berita.

- **Opsional:** kumpulkan satu foto dari setiap siswa di kelas.
- Handout: "Gambar olahraga".
- Handout: "Bagaimana kata-kata bisa mengubah gambar".

Pikirkan seperti apa rasanya menerima atau melihat pesan yang menyertakan salah satu gambar dengan caption negatif. Melihat atau mendengar pesan negatif tak hanya menyakiti orang yang ada dalam gambar. Hal ini juga bisa membuat orang yang melihat gambar tersebut merasa tak nyaman.

Saat menerima pesan atau foto, apa yang akan kamu lakukan? Kamu selalu mempunyai pilihan. Kamu bisa...

- Memilih untuk tidak membagikan gambar dengan orang lain, atau...
- Memberi tahu si pengirim kalau sebaiknya jangan mengirimkan pesan yang bertujuan untuk menyakiti seseorang, atau...
- Mendukung orang yang ada dalam gambar dengan memberi tahu dia kalau kamu tahu gambarnya tidak benar, atau...
- Melakukan semuanya.

Kamu juga bisa mengirimkan pesan positif. Bukan berupa jawaban – hanya pesan positifmu sendiri. Melihat atau mendengar pesan positif akan mendukung orang yang ada dalam gambar serta bisa membuat orang lain merasa nyaman dan ingin memposting pesan positifnya sendiri.

3. Seseorang di sekolah

Pilih foto dari kumpulan acak foto staf atau foto siswa yang disediakan.

Berlatihlah membuat berbagai caption yang berbeda. Pertama, buatlah caption yang akan membuat orang dalam foto merasa senang atau bangga. Berapa caption berbeda yang bisa kamu buat?

Sekarang mari kita buat caption yang lucu. Adakah perbedaan antara menulis apa yang menurutmu lucu dan apa yang mungkin dianggap lucu oleh orang yang ada dalam foto? Adakah perbedaan antara lelucon yang baik dan lucu bagi semua orang, dengan lelucon yang mengejek seseorang dan hanya "lucu" bagi sebagian orang?

Tulis beberapa caption yang merupakan contoh dari apa yang kita diskusikan, lalu kita akan memilih caption untuk setiap foto yang lucu dan baik – tak menyakiti orang dalam foto.

Teruslah berlatih menggunakan foto orang lain di sekolah. Apakah kamu mendapatkan ide baru tentang hal-hal baik yang bisa dikatakan dengan melihat caption yang ditulis oleh teman kelasmu?

4. Kolase kelas

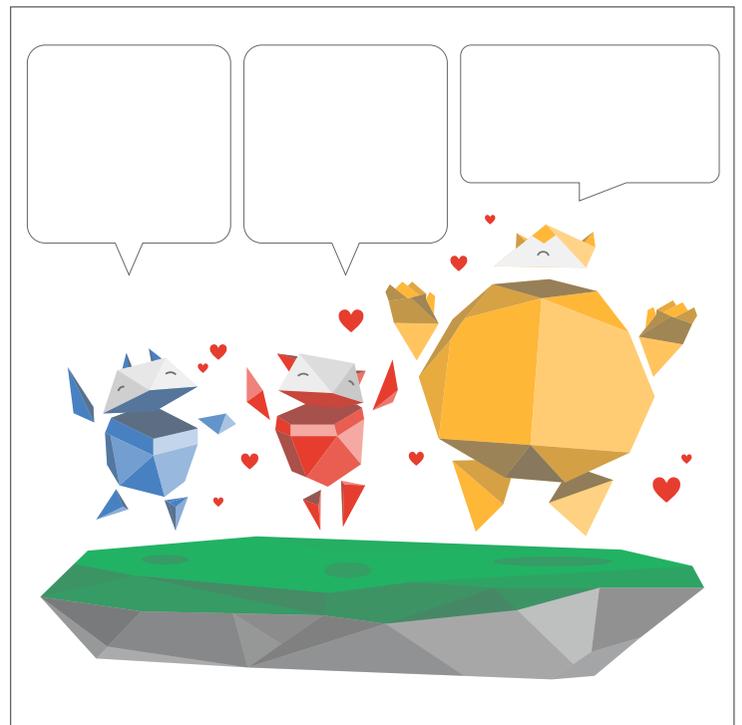
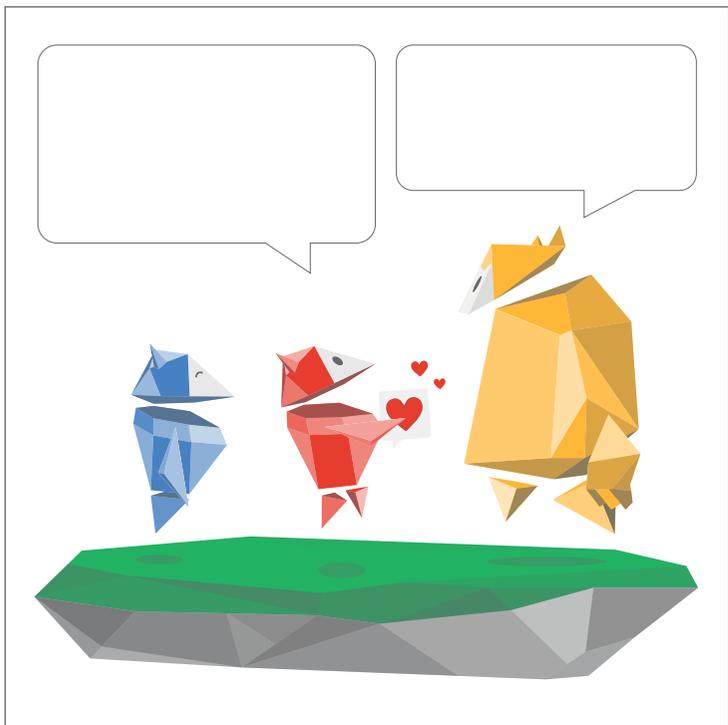
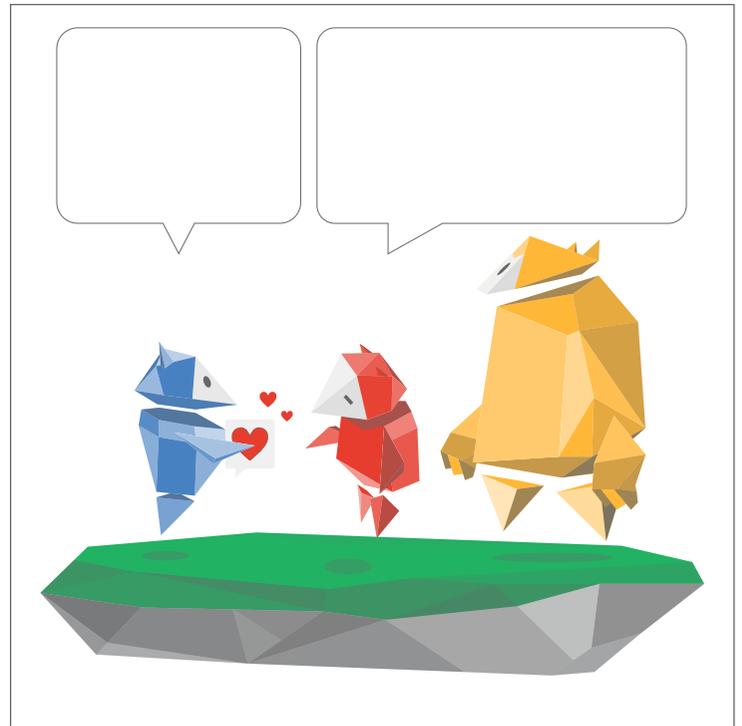
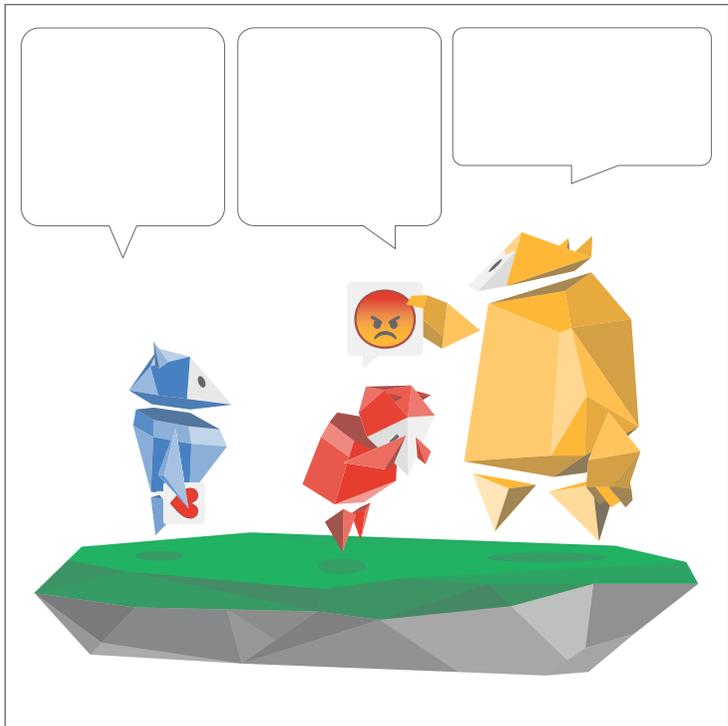
Buat kolase foto dari setiap orang di kelasmu, masing-masing dengan caption yang ditulis di atasnya.

Inti sari

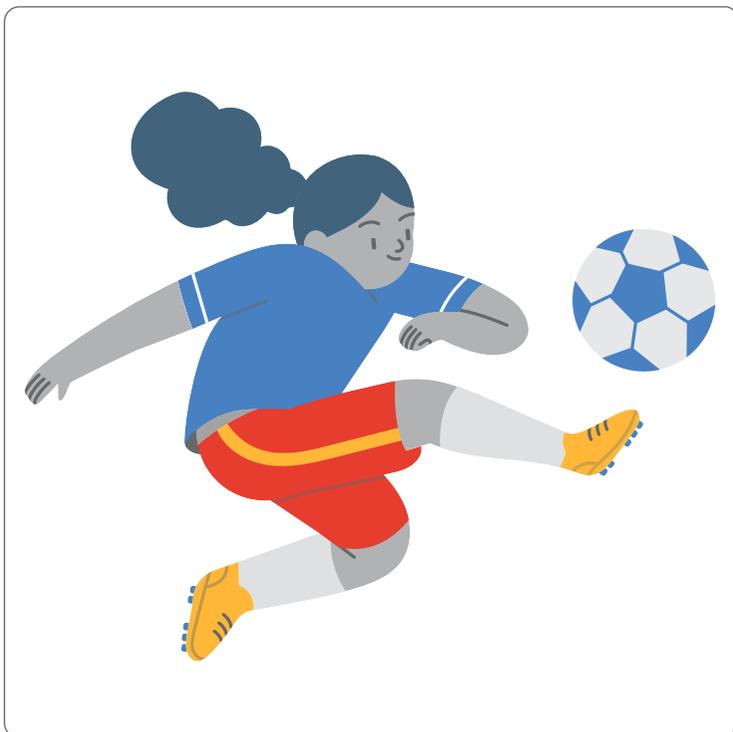
Caption bisa mengubah apa yang kita pikirkan – dan rasakan – tentang gambar dan pesan yang kita terima. Berpikirlah sejenak sebelum memposting gambar dengan caption, untuk mempertimbangkan bagaimana postingan kita akan memengaruhi perasaan orang lain. Selain itu, sebelum menerima gambar dan caption yang diposting orang lain, tanyakan "Siapa yang memposting ini dan apa alasannya?"

Aktivitas tambahan

Cobalah eksperimen ini. Bagikan **potongan komik** pendek ini, yang kata-katanya telah dihapus. Kemudian instruksikan siswa untuk secara individu mengisi kotak pikiran/ percakapan guna menceritakan komik yang mereka lihat. Bandingkan hasilnya. Apakah semua siswa memiliki cerita yang sama atau menulis kata-kata yang sama? Mengapa tidak? Apa yang ditunjukkan eksperimen ini tentang cara kita menggunakan kata-kata untuk memberikan konteks atau memahami apa yang “dikatakan” oleh gambar?



Gambar olahraga



Hebat!



Pamer!



Hebat!



Pamer!

Bagaimana kata-kata bisa mengubah makna gambar



Karya seni orisinal berhasil meraih juara pertama.



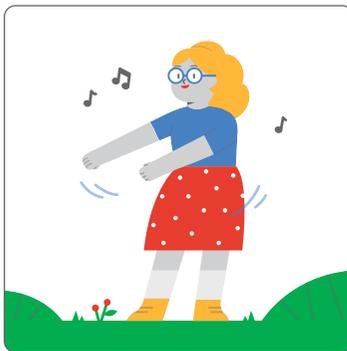
Berantakan!



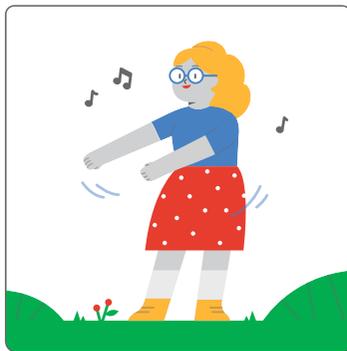
Aku menemukan spesies serangga baru!



Mmm, enaknyaa makan malam hari ini!



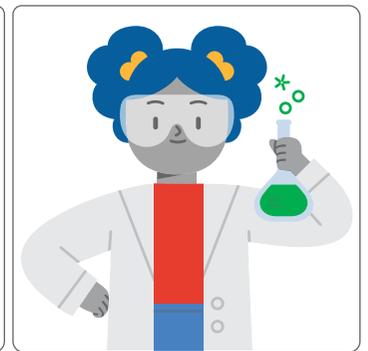
Berhasil!



Keliatan canggung deh — nggak bagus ah!



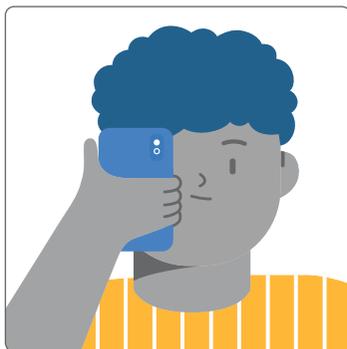
Ilmuan termuda di dunia!



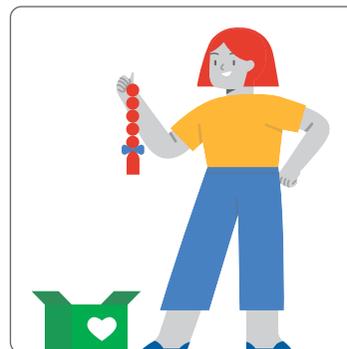
Kutu buku! #Gakgaul



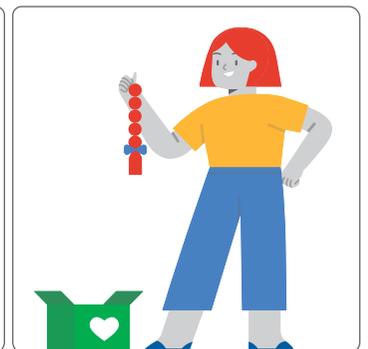
Akhirnya handphone baru!



Dapet handphone lama ibuku. :/



Setelah sekian lama man-jangin rambut, akhirnya potong rambut juga, dan bisa aku donasikan ke pasien kanker. <3



POTONGAN RAMBUT TERJELEK!

Interland: Kerajaan Kebaikan

Segala jenis energi bersifat menular, baik yang positif ataupun negatif. Di sudut kota yang paling cerah, agresor sedang mengamuk, menyebarkan keburukan di mana-mana. Blokir dan laporkan agresor untuk menghentikan kejahatan mereka dan bersikap baiklah kepada Internaut lainnya untuk mengembalikan kedamaian di negeri ini.

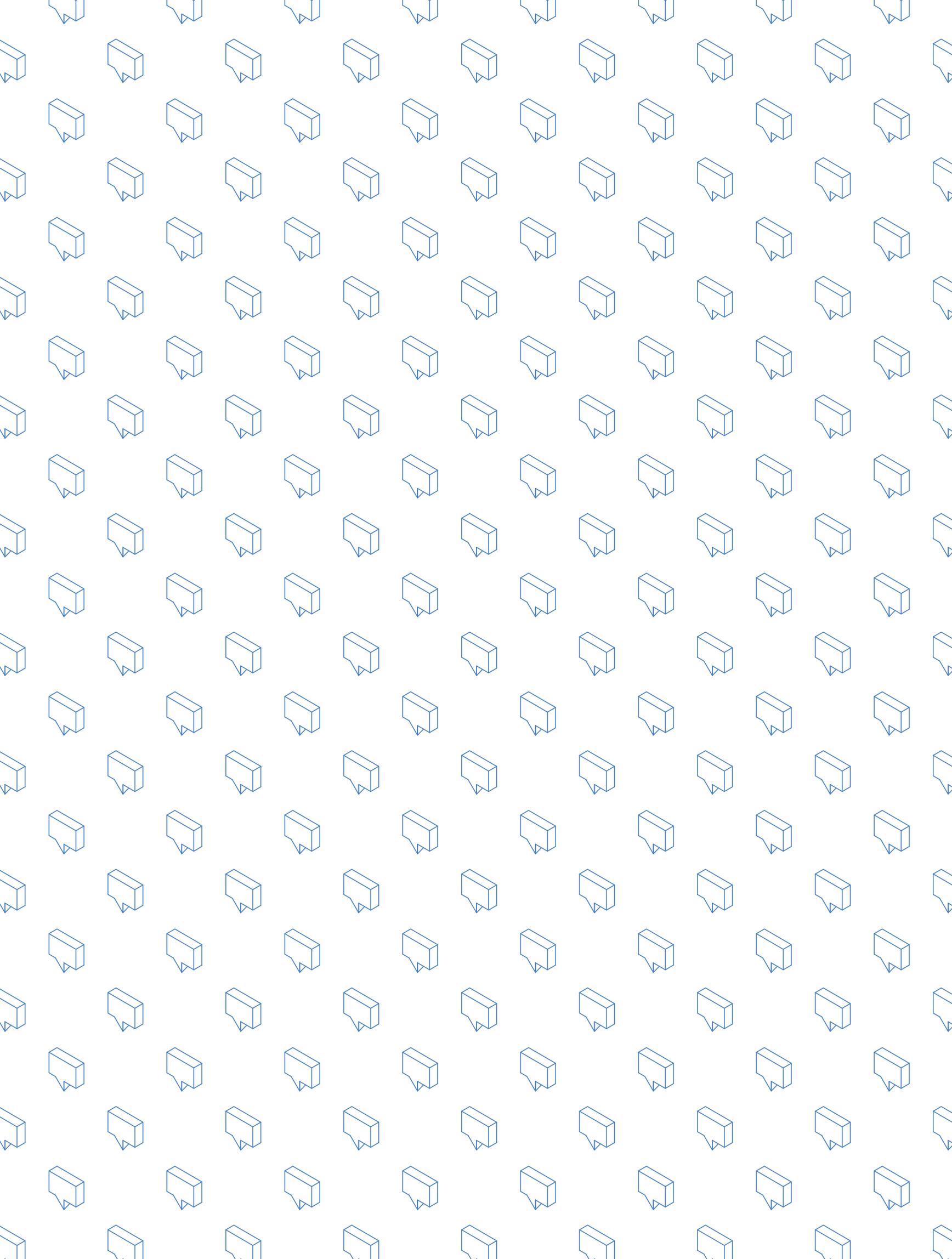
Buka browser web di desktop atau perangkat selulermu (misalnya tablet), lalu buka g.co/KerajaanKebaikan.

Topik diskusi



Mintalah agar para siswa memainkan game Kerajaan Kebaikan, lalu gunakan pertanyaan di bawah guna memancing diskusi lebih mendalam terkait pelajaran yang didapat dalam game. Kebanyakan siswa akan mendapatkan pengalaman yang optimal dengan bermain dalam mode solo, tetapi Anda juga dapat meminta mereka untuk bermain secara berpasangan. Hal ini mungkin paling berguna khususnya bagi siswa usia dini.

- Skenario apa dalam Kerajaan Kebaikan yang paling berkaitan denganmu dan apa alasannya?
- Deskripsikan situasi saat kamu telah menjadi pengguna yang bijak berinternet.
- Dalam situasi seperti apa yang akan sesuai untuk memblokir seseorang di internet?
- Dalam situasi seperti apa yang akan sesuai untuk melaporkan perilaku seseorang?
- Menurutmu, mengapa karakter dalam Kerajaan Kebaikan disebut agresor? Deskripsikan sifat karakter ini dan bagaimana tindakannya bisa memengaruhi game.
- Apakah memainkan Kerajaan Kebaikan mengubah caramu bersikap terhadap orang lain? Kalau ya, bagaimana perubahannya?



Tanya Kalau Ragu

Mendefinisikan dan mendorong perilaku Berani Berinternet.

Ringkasan pelajaran

Pelajaran 1	Apa artinya bersikap berani?	ML	Kelas 2–6
Pelajaran 2	Dari pengamat menjadi penolong	SEL	Kelas 2–6
Pelajaran 3	Opsi penolong		Kelas 2–6
Pelajaran 4.1	Melihat konten yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan?	SEL	Kelas 2–3
Pelajaran 4.2	Konten online yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan?	SEL	Kelas 4–6
Pelajaran 5.1	Hal yang harus dilakukan saat melihat konten jahat	SEL	Kelas 2–3
Pelajaran 5.2	Menyikapi perilaku jahat online	SEL	Kelas 4–6
Pelajaran 6	Kapan harus meminta bantuan		Kelas 2–6
Pelajaran 7	Laporkan juga secara online		Kelas 2–6

Tema

Sangat penting bagi anak-anak untuk memahami bahwa mereka tidak sendiri saat melihat konten di internet yang membuat tidak nyaman – terutama jika konten tersebut mungkin menyakiti mereka atau orang lain. Mereka tidak seharusnya ragu untuk mencari bantuan dari seseorang yang mereka percaya. Sebaiknya mereka juga dibekali dengan pengetahuan, berbagai cara agar berani bertindak, keberanian untuk bertanya, hingga kemampuan untuk menggunakan alat pelaporan di internet.

Tujuan untuk siswa

- ✓ **Memahami** jenis situasi apa yang memerlukan bantuan atau perlu ditanyakan kepada orang dewasa yang dia percaya.
- ✓ **Mempertimbangkan** opsi yang ada untuk bersikap berani dan pentingnya membahas masalah dengan orang dewasa.

Standar yang menjadi acuan

Standar ISTE untuk Pengajar: 1c, 2c, 3a, 3b, 3c, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b, 6d, 7a

Standard ISTE untuk Siswa Tahun 2016: 1c, 2b, 3d, 4d, 6a, 7a, 7b, 7c

Standar Pembelajaran AASL: I.a.1, I.b.1, I.b.2, I.c.1, I.c.2, I.c.3, I.d.3, I.d.4, II.a.1, II.a.2, II.b.1, II.b.2, II.b.3, II.c.1, II.c.2, II.d.1, II.d.2, II.d.3, III.a.1, III.a.2, III.a.3, III.b.1, III.c.1, III.c.2, III.d.1, III.d.2, IV.a.2, IV.b.3, V.a.2, V.a.3, V.c.1, V.c.3, V.d.1, V.d.2, V.d.3, VI.a.1, VI.a.2, VI.a.3, VI.d.1, VI.d.3

Tanya Kalau Ragu Kosakata

Pelajaran 1

Media: Alat atau cara untuk mengomunikasikan sesuatu (ide, konsep, pesan, informasi, dsb.). Contoh media: TV, buku, koran, internet, sisi sebuah truk yang ditempeli stiker/gambar/foto, kaus—apa pun yang memuat informasi, bahkan sebuah logo sekali pun.

Pelajaran 2

Agresor: Orang yang melakukan tindak pelecehan atau perundungan (bullying); meskipun terkadang disebut “bully”, pakar pencegahan perundungan menyarankan untuk tak melabeli orang dengan istilah seperti ini.

Perundungan (bullying): Perilaku jahat yang disengaja dan biasanya dilakukan secara berulang. Orang yang menjadi korban sering kali kesulitan untuk melawan.

Pengamat (bystander): Saksi tindak pelecehan atau perundungan (bullying) yang mengetahui situasi tetapi memilih untuk tak ikut campur.

Pelecehan: Istilah yang lebih umum dari perundungan (bullying) dan bisa berupa banyak hal – menindas, mengganggu, mengintimidasi, memermalukan, dll. – dan bisa terjadi juga di internet.

Target: Orang yang menjadi korban atau menerima tindakan perundungan.

Pelajaran 4

Kemampuan menolak: Kemampuan yang diajarkan pada anak-anak untuk membantu mereka menghindari konten atau perilaku online yang tidak aman, serta memahami bahwa menolak hal yang membuat mereka tidak nyaman adalah suatu bentuk penghargaan terhadap diri sendiri.

Pelajaran 2 and 4

Kepercayaan: Keyakinan yang kuat bahwa sesuatu atau seseorang dapat dipercaya, jujur, atau mampu.

Pelajaran 2, 4, 6 and 7

Melaporkan penyalahgunaan: Menggunakan sistem atau alat layanan media sosial di internet untuk melaporkan pelecehan, perundungan (bullying), ancaman, dan konten berbahaya lainnya, yang biasanya melanggar persyaratan layanan atau standar komunitas layanan.

Pelajaran 6

Berani: Bukan berarti tidak mempunyai rasa takut, karena seseorang akan dianggap berani saat ia merasa takut atau gugup, tetapi tetap mengambil tindakan.

Agensi siswa: Lebih dari sekadar siswa yang berani untuk mengutarakan pendapat, agensi siswa merupakan kapasitas untuk bertindak dan membuat perubahan; termasuk melindungi atau membela diri sendiri maupun orang lain. Hal ini sering kali dipandang sebagai hal yang dibutuhkan sebagai bagian dari kewargaan digital.

Tanya Kalau Ragu: Pelajaran 1

Apa artinya bersikap berani?

Siswa menyebutkan nama orang yang menurut mereka adalah seorang pemberani. Setelah memikirkan lebih dalam pilihan mereka, siswa diminta untuk menganalisis dari mana ide mereka akan keberanian muncul.

Catatan untuk pengajar: Kita semua tahu bahwa pikiran orang dapat dipengaruhi oleh media. Jadi untuk membantu siswa mengembangkan kesadarannya terkait hal tersebut, mendorong siswa untuk berdiskusi bersama akan sangat membantu. Berikut beberapa hal penting untuk diingat:

- *Pemikiran kita dibentuk oleh semua yang kita lihat, dengar, dan baca.*
- *Kita menginterpretasikan apa yang kita lihat melalui pengalaman kita sendiri, sehingga kita bisa memahami pesan yang berbeda dari media yang sama.*
- *Dari gambar, kita belajar sama banyaknya (bahkan terkadang lebih banyak) dibandingkan dari kata-kata.*
- *Literasi media membantu melawan stereotip dengan membantu kita untuk lebih menyadari (dan menantang) suatu pola, terutama yang diulang-ulang. Misalnya, jika semua pahlawan yang kita lihat adalah laki-laki, kita mungkin akan berpikir bahwa laki-laki memiliki peluang lebih besar untuk menjadi pahlawan – meskipun tidak seorang pun pernah mengatakan bahwa perempuan tidak dapat menjadi pahlawan (tidak adanya informasi terkadang perlu juga diperhatikan).*

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memikirkan** apa artinya bersikap berani, termasuk apa artinya bersikap berani di internet.
- ✓ **Mengidentifikasi** sumber pemikiran tentang apa artinya bersikap berani.
- ✓ **Membiasakan** diri untuk mempertanyakan: "Informasi apa yang dihilangkan dari konten ini?"

Mari berdiskusi



Saat berpikir tentang bersikap berani, apakah yang terlintas di benakmu adalah pahlawan super di film? Atau mungkin pemadam kebakaran? Keduanya adalah contoh yang bagus, tetapi penting untuk diketahui bahwa kita pun juga bisa bersikap berani.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Selembar kertas dan alat tulis.
- Cara untuk menuliskan daftar yang dapat dilihat oleh semua siswa.
- Tiga label besar dengan huruf tebal yang dapat dilihat siswa dari jarak 8–10 kaki, masing-masing satu untuk setiap kategori: "Karakter di media" (bukan orang sungguhan); "Seseorang yang dikenal secara pribadi"; "Seseorang yang aku tahu" (dalam sejarah atau berita).

Sebelum memulai, tempelkan satu label di masing-masing dari 3 sudut atau area kelas.

1. Hari ini kita akan membahas sikap berani

Pada selembar kertas, tuliskan nama seseorang yang menurutmu berani (atau pekerjaannya, kalau kamu tak tahu namanya) – baik tokoh nyata atau fiksi, yang ada di masa sekarang atau pun dalam sejarah. Jangan tunjukkan dulu apa yang telah kamu tulis.

2. Apakah mudah atau sulit untuk memikirkan satu tokoh yang kamu anggap berani?

Berdirilah kalau menurut kamu itu mudah. Kalau sulit, mengapa menurutmu begitu? Apakah kita sudah sering membahas tentang bersikap berani, atautah jarang? Di mana biasanya kamu melihat atau mendengar orang melakukan hal yang berani?

3. Tunjukkan siapa pilihanmu

Tunjukkan orang atau karakter yang kamu pilih dengan memilih label yang sesuai kategori individu.

Sebelum memulai, tempelkan satu label di 3 sudut yang ada atau di area sekeliling kelas.

Mari berdiskusi. Perhatikan berapa di antara kamu yang menyebutkan karakter di media atau orang yang kamu kenal melalui media (seperti buku atau film). Apa yang bisa disimpulkan tentang pemikiranmu mengenai apa artinya bersikap berani?

Media perlu menghasilkan uang, dan ini artinya mereka perlu menarik perhatian banyak orang. Mereka memberi kita ide tentang keberanian yang paling dramatis dan penuh dengan aksi, sehingga banyak siswa menulis pahlawan super, tim tanggap darurat, dan tentara. Orang-orang ini bisa menjadi contoh yang baik, tetapi tentu mereka tak bisa menjadi contoh cara menghadapi situasi di dunia nyata, 'kan? Menanyakan "Informasi apa yang dihilangkan" adalah langkah yang cerdas.

Apa saja contoh keberanian lainnya? Hal apa lagi yang kamu pelajari tentang apa artinya bersikap berani?

4. Menguak lebih dalam

Dalam kelompokmu saat ini, diskusikan alasan atas pilihanmu: Apa yang membuat orang pilihanmu berani? Adakah perbedaan tipe keberanian yang dilakukan orang sungguhan dan tindakan berani yang dilakukan karakter di media – kalau ada, apa perbedaannya?

Setelah melakukan diskusi grup selama beberapa menit, berkumpul kembali sebagai satu kelas dan – di papan tulis atau sandaran papan tulis – buatlah catatan.

Mari pikirkan hal berikut:

- Adakah yang menyebutkan "seseorang yang menyelamatkan orang lain dari bahaya secara fisik"? (Angkat tanganmu jika jawabanmu adalah "ya" untuk setiap pertanyaan.)
- Adakah yang menyebutkan orang yang melindungi orang lain terhadap perundungan (bullying)? Kebanyakan orang akan setuju bahwa menyelamatkan seseorang dari luka secara fisik, terutama kalau kamu mungkin juga akan terluka, adalah sikap yang berani.
- Bagaimana dengan menyelamatkan seseorang agar perasaannya tak terluka – atau bersikap baik atau suportif terhadap seseorang kalau perasaannya sudah terluka? Apakah itu juga berani?
- Atau bagaimana dengan melaporkan sesuatu yang kamu lihat dan membuatmu merasa sangat tidak nyaman—ketika kamu tidak yakin bagaimana orang dewasa yang kamu laporkan tersebut akan bereaksi? Apakah menurutmu ini adalah tindakan yang berani juga?

Angkat tanganmu kalau kamu bisa bercerita tentang seseorang yang bersikap berani dalam hal ini – atau kalau kamu mempunyai contoh tindakan berani lainnya untuk dibagikan.

Opsional: Bagilah ruang kelas menjadi tiga lagi, tetapi kali ini bagilah menjadi area berikut:

- a) Orang yang aku tulis adalah perempuan.
- b) Orang yang aku tulis adalah laki-laki.
- c) Orang yang aku tulis bukan laki-laki atau perempuan.

Saat memikirkan kata “berani”, apakah kamu membayangkan seorang pria dewasa atau anak laki-laki? Wanita dewasa atau anak perempuan? Seperti apa keberanian yang ditunjukkan oleh wanita/anak perempuan? Apakah berbeda dengan keberanian pria/anak laki-laki? Mengapa kamu berpikir begitu?

5. Diskusikan hal apa yang diperlukan untuk menjadi berani

Perhatikan dengan cermat daftar hal yang diperlukan untuk bersikap berani yang telah kamu buat. Diskusikan:

- Mungkinkah kamu melakukan hal yang ada dalam daftar?
- Bisakah kamu memikirkan situasi saat bersikap baik bisa dianggap bersikap berani?
- Bagaimana dengan di internet (atau ponsel) – bisakah kamu memikirkan cara untuk bisa bersikap berani di internet?

Inti sari

Keberanian adalah tentang kemauan mengambil risiko untuk menolong orang lain – apa pun caranya. Media bisa membentuk cara pikir kita tentang banyak hal, misalnya arti dari sikap berani, tetapi media tak selalu menunjukkan segala kemungkinan yang ada. Jadi, berani untuk mempertanyakan, “Informasi apa yang dihilangkan?” bisa membantu kita untuk berpikir lebih kritis. Saat berinternet, terkadang kita perlu mengambil risiko untuk menolong orang lain agar mereka terhindar dari hal yang menyakitkan. Kita semua bisa memilih untuk bersikap berani.

Dari pengamat menjadi penolong

Siswa berlatih mengidentifikasi empat peran dalam peristiwa perundungan (bullying), yaitu: pelaku perundungan, korban perundungan, pengamat, dan penolong. Apa yang harus dilakukan jika mereka berada di posisi pengamat atau pun korban perundungan?

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengidentifikasi** situasi pelecehan atau perundungan (bullying) di internet.
- ✓ **Mengevaluasi** apa artinya menjadi pengamat atau penolong di internet.
- ✓ **Mempelajari** cara untuk merespons perundungan (bullying) saat melihatnya.
- ✓ **Mengetahui** cara bersikap jika mengalami pelecehan.

Mari berdiskusi



Mengapa penting untuk memperlakukan orang lain dengan baik?

Sangat penting mengingatkan diri kita bahwa di balik nama pengguna dan avatar ada orang yang mempunyai perasaan, dan kita harus memperlakukan mereka sebagaimana kita ingin diperlakukan. Saat perundungan (bullying) atau perilaku jahat lainnya terjadi, biasanya ada empat jenis orang yang terlibat.

- Ada agresor, atau orang yang melakukan perundungan (bullying).
- Ada juga seseorang yang menjadi korban perundungan – target.
- Ada saksi peristiwa perundungan (bullying), biasanya disebut pengamat.
- Ada saksi peristiwa perundungan (bullying) yang berusaha mengintervensi secara positif, yang bisa disebut sebagai penolong.

Kalau kamu menjadi korban perundungan (bullying) atau perilaku buruk lainnya di internet, berikut beberapa hal yang bisa dilakukan:

Kalau aku korban, aku bisa...

- Mengabaikan mereka
- Memblokir mereka
- Membela diri (tetapi bukan untuk membalas dendam yang malah bisa memperburuk keadaan)
- Melaporkan mereka – memberi tahu orang tua, guru, saudara, atau orang lain yang bisa dipercaya, dan menggunakan alat pelaporan di aplikasi atau layanan untuk melaporkan postingan, komentar, atau foto yang bersifat melecehkan.

Kalau kamu adalah pengamat saat pelecehan atau perundungan (bullying) terjadi, kamu sebenarnya punya kemampuan untuk mengintervensi dan melaporkan perilaku tersebut. Memang, terkadang pengamat tak berusaha menghentikan perundungan (bullying) atau membantu korban. Namun, kamu bisa memilih memberikan dukungan kepada korban, serta bersikap baik dan suportif secara pribadi ataupun publik (terbuka, di depan banyak orang).

Kalau aku seorang pengamat, aku bisa menjadi penolong dengan cara...

- Mencari cara untuk menunjukkan kepedulian atau dukungan kepada orang yang menjadi korban secara pribadi, melalui telepon, SMS, atau pesan langsung.
- Secara publik mendukung korban dengan mengatakan sesuatu yang baik tentang dia sebagai tanggapan untuk komentar atau postingan yang jahat.
- Menghentikan perilaku jahat dengan berkomentar atau membalas pesannya (ingatlah untuk mengancam perilakunya, bukan orangnya), kalau menurutmu ini aman dan kamu merasa nyaman melakukannya.

- Menentang perilaku jahat di komentar atau membalas dengan “Jangan begitu dong. Ini nggak baik untuk dilakukan ya.” (Ingatlah untuk menentang perilakunya, bukan orangnya—kalau kamu merasa nyaman dan aman untuk melakukannya).
- Memutuskan untuk tak membantu agresor dengan menyebarkan perundungan (bullying) tersebut, atau memperburuk keadaan dengan membagikan postingan atau komentar jahat di internet.
- Melaporkan pelecehan. Beri tahu seseorang yang bisa membantu, seperti orang tua, guru, atau guru BP.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja: “Dari pengamat menjadi penolong” (satu lembar per siswa).

Jawaban lembar kerja:

Skenario 1: B, H, B (karena tak membantu dalam situasi), H, H.

Skenario 2: H, B, H, H.

Skenario 3: H, H, B, B, H.

Skenario 4: Jawabannya ada di tanganmu!

Kemungkinan penyesuaian untuk kelas 2-3: Skenario di lembar kerja mungkin terlalu panjang untuk dibaca siswa Anda dalam kelompok. Jadi, Anda mungkin dapat membacakan skenario itu di depan kelas dan menjadikannya bahan diskusi dengan seluruh siswa di kelas. Periksa apakah kelas dapat memberikan jawaban yang benar (di bawah) sebelum membacakannya. (Oh, dan perlu ingat jika siswa Kelas 2 dan 3 belum pernah mengalami hal yang dijelaskan di sini, mungkin saja mereka memiliki saudara yang lebih tua, yang pernah mengalami pengalaman serupa dan mungkin siswa ingin membicarakannya.)

1. Pengamat atau penolong?

Setelah mendiskusikan peran, bagikan lembar kerja dan beri siswa waktu 15 menit untuk membaca tiga skenario dan mengategorikan respons mereka. Jika masih ada waktu, minta mereka membuat skenario sendiri bersama-sama sebagai satu kelas.

2. Penolong di sekolah dan online

Sebelum atau setelah diskusi berakhir, tanyakan apakah mereka dapat menjelaskan alasan pentingnya ada penolong di sekolah dan online.

3. Diskusikan

Jika masih ada waktu, tanyakan kepada siswa apakah ada respons yang sulit dikategorikan. Lakukan diskusi tentang hal tersebut.

Inti sari

Baik mendukung orang lain, melaporkan suatu hal yang menyakitkan, ataupun mengabaikan sesuatu agar efeknya tak semakin kuat, kamu punya berbagai strategi yang bisa dipilih dalam mengatasi perundungan, tergantung pada situasinya. Dengan kebaikan hati, siapa pun bisa membuat perbedaan yang besar dalam mengubah situasi.

Dari pengamat menjadi penolong

Jadi, kini kamu tahu bahwa pengamat bisa menggunakan kemampuannya untuk kebaikan dan menjadi penolong dengan cara membantu orang yang menjadi korban perundungan. Berikut tiga skenario yang merupakan contoh perundungan (bullying) atau pelecehan di internet. Masing-masing dari ketiga skenario yang sudah dibuat sudah memiliki daftar respons. Tentu saja tidak hanya ada satu respons yang benar (terkadang memilih untuk melakukan lebih dari satu respons dapat **sangat** membantu), tetapi setiap pilihan di bawah ini adalah sesuatu yang dapat dilakukan pengamat ataupun penolong. Baca setiap respons lalu putuskan apakah ini adalah tindakan pengamat atau penolong, kemudian tulis “B” untuk “pengamat” (bystander) atau “H” untuk “penolong” (helper) dalam kotak kosong di samping respons.

Jika masih ada waktu, lakukan diskusi kelas tentang respons yang sulit dikategorikan dan apa alasannya. Opsi lain: Para siswa dapat memikirkan skenario ke-4—mungkin sesuatu yang pernah terjadi di sekolah Anda. Bersama seluruh siswa di kelas, Anda dapat memikirkan berbagai ide respons di mana siswa dapat menolong atau sekadar mengamati.

Skenario 1

Salah satu temanmu menjatuhkan ponselnya di sekitar kantin, di dekat lapangan sepak bola sekolah. Seseorang menemukan ponselnya dan menyebarkan pesan yang sangat jahat tentang siswa lain kepada anggota tim sepak bola temanmu, kemudian ia meletakkan ponsel itu kembali di dekat kantin. Siswa yang menjadi korban mendatangi temanmu dan mengatakan bahwa temanmu adalah orang jahat karena telah mengirimkan pesan itu, meskipun temanmu bukanlah pelakunya. Tak ada yang tahu siapa yang mengirimkan pesan jahat itu. Kamu...

- Akan ikut bersimpati kepada temanmu tetapi tak melakukan apa pun karena tak ada yang tahu siapa yang melakukan hal jahat itu padanya.
- Akan mencari orang yang menjadi korban lalu menanyakan bagaimana perasaannya dan apakah ada yang bisa kamu lakukan untuknya.
- Akan mendramatisasi keadaan dengan membagikan pesan jahat kepada teman lainnya.

Catatan untuk pengajar: Siswa mungkin mengalami kesulitan di sini, yang berarti mereka anak-anak pintar, karena kasus ini memang sulit. Ini bukan murni mengamati ataupun murni menolong karena tindakan tersebut malah dapat memperburuk keadaan. Hal seperti ini mungkin perlu didiskusikan.

- Dan temanmu akan meminta semua anggota tim sepak bola untuk memposting pujian tentang orang yang menjadi korban.
- Dan temanmu akan secara anonim melaporkan insiden ini kepada kepala sekolah, yang akan menghimbau semua siswa, bahwa kita perlu membahas cara yang baik untuk mengamankan dan mengunci ponsel.

Skenario 2

Gurumu membuat blog untuk kegiatan kelas bahasa, yang akan memberi siswa di kelas akses untuk menulis, mengedit, dan memposting komentar di blog. Keesokan harinya, beliau jatuh sakit dan guru pengganti tak memperhatikan bahwa terjadi hal buruk di blog kelas – seseorang memposting komentar yang sangat buruk tentang salah satu siswa di kelas. Kamu...

- Akan membalas komentar tersebut dengan mengatakan hal seperti “Ini sangat jahat” dan “Aku adalah teman _____, dan komentar ini tidak benar.”
- Akan mengabaikannya hingga gurumu kembali.
- Akan meminta siswa lainnya untuk memposting komentar dan pujian yang baik tentang siswa yang menjadi korban.
- Akan memberi tahu guru pengganti tentang perilaku jahat yang terjadi di blog kelas, dan bahwa beliau mungkin perlu melaporkannya kepada guru kelas.

Skenario 3

Ada game online yang dimainkan oleh banyak temanmu. Biasanya, chat di game membahas apa yang terjadi dalam game. Terkadang isi chat berubah menjadi agak tak menyenangkan, meski hal ini biasa dalam bermain game dan bukan suatu hal yang buruk. Tetapi kali ini, salah satu pemain mulai mengatakan hal yang sangat tidak baik kepada temanmu yang juga turut bermain, dan dia tak berhenti melakukannya. Pemain tersebut bahkan semakin menjadi-jadi keesokan harinya. Kamu...

- Menelepon temanmu dan memberitahunya kalau kamu pun tak menyukai kejadian ini, lalu bertanya kepada temanmu apa yang sebaiknya kamu lakukan.
- Menelepon semua orang yang bermain game denganmu (memastikan mereka tahu bahwa kamu ingin melakukan hal ini), untuk mengajak mereka agar turut menghentikan tindakan buruk ini.
- Memutuskan untuk menunggu dan melihat apakah anak tersebut akan menghentikan tindakannya, lalu mungkin menentukan tindakan selanjutnya.
- Berhenti bermain game untuk sementara waktu.
- Memeriksa aturan komunitas game dan memeriksa apakah perundangan (bullying) diperbolehkan, lalu melaporkan perilaku buruk tersebut menggunakan sistem pelaporan game.

Skenario 4

Buatlah skenario dalam kehidupan nyata bersama-sama sebagai satu kelas, berdasarkan situasi yang pernah didengar oleh salah satu siswa, lalu buatlah respons sebagai pengamat dan penolong, untuk menunjukkan bahwa kamu benar-benar memahami apa yang kita bahas sekarang!

Opsi penolong

Siswa sering kali ingin membantu korban perundungan (bullying), tetapi tidak tahu apa yang harus dilakukan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai pilihan. Lewat kegiatan ini, siswa diberi contoh serta kesempatan untuk membuat respons positif sendiri.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** bahwa menjadi penolong adalah sebuah pilihan.
- ✓ **Mempelajari** berbagai cara untuk mengintervensi dan menjadi penolong dalam situasi tertentu.
- ✓ **Memilih** cara merespons dari berbagai opsi yang dirasa aman dan sesuai.
- ✓ **Membuat** respons sendiri terhadap situasi yang ada.

Mari berdiskusi



Saat melihat seseorang bersikap jahat kepada orang lain di internet – membuatnya merasa malu atau dikucilkan, mengejek, merendahkan, menyakiti perasaannya, dll. – kamu selalu punya pilihan. Pertama, kamu bisa memilih untuk menjadi penolong, tak hanya pengamat, dengan membantu korban. Kedua, kalau memilih untuk menjadi penolong, kamu mempunyai opsi terkait tindakan apa yang bisa dilakukan.

Hal terpenting yang harus diketahui adalah bahkan dengan mendengarkan kesedihan korban, kamu sudah membantunya – dan menunjukkan kepadanya bahwa ada orang yang peduli.

Tapi, perlu diketahui bahwa tidak semua orang merasa nyaman mendukung orang lain di hadapan **publik**, baik di internet ataupun di kantin sekolah. Kalau kamu merasa nyaman, lakukanlah! Kamu bisa...

- Mengecam perilaku buruk (bukan orangnya), dengan mengatakan itu tidak baik.
- Mengatakan sesuatu yang baik tentang korban melalui postingan atau komentar.
- Meminta teman-teman lainnya untuk ikut memuji korban juga di internet.
- Di dunia nyata, kamu bisa mengajak orang tersebut untuk jalan-jalan di taman bermain atau duduk denganmu saat makan siang.

Tidak masalah kalau kamu tidak merasa nyaman membantu di hadapan publik. Kamu juga bisa membantu korban secara **pribadi**. Kamu bisa...

- Menanyakan keadaannya melalui pesan langsung.
- Mengatakan sesuatu yang baik atau memberikan pujian melalui pesan langsung, komentar, atau postingan anonim (kalau menggunakan media yang memungkinkanmu untuk tetap anonim).
- Berbicara dengannya pelan-pelan di lorong sekolah dan katakan bahwa kamu mau mendengarkan kalau dia ingin bicara sepulang sekolah atau melalui telepon.
- Katakan kepadanya bahwa menurutmu perilaku jahat itu salah dan tanyakan apakah dia ingin membicarakannya.

Apa pun pilihanmu sebagai penolong, kamu mempunyai **opsi melapor** secara publik ataupun pribadi. Artinya, kamu bisa melaporkan perilaku perundungan (bullying) melalui fasilitas di dalam aplikasi atau situs, atau bisa juga melaporkannya kepada orang dewasa yang kamu tahu akan membantu membuat keadaan menjadi lebih baik, terutama untuk si korban.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Papan tulis atau sandaran papan tulis dengan permukaan putih yang lebar tempat siswa dapat menempelkan sticky note.
- Handout: Lembar kerja "Opsi penolong".
- Sticky note untuk setiap siswa.

Kemungkinan penyesuaian untuk kelas 2-3: Skenario di lembar kerja mungkin terlalu panjang untuk dibaca siswa Anda dalam kelompok. Anda mungkin dapat membacakan skenario tersebut di depan kelas, kemudian meminta siswa membuat kemungkinan respons secara berkelompok.

Dalam aktivitas ini, kita akan mencoba seperti apa rasanya menjadi penolong, kita anggap semua siswa di kelas telah membuat pilihan untuk membantu korban.

1. Buatlah grup beranggotakan lima siswa

Setiap grup harus menunjuk pembaca dan penulis.

2. Semua grup membaca dan mendiskusikan situasi yang membuat tidak nyaman

Tiga situasi tersedia pada lembar kerja di halaman berikutnya.

Sementara semua grup berdiskusi, guru membagi papan tulis atau sandaran papan tulis menjadi dua bagian yang lebar dengan judul "Dukungan Publik" dan "Dukungan Pribadi".

3. Semua grup memilih atau membuat dua macam respons untuk setiap situasi

Siswa bisa menggunakan contoh respons dalam "Mari berdiskusi" atau membuat responsnya sendiri.

4. Siswa memposting pilihannya di papan tulis dan membacakannya dengan lantang di depan kelas

Pengajar bisa memfasilitasi diskusi kelas berdasarkan pilihan yang dibuat siswa.

Inti sari

Sering kali saat melihat seseorang tersakiti atau dilecehkan, kamu ingin membantu tetapi tak selalu tahu apa yang harus dilakukan. Kini kamu tahu berbagai cara untuk membantu korban – dan kamu mempunyai opsi untuk mendukung mereka dengan cara yang nyaman untukmu. Kamu mempunyai kekuatan untuk membantu orang-orang dengan caramu sendiri!

Opsi penolong

Setelah terbagi dalam grup, setiap grup boleh memutuskan bagaimana kalian ingin menjadi penolong. Minta satu sukarelawan dalam grupmu untuk menjadi penulis (pada sticky note) dan satu orang untuk menjadi pembaca. Pembaca akan membacakan situasi pertama dengan lantang, lalu setiap grup diberi waktu lima menit untuk mendiskusikan masing-masing situasi, serta memutuskan cara untuk mendukung korban di hadapan publik dan secara pribadi. Penulis akan menulis keputusanmu di dua sticky note, lalu menempelkan satu di kolom Publik dan satu di kolom Pribadi. Untuk membuat keputusanmu, gunakan ide yang baru didiskusikan bersama-sama dengan kelas ATAU tuliskan caramu sendiri untuk membantu korban. Lakukan langkah yang sama untuk situasi 2 dan situasi 3.

Catatan: Ada lebih dari satu cara yang tepat untuk mendukung korban karena setiap orang itu (baik korban maupun pengamat) berbeda dan begitu juga setiap situasi. Kita hanya mencoba berbagai opsi sebagai penolong.

Situasi 1

Seorang siswa memposting video tentang dirinya yang menyanyikan lagu cover dari penyanyi pop terkenal. Siswa lainnya mulai memposting komentar jahat tentang video tersebut. Apa yang kamu lakukan untuk mendukung siswa yang memposting video? Gunakan beberapa ide yang telah didiskusikan sebelumnya atau gunakan respons dari grupmu sendiri.

Situasi 2

Komentar yang diposting temanmu di-screenshot dan disebar oleh salah satu siswa di sekolah, sehingga menjadi viral. Komentar tersebut pun dijadikan lelucon yang tidak baik. Apa yang akan kamu lakukan untuk mendukung siswa yang komentarnya di-screenshot dan disebar tersebut? Pilih salah satu ide yang baru didiskusikan dalam kelas – atau putuskan responsmu sendiri.

Situasi 3

Kamu menemukan bahwa seorang siswa di sekolahmu membuat akun palsu di media sosial menggunakan nama siswa lain, lalu memposting foto dan meme yang mengatakan hal-hal buruk tentang siswa tersebut, guru, dan sekolah. Apa yang akan kamu lakukan untuk mendukung siswa yang identitasnya ditiru dengan cara yang jahat ini? Pertimbangkan beberapa ide yang telah didiskusikan sebelumnya atau buat responsmu sendiri.

Tanya Kalau Ragu: Pelajaran 4.1

Melihat konten yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan?

Siswa belajar bahwa jika melihat gambar atau video yang membuat tidak nyaman, mereka harus mengikuti naluri mereka, menolak untuk terus melihat hal tersebut, dan membicarakan konten tersebut dengan orang dewasa yang mereka percayai.

Catatan khusus untuk pengajar: Karena anak-anak di kelas awal sekolah dasar cenderung lebih jarang menggunakan internet daripada anak-anak dari kelas yang lebih senior, aktivitas ini berfokus untuk membantu anak-anak yang lebih muda menyikapi gambar atau pesan yang membuat tidak nyaman, yang mungkin mereka temui di mana-mana. Jika seorang anak menemukan konten atau komunikasi yang membuatnya merasa tidak nyaman di internet dan melaporkannya kepada Anda setelahnya, ikuti langkah berikut:

1. Ucapkan terima kasih kepadanya karena sudah mau bercerita kepada Anda dan katakan bahwa dia melakukan hal yang benar dengan datang kepada Anda.
2. Simak laporannya dan percayai kata-katanya. Kalau menurut Anda memungkinkan, Anda dapat dengan lembut meminta penjelasan lebih lanjut, tetapi jangan memaksa. Dalam situasi ini, tugas Anda adalah mendengarkan, bukan menyelidiki.
3. Jika dia menunjukkan bahwa konten tersebut dibagikan oleh orang dewasa atau bahwa dia telah dihubungi secara tidak pantas, laporkan itu kepada pengurus sekolah, tetapi dengan memahami sensitivitas informasi ini, dan bahwa melindungi si anak adalah prioritas utama.
4. Pastikan pengurus sekolah melakukan tindak lanjut.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengenali** konten yang membuat mereka merasa tidak nyaman.
- ✓ **Memahami** apa yang harus dilakukan saat menemukan konten tersebut.
- ✓ **Membuat rencana** untuk membicarakan hal yang membuat mereka tidak nyaman dengan orang dewasa yang bisa dipercaya.

Mari berdiskusi



Melihat gambar atau menonton video di ponsel, tablet, atau komputer bisa jadi sangat menyenangkan. Angkat tangan kalau kamu pernah melihat gambar atau video di ponsel, tablet, atau komputer. [Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]

- Dengan siapa kamu melihat hal-hal ini? (“Keluarga.” “Teman main.” “Teman sekelas.”)
- Apa konten yang kamu paling suka lihat? (Jawaban bervariasi.)
- Bagaimana perasaanmu saat melihat konten itu? (“Seru.” “Senang.” “Santai.”)

Tidak semua gambar dan video menyenangkan untuk dilihat. Angkat tangan kalau kamu pernah melihat sesuatu yang membosankan. Atau membingungkan. Atau menakutkan. [Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]

Pikirkan pengalaman saat kamu merasa sangat tidak nyaman—tidak hanya saat melihat tablet atau menonton TV, tetapi pengalaman **apa pun** yang membuat kamu merasa tidak nyaman. Kamu tidak perlu mengatakan hal apa yang terjadi. Coba Bapak/Ibu beri beberapa contoh reaksi tubuh saat seseorang merasa tidak nyaman. Angkat tangan jika **kamu** pernah merasakan reaksi tubuh yang Bapak/Ibu sebutkan, saat kamu merasa tidak nyaman. [Beri jeda sejenak setelah setiap reaksi tubuh...] Wajah terasa panas. Jantung berdegup kencang. Telapak tangan berkeringat. Perut mual. Napas terengah-engah. Tubuhmu pernah merasakan semua itu, ‘kan?

Sekarang angkat tangan kalau kamu pernah melihat gambar atau video yang membuatmu tidak nyaman. [Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.] Aktivitas ini akan membantumu mengetahui hal yang harus dilakukan jika melihat gambar atau video yang membuat tidak nyaman.

Jika seseorang menunjukkan gambar atau video yang membuat kamu merasa tidak nyaman, kamu bisa menolak. Kamu membutuhkan kemampuan menolak, dan ini penting untuk dilatih.

Jadi, apa saja kata-kata yang dapat kamu gunakan untuk menolak gambar atau video yang membuat tidak nyaman? (“Sudah ah.” “Aku tidak suka.” “Aku tidak mau menonton itu.”)
[Tulis ide siswa di papan tulis.]

- Menghadap ke teman di sebelah dan berlatihlah mengatakan salah satu dari kata-kata ini. Gunakan suara yang tegas tetapi sopan. *Beri siswa kesempatan untuk melatih dua atau tiga opsi kata-kata yang berbeda.*
- Apa yang bisa membuat kita sulit menolak? (“Kalau orang itu tidak mau mendengarkan.” “Kalau dia terus menunjukkan hal yang serupa.” “Kalau kita takut atau malu untuk menolak.” “Kalau orang itu lebih tua.”)

Di sini, kamu harus berani dan ini sangat penting (mengacu pada Pelajaran 1).

Terkadang, kamu tidak sengaja melihat sesuatu yang membuat kamu merasa tidak nyaman saat menggunakan ponsel, tablet, atau komputer sendiri. Angkat tangan kalau kamu pernah mengalaminya. [Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]

- Apa yang harus dilakukan jika kamu tidak sengaja melihat sesuatu yang seperti ini? (“Menutupnya.” “Mematikan perangkat.”)
- Bagaimana kalau orang lain menunjukkannya kepadamu? (“Aku tidak mau menonton.” “Aku nggak suka.”)

Kalau tidak bisa atau tidak mau menolak, kamu bisa melaporkan yang terjadi kepada orang dewasa yang kamu percaya. Orang dewasa akan membantu dan melindungimu. Siapa saja orang dewasa yang bisa kamu percaya? (Jawaban bervariasi.) Saat kamu melapor kepada orang dewasa, ingatlah untuk bersikap percaya diri. Katakan kepada mereka apa yang terjadi dan gunakan suara yang tegas tetapi sopan.

Sekarang kita akan berlatih cara melapor ke orang dewasa.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Musik yang menenangkan.
- Skenario (halaman berikutnya).

Melapor dengan Iringan Musik

1. Jelaskan peraturannya kepada para siswa di kelas:

- “Bapak/Ibu akan membacakan sebuah skenario.”
- “Bapak/Ibu akan menyalakan musik selama 30 detik.”
- “Saat musik dimainkan, berjalan-jalanlah dan pikirkan apa yang akan kamu katakan untuk melaporkan skenario itu kepada orang dewasa.”
- “Saat musik berhenti, cari teman dan berlatihlah untuk melapor dengan teman tersebut.”

2. Pilih skenario dan nyalakan musik.

3. Hentikan musik.

4. **Dengarkan siswa saat mereka berlatih.** Pilih sepasang siswa untuk memeragakan apa yang mereka katakan di depan kelas.
5. **Panggil beberapa siswa lain** secara acak untuk menjelaskan kepada siswa lainnya di kelas, apa tindakan yang akan mereka lakukan dalam situasi ini.
6. **Ulangi langkah 2-5** untuk skenario lain, selama waktu memungkinkan.

Daftar skenario

Skenario 1: Seseorang menunjukkan klip dari acara komedi yang menurutnya lucu, tetapi membuatmu merasa tidak nyaman.

Skenario 2: Kakak atau adikmu menunjukkan video kecelakaan mobil. Dia menganggap reaksimu lucu saat kamu berkata “tidak mau”.

Skenario 3: Salah satu anggota keluargamu terus bermain game yang berisi banyak aksi menembak. Kamu awalnya suka, tetapi lama-lama kamu merasa tidak nyaman.

Skenario 4: Kamu bermain game dengan beberapa orang lain, dan kamu melihat salah satu dari mereka bersikap sangat jahat pada pemain lain.

Skenario 5: Sepupumu berkunjung ke rumah dan kalian menonton video bersama. Lalu, dia mulai menonton video yang menampilkan orang yang tidak memakai baju.

Inti sari

Kamu mungkin melihat hal-hal yang membuat tidak nyaman, baik offline maupun online. Kalau kamu tidak nyaman saat melihat sesuatu, cobalah untuk berkata terus terang dan menolaknya. Selain itu, jangan lupa untuk melaporkan apa yang kamu lihat itu kepada orang dewasa agar mereka bisa membantu menjaga keamanan semua orang.

Tanya Kalau Ragu: Pelajaran 4.2

Konten online yang membuat tidak nyaman: Apa yang harus dilakukan?

Siswa belajar mengidentifikasi konten online yang tidak pantas dan berbagai strategi untuk menolaknya. Siswa juga belajar melaporkan konten yang menyiratkan bahwa seseorang telah atau akan menyakiti dirinya sendiri atau orang lain.

Catatan khusus untuk pengajar: Jika selama atau setelah aktivitas ini salah satu siswa memberi tahu Anda tentang suatu kejadian perundungan (*bullying*), pelecehan, penindasan, ancaman kekerasan, atau bahkan pikiran bunuh diri, itu biasanya merupakan tanda bahwa mereka mempercayai Anda, dan sangatlah penting bahwa Anda menghargai kepercayaan itu. Menurut penelitian, siswa sering kali melaporkan informasi sensitif kepada orang dewasa **hanya satu kali**. Jika laporan pertama itu tidak membuatnya merasa terbantu, siswa tidak akan melakukannya lagi.

Jika seorang anak melaporkan sesuatu yang serius kepada Anda, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Berterima kasihlah kepada siswa tersebut karena sudah berani melapor dan beri tahu dia Anda akan mengajaknya bicara secara lebih pribadi sesegera mungkin.
2. Setelah Anda bertemu dengan dia secara pribadi, berterima kasihlah sekali lagi dan yakinkan dia bahwa Anda akan membantu melindunginya—atau, kalau mereka melapor untuk orang lain—pastikan orang itu mendapatkan bantuan yang diperlukan.
3. Simak laporannya dan percayai kata-katanya. Kalau Anda bersedia, Anda dapat dengan lembut meminta penjelasan lebih lanjut, tetapi jangan memaksa. Dalam situasi ini, tugas Anda adalah mendengarkan, bukan menyelidiki. Jika kasusnya serius, laporkan yang Anda dengar kepada pengurus sekolah dan pastikan mereka melakukan tindak lanjut.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengenali** konten yang membuat tidak nyaman.
- ✓ **Memahami** bahwa ia dapat menolak untuk menonton atau menanggapi.
- ✓ **Mempelajari** beberapa strategi untuk menolak.
- ✓ **Berlatih** menggunakan strategi tersebut, termasuk cara melapor kepada orang dewasa.

Mari berdiskusi



Aktivitas ini akan membantumu menangani situasi saat orang melakukan, mengatakan, atau menunjukkan suatu hal melalui internet yang membuatmu merasa tidak nyaman atau takut.

Angkat tangan jika kamu pernah melihat konten, komentar, atau perilaku online yang membuat tidak nyaman—mungkin teks, foto, atau video. [Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]

Tulis kalimat ini di papan tulis dan mintalah siswa Anda menyalinnya, lalu mengisi bagian yang kosong: “Sesuatu yang membuatku merasa tidak nyaman saat online adalah _____.” Pada selembar kertas, tuliskan beberapa contoh yang dapat digunakan untuk mengisi bagian kosong pada kalimat di papan tulis tersebut.

Saat para siswa menulis, berkelilinglah dan amati jawaban mereka. Tanyai beberapa siswa apakah mereka bersedia membagikan jawaban mereka kepada siswa lainnya di kelas.

Sebagaimana saat di sekolah, kamu memiliki hak yang sama untuk merasa aman dan nyaman saat online. Kamu berhak memutuskan apa yang mau kamu tonton atau dengan siapa kamu berbicara saat online. Kamu bisa menolak melihat apa pun yang membuatmu tidak nyaman. Aktivitas ini bertujuan untuk mengasah kemampuan menolakmu—ini adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang.

Jadi, bagaimana cara menolak hal-hal yang membuat tidak nyaman?

Lihat apakah mereka menyebutkan beberapa dari contoh ini: “Matikan perangkat.” “Hapus hal yang orang kirimkan kepada kita.” “Memblokir atau menghapus pengirim.” “Memberi tahu orang itu bahwa kita tidak suka hal tersebut.”

Pastikan mereka mendengar semua opsi ini. Dorong siswa untuk menjelaskan secara mendetail cara mereka menolak konten di berbagai platform. Ini juga akan menjadi kesempatan bagi Anda untuk belajar lebih jauh, untuk bahan diskusi di masa mendatang, tentang pengalaman siswa Anda saat online. Untuk memaksimalkan kepercayaan dan komunikasi, cobalah untuk tidak menghakimi.

Terkadang seseorang akan terus melakukan sesuatu yang membuatmu tidak nyaman, atau kamu mungkin masih merasa tidak nyaman tentang sesuatu, meskipun hal tersebut sudah tidak ada. Terkadang kamu mungkin tidak tahu cara menangani sebuah situasi—dan ini wajar. Banyak **orang dewasa** pun tidak tahu cara menangani situasi tertentu. Apa yang bisa kamu lakukan dalam situasi seperti ini?

Lihat apakah mereka memberikan jawaban sendiri atau yang berikut ini: “Meminta bantuan dari orang dewasa yang bisa dipercaya.”

Ingat, jika kamu sudah menolak suatu konten atau perilaku, kamu tetap bisa melaporkannya. Kamu bisa melakukan keduanya.

Kalau kamu butuh bantuan dan melaporkan apa yang terjadi pada orang dewasa tetapi dia tidak bisa membantu, apa yang sebaiknya dilakukan? (“Melapor kepada orang dewasa lain.”) Bapak/Ibu tahu melapor tidak selalu mudah. Menurut ahli, siswa biasanya hanya satu kali melaporkan masalah. Jadi, Bapak/Ibu minta: Teruslah melapor sampai menemukan orang dewasa yang bisa membantu.

Siapa saja contoh orang dewasa di sekolah yang bisa kamu percayai untuk membantu? (Jawaban bervariasi.) Ada banyak orang dewasa di sini yang bisa kamu ajak bicara saat membutuhkan bantuan.

Sekarang kita akan berlatih menolak dan melaporkan hal yang tidak diinginkan, membuat tidak nyaman, atau menakutkan.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Skenario (halaman 126).
- Selembar kertas dengan tulisan “Tolak”.
- Selembar kertas lagi dengan tulisan “Laporkan”.

1. Pasang dua tulisan tersebut di dua sisi kelas yang berlawanan.

2. Pilih skenario dari daftar dan bacakan kepada seluruh siswa di kelas, atau buat skenario sendiri yang relevan.

3. Minta siswa memikirkan apakah dia akan menolak skenario itu atau melaporkan hal yang terjadi kepada orang dewasa dan meminta bantuan.

4. Minta siswa berpindah ke sisi kelas yang sesuai dengan tindakannya.

5. Minta setiap kelompok mendiskusikan apa yang akan mereka katakan atau lakukan saat menolak atau melapor beserta alasannya.

6. Panggil satu siswa dari setiap kelompok untuk memeragakan tindakan melapor dan menolak.

7. Ulangi dengan skenario lain, selama waktu memungkinkan.

Daftar skenario

Skenario 1: Salah satu teman terus menggunakan kata-kata yang tidak baik di dalam chat.

Skenario 2: Kamu terus melihat pernyataan seksis di kolom komentar.

Skenario 3: Seseorang mengejek foto yang ada kamu di dalamnya.

Skenario 4: Seseorang mengatakan sesuatu yang sangat rasis tentangmu.

Skenario 5: Seseorang memintamu mengirimkan fotomu tanpa memakai baju.

Skenario 6: Kamu melihat postingan yang mengatakan seseorang akan membawa senjata api ke sekolah.

Inti sari

Kamu mungkin melihat hal-hal yang menakutkan saat online—misalnya, seseorang berkata dia akan melakukan sesuatu yang melukai diri sendiri atau orang lain. Dalam situasi ini, segera beri tahu orang dewasa agar mereka bisa membantu semua orang tetap aman.

Hal yang harus dilakukan saat melihat konten jahat

Siswa melatih tindakan yang harus dilakukan saat dia melihat atau mendengar sesuatu yang membuat tidak nyaman dalam sebuah video, game online, atau acara TV.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Memahami** bahwa merasa takut atau sedih saat melihat sesuatu yang membuat tidak nyaman di dalam (atau di luar) layar adalah hal yang wajar.
- ✓ **Memahami** bahwa ia bisa menolak melihat hal yang membuat tidak nyaman dalam sebuah acara, game, atau video.
- ✓ **Memahami** cara menolak konten yang membuat tidak nyaman.
- ✓ **Mengetahui** siapa yang bisa ia ajak bicara, kalau melihat sesuatu yang membuatnya tidak nyaman.

Mari berdiskusi



Apa saja acara TV atau video online favoritmu? [*Panggil beberapa siswa yang mau berbicara secara sukarela.*] Apa yang kamu suka dari acara ini? (“Lucu.” “Seru sekali, ada banyak petualangan, dsb.”) Emosi apa yang kamu rasakan saat menontonnya? (“Senang.” “Seru.”)

Kita biasanya **suka** menonton acara TV atau video karena menghibur, ‘kan? Siapa yang tahu arti kata “menghibur”? [*Panggil beberapa siswa yang mau berbicara secara sukarela.*]

Jika sebuah acara menghibur, acara itu membuatmu merasa senang dan kamu suka menontonnya, mungkin acara itu membuatmu tertawa atau rileks, atau kamu tertarik karena belajar sesuatu yang baru, atau sangat seru karena kamu tidak sabar untuk mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya.

Namun terkadang sebuah acara **tidak** menghibur karena ada orang atau binatang yang sungguh-sungguh terluka, ada seseorang yang jahat atau menakutkan atau ada sesuatu yang membuatmu merasa cemas atau sedih. Ada yang mau cerita tentang video atau acara yang menurutmu tidak menghibur, dan mengapa begitu? [*Panggil beberapa siswa yang mau berbicara secara sukarela.*]

Hari ini kita akan melatih tindakan yang bisa kamu lakukan saat melihat atau mendengar sesuatu yang membuat tidak nyaman di TV atau internet.

- Kalau menonton acara TV atau video sendiri dan mendengar sesuatu yang membuat tidak nyaman, kamu bisa mematakannya. [*Tulis “Matikan media” di papan tulis.*]
- Kalau kamu masih merasa tidak nyaman setelah mematakannya, cari orang dewasa yang kamu percaya untuk membicarakan apa yang kamu lihat dan bagaimana perasaanmu setelah melihatnya. [*Tulis “Bicara dengan orang dewasa yang dipercaya” di papan tulis.*]
- Siapa orang dewasa yang kamu percaya dan bisa kamu ajak bicara? [*Tulis ide-ide siswa di bawah judul “Orang Dewasa yang Dipercaya” di papan tulis.*] (Kemungkinan jawaban: Ibu, Ayah, pengasuh, guru, dsb.)
- Kalau menonton acara TV atau video online bersama teman atau keluarga dan melihat atau mendengar sesuatu yang membuat tidak nyaman, kamu bisa berkata terus terang dan jelaskan perasaanmu. [*Tulis “Katakan” di papan tulis.*]
- Misalnya, kamu bisa berkata, “Acara ini seram. Kita nonton yang lain saja yuk.” Ada ide lain tentang hal yang bisa kamu katakan? [*Tulis ide-ide siswa di papan tulis, di bawah judul “Katakan”.*] (Kemungkinan Jawaban: “Aku tidak mau menonton karena membuatku merasa tidak enak”; “Ayo tonton sesuatu yang kita semua suka.”)

Kalau seseorang terus menunjukkan hal yang kamu tidak suka setelah kamu memberi tahu dia, kamu bisa memilih untuk pergi dan memberi tahu orang dewasa yang kamu percaya.

Aktivitas



Kita sekarang akan berlatih berbicara terus terang saat kamu melihat atau mendengar sesuatu yang membuat tidak nyaman di TV atau di dalam game atau video, dan bicarakanlah kepada orang dewasa yang kamu percaya. [Bantu siswa mencari pasangan.]

Bapak/Ibu akan membacakan sebuah skenario, kemudian kamu akan bergantian berlatih apa yang akan kamu lakukan dalam situasi tersebut. Ayo kita mulai yang pertama bersama-sama.

Pilih skenario dari daftar di bawah dan minta siswa bekerja sama dengan pasangannya untuk memutuskan bagaimana mereka akan merespons. Setelah beberapa saat, panggil beberapa siswa yang bersedia bicara. Lanjutkan dengan skenario lain selama waktu memungkinkan.

Daftar skenario

Skenario 1: Kamu sedang menonton video online bersama salah satu anggota keluarga. Orang di video tersebut sering mengumpat dan mengatakan hal yang jahat sehingga membuatmu tidak nyaman. Kamu memutuskan untuk berkata terus terang. Apa yang akan kamu katakan? [Beri tahu pasanganmu apa yang akan kamu katakan.]

Skenario 2: Kamu menonton acara TV baru sendirian. Kamu sudah sampai di bagian tengah episode pertama saat sesuatu yang sangat menakutkan terjadi. Wah! Kamu terus kepikiran tentang adegan tersebut, dan sekarang kamu merasa hal itu bisa terjadi padamu juga. Kamu mematikan acara itu dan melaporkannya kepada orang dewasa yang bisa dipercaya. [Beri tahu pasanganmu kepada siapa kamu akan melapor dan apa yang akan kamu katakan.]

Skenario 3: Kamu menonton video online dengan teman-teman. Salah satu teman menunjukkan video berisi orang yang tidak memakai baju. Kamu merasa tidak nyaman. Kamu tidak tahu perasaan teman-temanmu, tetapi kamu tidak ingin lagi menonton video tersebut. Kamu memutuskan untuk berbicara terus terang. [Beri tahu pasanganmu apa yang akan kamu katakan.]

Skenario 4: Kamu memainkan game multiplayer online dan melihat salah satu pemain sengaja mengganggu aksi pemain yang lain. Seseorang memintanya berhenti melakukannya dan dia hanya tertawa. [Beri tahu pasanganmu apa yang akan kamu katakan.]

Skenario 5: Sepupumu sedang bermain video game yang berisi banyak aksi tembak-menembak. Ada banyak orang yang terluka. Kamu meminta mereka memainkan game lain, tetapi mereka mengabaikanmu. [Beri tahu pasanganmu apa yang akan kamu lakukan.]

Skenario 6: Kamu sedang di rumah teman dan tidak sengaja mendengar berita di TV yang membuatmu merasa sangat sedih. Setelah pulang, kamu memutuskan untuk berbicara kepada orang dewasa yang kamu percaya. [Beri tahu pasanganmu kepada siapa kamu akan melapor dan apa yang akan kamu katakan.]

Inti sari

Jika sebuah game, video, atau acara TV membuatmu merasa tidak nyaman, kamu boleh menolak menonton. Sekarang kamu tahu cara mengatasinya:

- Mematikan mediana, kalau kamu sedang sendiri.
- Melapor kepada orang dewasa yang kamu percaya, kalau kamu masih merasa tidak nyaman.
- Berbicara terus terang dan menjelaskan perasaanmu, kalau seseorang sengaja menunjukkannya kepadamu.
- Pergi dan/atau laporkanlah kepada orang yang kamu percayai, kalau seseorang terus menunjukkan konten yang membuatmu tidak nyaman, bahkan setelah kamu berbicara terus terang dengannya.

Menyikapi perilaku jahat online

Siswa belajar bahwa perilaku tetaplah perilaku—baik maupun jahat, online maupun offline. Mereka mencoba berbagai macam cara untuk menangani perilaku yang jahat, agar tidak memperbesar drama dan konflik yang terjadi.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengetahui** bagaimana perilaku jahat online bisa mengakibatkan konflik di sekolah.
- ✓ **Mengetahui** berbagai cara untuk menghindari memperbesar konflik online.

Mari berdiskusi



Apa saja alasan orang untuk bertindak jahat kepada sesama saat online? (“Gossip.” “Tidak menghormati.” “Salah paham.” “Tidak ada alasan yang jelas.”)

Konflik online bisa terjadi karena berbagai macam alasan. Kita bisa menghindari banyak pertengkaran dengan sekadar berusaha menunjukkan kebaikan hati kepada orang lain—atau tidak melibatkan diri di dalamnya. Terkadang, konflik itu adalah lanjutan dari sesuatu yang terjadi di sekolah. Namun, terkadang orang mengatakan atau melakukan hal yang jahat secara tiba-tiba tanpa alasan yang jelas. Angkat tangan kalau kamu pernah melihat atau mendengar orang melakukan hal jahat: *[Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]*

- Memposting komentar yang melecehkan di foto atau video
- Menyebarkan gosip atau berbohong tentang orang lain
- Berpura-pura menjadi orang lain untuk membuat masalah bagi orang itu
- Memberikan label yang buruk pada seseorang
- Menggunakan kata-kata yang bersifat rasis atau homofobik

Angkat tangan jika ada orang yang pernah berbuat jahat **kepadamu** saat online. *[Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat.]*

- Apa yang kamu rasakan kalau seseorang mengatakan atau melakukan sesuatu yang jahat kepadamu saat online? (“Jengkel.” “Marah.” “Sedih.” “Kecewa.”)
- Apa kamu pernah terpikir untuk membalas mereka? (“Ya.” “Tidak.”)

Wajar kalau kita merasa marah saat menurut kita seseorang melakukan hal yang jahat. Dorongan untuk membalas orang itu pun bisa terasa sangat kuat. Pikirkan kemungkinan akibat dari membalas orang itu. *[Beri siswa waktu untuk berpikir.]* Beri tahu teman di sampingmu. *[Setelah satu menit, panggil beberapa siswa secara acak untuk menyebutkan ide mereka.]* (“Memulai pertengkaran besar.” “Drama.” “Melibatkan makin banyak orang.” “Menimbulkan masalah.”)

Menanggapi perilaku jahat dengan perilaku yang juga jahat biasanya hanya akan memulai atau memperluas penyebaran konflik ke ranah online. Apa cara lain untuk menanggapi perilaku jahat yang tidak akan menyebabkan konflik? (“Mengabaikannya.” “Memberi tahu orang itu untuk berhenti.” “Memblokir atau menghapus orang itu.”)

Saat marah atau jengkel, kamu mungkin tidak sadar akan melakukan atau mengatakan hal yang jahat kepada orang lain. Oleh karena itu, penting untuk menenangkan diri sebelum kamu melakukan apa pun. Salah satu strategi untuk menenangkan diri adalah mengambil napas dalam-dalam dan perlahan.

Minta kelas mengambil napas dalam-dalam dan perlahan bersama beberapa kali.

Apa saja strategi lain yang pernah kamu gunakan untuk menenangkan diri saat marah atau jengkel? (“Menghitung mundur.” “Berkata kepada diri sendiri untuk tidak khawatir.” “Memikirkan sesuatu yang menyenangkan.”)

Bagaimana perasaanmu jika melihat seseorang memperlakukan orang lain dengan jahat saat online? (“Marah.” “Khawatir itu akan terjadi juga padaku.” “Jengkel.” “Terhibur.”)

- Saat orang yang menyaksikan perilaku jahat tidak mengatakan apa pun, atau malah tertawa atau ikut melakukannya, apa yang terjadi? (Mereka mendorong terjadinya lebih banyak perilaku jahat.” “Mereka membuat orang lain merasa tidak diterima.” “Mereka sendiri juga berperilaku jahat.”)
- Saat orang berani melawan perilaku jahat, apa yang mungkin terjadi? (“Orang akan menyadari bahwa perilaku itu tidak baik.” “Orang akan menjadi lebih baik hati dan lebih menghormati.”)

Angkat tangan kalau kamu pernah membantu seseorang yang sedang diperlakukan dengan jahat? [*Tunjukkan perhatian pada tangan yang diangkat. Panggil beberapa siswa untuk menceritakan pengalaman mereka membantu orang lain.*] Bagaimana rasanya membantu orang lain? (“Rasanya menyenangkan.”)

Apa yang sebaiknya dilakukan saat kamu tidak merasa nyaman atau aman untuk melawan perilaku jahat yang kamu lihat? (“Meminta bantuan orang dewasa.”)

Sekarang kita akan melatih beberapa cara untuk menanggapi perilaku jahat yang kita temui saat online.

Aktivitas



Materials needed:

- Lembar kerja: “Menyikapi perilaku jahat online” (satu lembar per kelompok beranggotakan 3-4 siswa).

1. Minta siswa membuat kelompok berisi 3-4 anak dan beri setiap kelompok sebuah lembar kerja.

2. Minta setiap kelompok menyelesaikan Bagian A pada lembar kerja.

3. Minta para kelompok saling bertukar lembar kerja.

4. Minta setiap kelompok menyelesaikan Bagian B pada lembar kerja.

5. Panggil setiap kelompok untuk membacakan jawaban-jawaban mereka di depan kelas.

Inti sari

Saat kamu menghadapi perilaku jahat online, penting untuk menanggapi dengan benar. Kalau berusaha membalasnya dengan perilaku jahat juga, kamu malah bisa memulai konflik atau memperburuk masalah yang sudah ada—baik online maupun di sekolah. Dengan menenangkan diri sejenak, kemudian menanggapi dengan cara lain, kamu bisa menghindari konflik.

Jika seseorang **terus** bersikap jahat kepadamu dan kamu tidak tahu cara menghentikannya, mintalah bantuan dari orang dewasa.

Menangani perilaku jahat online

Bagian A

Tuliskan contoh situasi ketika seseorang berperilaku jahat online.

Bagian B

Bagaimana tanggapanmu jika hal tersebut terjadi kepadamu?

Mengapa kamu menanggapi dengan cara seperti itu?

Bagaimana tanggapanmu jika melihat hal ini terjadi kepada orang lain?

Mengapa kamu menanggapi dengan cara seperti itu?

Kapan harus meminta bantuan

Satu saran yang akan selalu muncul selama pelajaran ini adalah: Jika siswa mengalami sesuatu yang membuatnya merasa tidak nyaman atau tersakiti, doronglah mereka untuk melaporkannya. Siswa perlu belajar bersikap berani dan mampu membicarakan kegelisahannya dengan orang yang dewasa yang tepercaya (Anda, kepala sekolah, atau orang tua) dan dapat membantu mereka. Hal tersebut diajarkan kepada siswa di hampir semua pelajaran yang ada, tetapi pelajaran ini secara khusus berfokus pada prinsip “tanya kalau ragu”. Di bawah ini, Anda akan menemukan daftar situasi, di mana diskusi mengenai topik ini akan sangat membantu.

Catatan untuk pengajar:

1. Selama beberapa generasi, anak-anak telah diajarkan atau dikondisikan untuk tidak “mengadu” sehingga hal ini telah menjadi norma sosial. Para pakar pencegahan perundungan (bullying) telah berusaha keras untuk membantu anak-anak memahami perbedaan antara “mengadu” dan mencari bantuan. Bantu siswa untuk memahami bahwa mencari dukungan ketika terjadi hal yang menyakitkan di internet bukanlah “mengadu”; ini adalah bentuk dari mencari bantuan untuk diri mereka sendiri atau teman saat mereka merasa disakiti.
2. Mendorong adanya komunikasi terbuka di kelas serta mengingatkan siswa bahwa Anda selalu ada untuk memberikan dukungan kepada siswa dan praktik pelaporan yang tepat.
3. Dalam diskusi di bawah ini, setiap kali siswa membagikan pengalaman tentang situasi saat mereka mencari bantuan orang dewasa, pastikan bahwa nada percakapan yang digunakan akan membuat mereka merasa bangga dan berani untuk mengambil tindakan, terutama karena mereka berbicara di hadapan teman-temannya.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengenali** bahwa meminta bantuan untuk diri sendiri atau orang lain merupakan tanda kekuatan.
- ✓ **Pikirkan dan diskusi bersama** mengenai bagaimana mendiskusikan situasi yang dihadapi siswa dapat membantu mereka mengatasi permasalahan yang mungkin terjadi.

Mari berdiskusi



Berikut seluruh daftar situasi yang mungkin kamu temui di internet. Kita mungkin tak akan membahas semuanya, karena Bapak/Ibu ingin kamu mengangkat tangan saat ada sesuatu dalam daftar yang mengingatkanmu tentang situasi yang telah dialami, serta apa tindakanmu pada saat itu, jadi kita bisa membahas situasi tersebut bersama-sama.

Aktivitas



Lihat skenario di bawah ini untuk menyelesaikan aktivitas.

Catatan untuk pengurus sekolah: Membentuk panel atau kelompok siswa di sekolah Anda (atau SMP/SMA di wilayah Anda) untuk menjadi mentor bagi junior mereka tentang situasi online seperti ini bisa menjadi cara yang sangat efektif untuk mengajari, melibatkan, dan mendukung para siswa yang lebih muda. Jika Anda sudah memiliki kelompok mentor siswa di sekolah, mintalah para mentor membahas skenario di atas bersama junior mereka dan menceritakan pengalaman mereka sendiri dalam menghadapinya.

Materi yang diperlukan:

- Handout (pilih sesuai dengan tingkat kelas siswa, satu lembar per siswa):
 - Skenario untuk Kelas 2-3.
 - Skenario untuk Kelas 4-6.

Inti sari

Mungkin **kelihatannya** berkebalikan, tetapi meminta bantuan saat kamu tidak yakin harus melakukan apa, adalah tindakan yang berani. Apa lagi jika kamu meminta bantuan untuk menolong dirimu sendiri atau membantu seseorang pulih dari sesuatu yang menyakitkan atau untuk mencegah bahaya, maka meminta bantuan adalah tindakan yang cerdas dan berani.

Skenario untuk Kelas 2-3

- 1. Baca daftar ini dalam hati.** Sambil melakukannya, pikirkanlah apakah kamu pernah mengalami situasi seperti di bawah ini, terlepas apakah saat itu kamu berniat untuk meminta bantuan orang dewasa atau tidak.
- 2. Angkat tanganmu** jika kamu ingin menceritakan apa yang kamu lakukan (atau tidak lakukan) dan apa alasannya. Kalau seseorang sudah memilih contoh situasi yang mirip, coba pikirkan lagi, apakah kamu pernah mengalami situasi lain yang dapat kita bahas bersama-sama.
- 3. Mari diskusikan berbagai situasi tersebut.**

Daftar skenario

Skenario 1: Kamu perlu bantuan untuk mengingat-ingat sandi (password). [Minta orang tua atau saudara yang lebih dewasa membantumu melakukan langkah-langkah untuk membuat sandi baru.]

Skenario 2: Gamer lain suka sekali dengan skin-mu dan bersedia membayar uang game untuk membelinya—bagaimana tanggapanmu?

Skenario 3: Kamu melihat perilaku yang sangat jahat di sebuah video dan tidak tahu harus bagaimana.

Skenario 4: Gamer lain bertanya berapa usiamu dan di mana rumahmu—apa kamu akan memberi tahu dia?

Skenario 5: Seorang teman menunjukkan sebuah video berisi kekerasan yang berat—ada seseorang yang terluka di dalamnya. Apa yang akan kamu lakukan?

Skenario 6: Kamu ingin melakukan sesuatu terhadap komentar online yang sangat jahat yang kamu lihat saat online. Apa yang akan kamu lakukan?

Skenario 7: Seseorang di tempat bermain mulai mengejek anak lain karena dia tidak punya ponsel, dan anak itu sangat sedih. Apa yang akan kamu lakukan?

Skenario 8: Kamu sedang menonton video berisi karakter kartun dan tiba-tiba sesuatu yang sangat menakutkan muncul di tengah video.

Skenario untuk Kelas 4-6

- 1. Baca daftar ini dalam hati.** Sambil melakukannya, pikirkanlah apakah kamu pernah mengalami situasi seperti di bawah ini, terlepas apakah saat itu kamu berniat untuk meminta bantuan orang dewasa atau tidak.
- 2. Angkat tanganmu** jika kamu ingin menceritakan apa yang kamu lakukan (atau tidak lakukan) dan apa alasannya. Kalau seseorang sudah memilih contoh situasi yang mirip, coba pikirkan lagi, apakah kamu pernah mengalami situasi lain yang dapat kita bahas bersama-sama.
- 3. Mari diskusikan berbagai situasi tersebut.**

Daftar skenario

Skenario 1: Kamu merasa seseorang telah meretas akunmu. Apa yang dapat kamu lakukan untuk mengambil akunmu lagi? [Buka bagian Bantuan di aplikasi atau situs terkait, dan selesaikan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuktikan kepada pihak penyedia aplikasi atau situs bahwa kamu adalah pemilik sah akun tersebut, lalu login dan ganti sandi (password) untuk akun itu—dan jangan beri tahu sandi ini kepada siapa pun kecuali orang tuamu.]

Skenario 2: Kamu menemukan sesuatu dan tidak yakin apakah hal tersebut merupakan penipuan. Kamu pun berpikir mungkin kamu sudah menjadi korban.

Skenario 3: Seorang gamer lain mulai menyaimu tentang hal-hal yang tidak berhubungan dengan game dan membuatmu tidak nyaman—apa kamu akan menjawabnya?

Skenario 4: Kamu mendengar seseorang bersikap sangat rasis di chat game.

Skenario 5: Kamu khawatir kamu mungkin sudah membagikan sesuatu yang tidak seharusnya saat online (beri tahu kami hal tersebut, hanya jika kamu merasa nyaman untuk membagikannya, tetapi walau kamu merasa tidak nyaman, penting untuk memberi tahu kami apa yang kamu lakukan terkait hal tersebut).

Skenario 6: Kamu melihat seseorang mengancam untuk memulai perkelahian atau membahayakan orang lain.

Skenario 7: Seseorang memposting sesuatu yang sangat buruk tentang diri mereka sendiri secara online, dan itu membuatmu mengkhawatirkan mereka.

Laporkan juga secara online

Menggunakan perangkat sekolah, demonstrasikan ke mana siswa harus melaporkan konten dan perilaku yang tidak pantas. Siswa di kelas akan mempertimbangkan berbagai jenis konten, lalu memutuskan apakah harus melaporkannya atau tidak, serta mendiskusikan alasannya.

Tujuan untuk siswa



- ✓ **Mengetahui** standar komunitas atau ketentuan layanan dari aplikasi atau layanan.
- ✓ **Mengetahui** adanya alat untuk melaporkan pelecehan.
- ✓ **Mempertimbangkan** kapan harus menggunakan alat pelaporan.
- ✓ **Membahas** alasan dan kapan pelaporan pelecehan perlu dilakukan.

Mari berdiskusi



Saat konten yang mengandung kekejian dan unsur tidak pantas lainnya muncul di internet, orang-orang memiliki opsi untuk mengambil tindakan. Dalam aktivitas terakhir, kita membahas hal yang terpenting: berbicaralah kepada seseorang yang tepercaya. Opsi lainnya yakni melaporkan konten tersebut ke aplikasi atau layanan tempat konten ditemukan, yang dapat membantu proses penghapusan konten. Sangatlah penting untuk terbiasa dengan penggunaan alat pelaporan di internet.

Siswa harus dibiasakan untuk mengambil screenshot percakapan atau aktivitas yang menyakitkan atau mencurigakan, sebelum menggunakan alat pelaporan atau pemblokiran (karena dapat membuat data aktivitas tidak dapat diakses). Hal ini akan memastikan bahwa orang dewasa tepercaya dapat melihat apa yang terjadi dan membantu menyelesaikan situasi ini.

Aktivitas



Materi yang diperlukan:

- Lembar kerja "Laporkan juga secara online!"

- 1. Cari tahu peraturan komunitas.** Gunakan sebanyak mungkin perangkat yang bisa diakses kelas Anda. Jika jumlah perangkat yang tersedia terbatas, bagi kelas menjadi beberapa kelompok. Bersama-sama, temukan ketentuan layanan di setidaknya 3 akun terkait sekolah dan cari peraturan tentang pelecehan atau perundungan (bullying).
- 2. Cari tahu cara melaporkan masalah.** Kumpulkan sebanyak mungkin perangkat yang dapat diakses siswa di kelas. Jika hanya ada sedikit, bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok. Secara bersama-sama, temukan alat untuk melaporkan konten atau perilaku yang tidak sesuai, dalam setidaknya tiga akun yang terkait dengan sekolah. (Jika hanya ada satu perangkat atau komputer dalam ruangan, instruksikan kelompok siswa untuk melakukan hal ini secara bergiliran.)
- 3. Diskusikan skenarionya.** Sebagai satu kelas, diskusikan ketujuh situasi pada lembar kerja.
- 4. Akankah kamu melaporkannya?** Minta siswa untuk mengangkat tangannya jika ia akan melaporkan konten; lalu minta siswa lain untuk mengangkat tangannya jika ia tidak akan melaporkannya.
- 5. Kalau ya, apa alasannya?** Minta salah satu siswa yang memilih melaporkan konten untuk menjelaskan alasannya di depan kelas, lalu minta satu siswa lainnya yang memilih tidak melaporkan konten untuk melakukan hal yang sama.

Catatan: Jarang sekali hanya ada satu jawaban atau pendekatan yang tepat. Pastikan siswa di kelas mengetahui hal ini sebelum diskusi dimulai.

Inti sari

Kebanyakan aplikasi dan layanan mempunyai alat untuk melaporkan dan/atau memblokir konten tak pantas, dan alat ini bisa membantu orang-orang yang terlibat, komunitas mereka, serta platform itu sendiri, kalau kita memanfaatkan alat pelaporan tersebut dengan baik. Sebelum memblokir atau melaporkan konten tak pantas, sebaiknya ambil screenshot, sehingga kamu mempunyai rekam jejak konten atau situasi tersebut.

Laporkan juga secara online

Baca setiap skenario dan angkat tanganmu kalau kamu akan melaporkan konten di aplikasi atau layanan tempat konten ditemukan. Bersiaplah untuk menjelaskan alasan mengapa kamu akan atau tak akan melaporkan konten tersebut, kemudian diskusikan pilihanmu bersama teman-teman sekelas. (Semua siswa perlu memahami bahwa jarang hanya ada satu pilihan yang tepat untuk dilakukan, itulah mengapa berdiskusi bisa membantu. Jangan sampai ada siswa yang merasa tidak enak, karena merasa dirinya telah membuat pilihan yang salah. Bahkan orang dewasa pun tidak selalu tahu kapan dan bagaimana mereka harus melapor.)

Situasi 1

Seorang siswa memposting foto grup di akun publik, dan kamu tak suka dengan penampilanmu dalam foto itu. Apakah kamu akan melaporkan foto tersebut atau tidak? Bagaimana responsmu?

Situasi 2

Seseorang membuat akun siswa yang kamu kenal menggunakan nama dan fotonya. Dia membuat foto itu menjadi meme lalu menggambar kumis dan bagian wajah aneh lainnya, yang menjadikan foto tersebut sebuah lelucon. Apakah kamu akan melaporkan akun tersebut atau tidak?

Situasi 3

Secara anonim, seseorang memposting banyak komentar buruk tentang siswa di sekolahmu, tetapi kamu merasa tahu siapa orang ini. Apakah kamu akan melaporkan komentar tersebut atau tidak?

Situasi 4

Seorang siswa membuat akun dengan nama sekolahmu sebagai nama layarnya dan memposting foto siswa lainnya dengan komentar yang bisa dibaca oleh semua orang. Sebagian komentar tersebut sangat buruk isinya; sementara sebagian lainnya berupa pujian. Apakah kamu akan melaporkan komentar buruknya saja, keseluruhan akun, atau keduanya?

Situasi 5

Suatu malam, kamu melihat bahwa seorang siswa telah membuat komentar di internet yang mengatakan bahwa dia akan berkelahi dengan siswa lain di kantin keesokan harinya. Apakah kamu akan melaporkan komentar tersebut secara online atau tidak? Apakah kamu akan melaporkannya kepada guru atau kepala sekolah keesokan paginya atau tidak? Atau, apakah kamu akan melakukan keduanya?

Situasi 6

Kamu sedang menonton video kartun, lalu tiba-tiba ada konten aneh dalam video yang jelas-jelas tak sesuai untuk anak-anak dan membuatmu merasa tak nyaman. Apakah kamu akan melaporkannya atau tidak?

Situasi 7

Kamu sedang bermain game online dengan teman dan seseorang yang tak dikenal oleh para pemain lainnya memulai chat denganmu. Dia tak berperilaku buruk, tetapi kamu tak mengenalnya. Apakah kamu akan mengabaikan atau melaporkannya?

