

Implementasi Pembelajaran Etika Berinternet Menggunakan Media Pembelajaran Kreatif di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu

V G Johanes*¹, D R A Damanik², M M Dew³, M Tirajoh⁴, G L Pritalia⁵

¹⁻⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 221712082@students.uajy.ac.id¹, 221712092@students.uajy.ac.id²,
221712095@students.uajy.ac.id³, 221712057@students.uajy.ac.id⁴,
generosa.pritalia@uajy.ac.id⁵

Abstrak. Perkembangan teknologi dan penggunaan internet yang semakin meluas, terutama di kalangan generasi Z, menimbulkan kebutuhan akan pemahaman yang lebih mendalam tentang etika berinternet. Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran etika berinternet melalui media pembelajaran kreatif di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu. Dengan melibatkan 63 siswa kelas 8, kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dengan fokus pada pengenalan konsep etika berinternet dan penggunaan media pembelajaran Canva untuk membuat poster yang mengilustrasikan konsep tersebut. Evaluasi tahap awal dan tahap akhir dilakukan untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Hasilnya menunjukkan antusiasme siswa terhadap materi dan peningkatan pemahaman tentang pentingnya perilaku yang baik saat menggunakan internet. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam pendidikan etika berinternet di sekolah.

Kata kunci: Etika berinternet; Canva; SMP; Poster; Internet

Abstract. The rapid development of technology and the widespread use of the internet, especially among Generation Z, have created a need for a deeper understanding of internet ethics. This activity aims to implement internet ethics learning through creative learning media at SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu. Involving 63 students from grade 8, this activity took place over two days with a focus on introducing the concept of internet ethics and using Canva as a creative learning tool to create posters illustrating these concepts. Initial and final evaluations were conducted to measure the effectiveness of the learning. The results showed students' enthusiasm for the material and an improvement understanding of the importance of good behavior when using the internet. This activity is expected to serve as a foundation for further development in internet ethics education at schools.

Keywords: Internet ethics; Canva; junior high school; Poster; Internet

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengubah gaya hidup manusia secara umum yang kini sangat bergantung pada internet. Dengan adanya internet manusia kini dapat dengan mudah mengakses informasi dan menikmati berbagai fasilitas teknologi digital secara bebas dan beragam [1]. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan, jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221,5 juta jiwa, dan mayoritas penggunanya adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) dengan persentase 34,40% dari jumlah pengguna [2]. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) juga menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun merupakan pengguna internet, dengan tujuan untuk mencari informasi, terhubung dengan teman, dan untuk hiburan. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa internet dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak [3].

Dunia internet telah membawa dampak positif yang dapat dimanfaatkan dengan baik, namun pada saat yang sama internet juga membawa sejumlah dampak negatif yang menjadi tantangan baru di era digital ini, termasuk dalam dunia pendidikan [4]. Internet memiliki dampak negatif jika tidak bijaksana dalam penggunaannya, seperti pornografi, penistaan, penipuan, berita palsu, serta perundungan di dunia maya [5]. Semua tindakan ini juga akan terus terekam dan tersimpan sebagai jejak digital. Perekaman ini dapat terjadi ketika melakukan aktivitas *online* seperti pendaftaran layanan *online*, mengunggah foto ataupun video, dan mengirim informasi melalui *e-mail* [6]. Jejak digital sulit untuk dihilangkan, sehingga penting bagi para pengguna internet untuk memahami dan waspada karena jejak digital sangat rawan dipergunakan oleh pihak tidak bertanggung jawab [7]. Oleh karena itu pemahaman tentang etika berinternet sebaiknya diberikan kepada siswa sedini mungkin agar para siswa dapat memanfaatkan internet secara aman dan bijak. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalisir dampak negatif penggunaan internet [8].

Saat ini pemerintah Indonesia juga telah memiliki Program Internet Sehat dan Aman (INSAN) yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia (Kemkominfo). Program ini bertujuan untuk mengedukasi penggunaan internet secara sehat dan aman melalui pembelajaran etika berinternet [9]. Penggunaan internet semakin meningkat khususnya di kalangan pelajar, karena pelajar membutuhkan informasi untuk menunjang pengalaman dalam pembelajaran dan pengetahuan [10]. Meskipun demikian, tidak semua pelajar memahami cara yang tepat dalam menggunakan internet [11]. Maka dengan adanya pembelajaran etika berinternet ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan berinternet yang lebih sehat, serta mengurangi risiko perundungan, penipuan, dan lainnya [12].

Sebagai bagian dari upaya ini, media pembelajaran inovatif seperti Canva dapat membantu pelajar mengkomunikasikan informasi dengan lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran [13][14]. Canva merupakan salah satu media pembelajaran inovatif berupa program desain yang menyediakan beragam peralatan di dalamnya, seperti presentasi, poster, dan infografis yang dapat diakses dengan mudah melalui internet [14][15]. Penting bagi siswa untuk memaksimalkan pemahaman mengenai media pembelajaran seperti Canva di era teknologi yang serba digital ini [15]. Namun, berdasarkan [16] siswa masih memiliki pandangan negatif bahwa belajar menggunakan media pembelajaran merupakan hal yang sangat merepotkan. Hal ini berdampak bagi hasil belajar siswa yang menjadi rendah akibat kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan materi [17].

Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran etika berinternet yang sehat menggunakan media pembelajaran yang inovatif sebagai penyalur pesan yang efektif karena adanya *active learning* selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar [14]. Dengan pendidikan mengenai etika berinternet melalui media pembelajaran kreatif, diharapkan siswa dapat memahami bahwa di era ini teknologi berkembang dengan begitu pesat sehingga siswa perlu memperhatikan perilaku yang dilakukan di dunia maya yang mana sangat berbeda dan berdampak pada perilaku dan juga gaya hidup dunia asli [18]. Apabila siswa memperhatikan etika dalam berinternet, maka diharapkan siswa dapat menggunakan internet secara positif sehingga jejak digital yang dimiliki siswa merupakan hal yang positif pula dan dapat meminimalisir kemungkinan siswa terjerat ke dalam hal-hal yang dapat berdampak negatif, khususnya yang dapat berdampak buruk bagi masa depan siswa [19].

2. Analisis Situasi



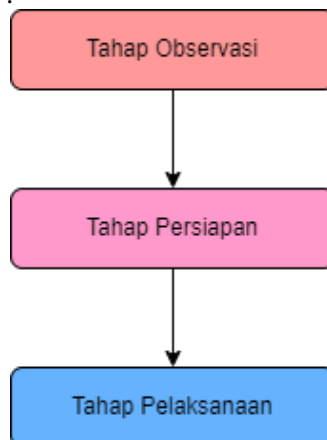
Gambar 1. SMP Pangudi Luhur Sedayu

SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu didirikan pada tahun 1962 oleh Rm. Th. Houthuisen, SJ di Dusun Pedusan, Argosari, Sedayu, Bantul, Yogyakarta. Sekolah ini menerapkan program SRA (Sekolah Ramah Anak) dan telah terakreditasi A, dengan 182 siswa dan 18 guru saat ini. Fasilitasnya meliputi 8 ruang kelas, 3 laboratorium, 1 perpustakaan, 1 ruang BK, 1 ruang UKS, 1 ruang guru, dan 1 ruang musik. Gambar 1 menampilkan bangunan fisik halaman depan SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu.

Dalam pengamatan dan perbincangan dengan kepala sekolah, ditemukan bahwa siswa perlu pembelajaran mengenai etika berinternet karena kurangnya pengawasan terhadap akses internet dan kurangnya pemahaman terhadap dampak negatifnya. Keterbatasan waktu guru juga menjadi faktor. Salah satu pendekatan implementasinya adalah sosialisasi etika berinternet dengan media pembelajaran kreatif kepada siswa kelas 8, menggunakan Canva sebagai alat penunjang. Pendekatan ini diharapkan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya perilaku yang baik dan aman saat berinternet. Sosialisasi diikuti oleh 63 siswa kelas 8, terbagi menjadi 2 kelas dengan 32 siswa di kelas A dan 31 siswa di kelas B. Tujuan dari sosialisasi ini adalah agar siswa lebih memahami etika berinternet.

3. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu dilakukan dengan tahapan seperti pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Tahapan Pengabdian

3.1. *Tahap Observasi*

Pada 6 Maret 2024, tim pengabdian melakukan observasi langsung terhadap kegiatan di SMP Pangudi Luhur Sedayu di Bantul. Tim Pengabdian bertemu dengan kepala sekolah, Bapak Celsius Suhartanta, untuk memberitahu rencana pengabdian yang meliputi pembelajaran tentang etika berinternet. Kepala sekolah menyambut baik ide ini dan menyarankan fokus pada materi tersebut. Kemudian, tim pengabdian menetapkan kegiatan pembelajaran etika berinternet menggunakan media pembelajaran kreatif. Sekolah menyediakan fasilitas seperti ruang kelas, proyektor, dan laboratorium komputer untuk mendukung kegiatan tersebut.

3.2 *Tahap Persiapan*

Selanjutnya tim pengabdian melakukan proses pembuatan materi tentang etika berinternet dan pembuatan poster menggunakan Canva. Pembuatan materi selesai pada tanggal 24 Maret 2024. Pada tanggal 26 Maret 2024 tim pengabdian memberikan surat pengantar dan surat kontrak kerja sama sebagai persetujuan resmi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Setelah hal tersebut, tim pengabdian membagi tugas antar anggota dan melakukan persiapan untuk presentasi. Tindakan ini dilakukan untuk mengurangi risiko kesalahan saat melakukan presentasi atau menyampaikan materi.

3.3 *Tahap Pelaksanaan*

Pada tahap ini pelaksanaan pengabdian di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu dilakukan selama dua hari berturut-turut, yaitu pada tanggal 4 dan 5 April 2024. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa/i kelas 8 SMP yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas 8A dan 8B. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh serta melatih keterampilan desain grafis para siswa melalui pembuatan poster kolaboratif.

Berikut adalah rincian kegiatan sosialisasi etika berinternet dan pelatihan penggunaan media pembelajaran Canva:

- *Hari Pertama*
 - *Sesi 1 (11.55-12.20): Perkenalan dan pengisian kuesioner*
 - Perkenalan singkat tim pengabdian.
 - Pengantar mengenai materi sosialisasi yang akan disampaikan.
 - Siswa diminta mengisi kuesioner tahap awal melalui gawai pribadi siswa.
 - *Sesi 2 (12.16-12.55): Pengenalan dan penjelasan mengenai etika berinternet*
 - Siswa menonton video pembelajaran.
 - Siswa diberikan penjelasan materi mengenai etika berinternet.
 - Diskusi dan tanya jawab mengenai materi.
 - *Sesi 3 (12.56-11.05): Pengenalan dan penjelasan singkat mengenai media pembelajaran Canva*
 - Siswa diberikan penjelasan singkat mengenai media pembelajaran Canva.
 - Diskusi dan tanya jawab mengenai materi.
- *Hari Kedua*
 - *Sesi 1 (09.55-10.40): Praktek menggunakan media pembelajaran Canva*
 - Siswa dibagi ke dalam kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang siswa.
 - Siswa membuat desain poster mengenai materi etika berinternet pada media pembelajaran
 - Canva menggunakan komputer yang difasilitasi oleh sekolah.
 - Diambil 3 poster terbaik yang dibuat oleh siswa untuk menjadi juara.
 - *Sesi 2 (10.41-10.55): Review*
 - Kelompok juara menerima bingkisan hadiah yang telah disiapkan oleh tim pemateri.

- Tim pengabdian menjelaskan alasan mengapa desain poster ketiga kelompok tersebut dianggap yang terbaik beserta *tips* membuat desain poster yang menarik.
- Sesi 3 (10.56-11.05): Penutup
 - Siswa diminta mengisi kuesioner tahap akhir melalui gawai pribadi siswa.
 - Dokumentasi bersama.

4. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Pembelajaran Etika Berinternet Menggunakan Media Pembelajaran Kreatif di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 4 dan 5 April 2024.

4.1. Hari pertama: Sosialisasi etika berinternet dan canva

4.1.1. Sesi 1: Perkenalan dan pengisian kuesioner

Pada sesi ini, tim pengabdian memberikan perkenalan diri singkat kemudian memberikan pengantar mengenai materi etika berinternet yang akan dibahas lebih lanjut. Untuk mengukur pemahaman etika berinternet siswa, tim pengabdian memberikan evaluasi tahap awal kepada siswa sebelum memberikan materi.

4.1.2. Sesi 2: Pengenalan dan penjelasan mengenai etika berinternet

Pada sesi ini, tim pengabdian memperkenalkan konsep etika berinternet kepada para siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu. Gambar 3 menampilkan materi etika berinternet yang diberikan kepada murid. Tim Pengabdian menjelaskan bahwa etika berinternet mencakup norma atau aturan perilaku yang mencakup cara-cara yang baik dan pantas dalam berinteraksi di dunia maya. Penekanan diberikan pada perilaku yang tanggung jawab, menjaga privasi, menghindari penyebaran informasi palsu, dan mematuhi aturan-aturan internet.

Para siswa diberikan pemahaman tentang bahaya yang mungkin timbul akibat pelanggaran etika berinternet, seperti penipuan *online*, perundungan, dan jejak digital. Materi presentasi berjudul "Cerdas dan Bijak di Dunia Digital: Memahami Internet dan Media Sosial" disajikan untuk memberikan dasar bagi para siswa dalam membangun sikap positif dan bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Diharapkan pemahaman ini membantu siswa untuk menghindari perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain saat menggunakan internet.



Gambar 3. Materi Pembelajaran Etika Berinternet

4.1.3. Sesi 3: Pengenalan dan penjelasan singkat mengenai media pembelajaran Canva

Pada sesi ini, para siswa diperkenalkan dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Gambar 4 menampilkan materi pembuatan poster menggunakan Canva yang diberikan kepada murid. Para siswa belajar secara bertahap tentang fitur-fitur Canva, mulai dari memilih templat hingga menyimpan hasil karya. Fokus pembelajaran difokuskan pada pembuatan poster yang baik. Para siswa diajak untuk memahami cara menggunakan alat desain Canva, seperti menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen visual lainnya ke dalam poster. Melalui pemahaman dan penerapan praktis fitur-fitur Canva, diharapkan para siswa dapat menghasilkan karya visual yang menarik dan informatif. Materi presentasi berjudul "Pengenalan fitur-fitur Canva untuk membuat poster" disajikan untuk mendukung pembelajaran ini.

Pengenalan Fitur-Fitur Canva UNTUK MEMBUAT POSTER



Gambar 4. Materi pembelajaran Canva

4.2. Hari kedua: Pelatihan Canva

4.2.1. Sesi 1: Praktik menggunakan media pembelajaran Canva

Praktik pelatihan Canva dilaksanakan di laboratorium komputer dimana setiap komputer dipakai oleh satu kelompok yang beranggotakan 3-4 orang. Siswa ditugaskan untuk membuat poster dengan tema etika berinternet pada media pembelajaran Canva berdasarkan pengajaran yang telah dilakukan pada hari pertama mengenai etika berinternet dan Canva. Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa dalam pembuatan poster, siswa didampingi oleh tim pengabdian yang sigap membantu siswa selama proses pembuatan poster. Siswa diberikan kebebasan untuk melihat materi baik dari materi yang telah dibagikan sebelumnya oleh tim pengabdian maupun menambahkan referensi materi dari internet.



Gambar 5. Tim Pengabdian Menjelaskan Materi



Gambar 6. Poster terbaik 1



Gambar 7. Poster terbaik 2



Gambar 8. Poster terbaik 3

4.2.2. Sesi 2: Review

Setelah memilih 3 poster terbaik yaitu pada gambar 6-8 di atas, tim pengabdian memberikan hadiah kepada kelompok juara sebagai penghargaan atas usaha dan kreativitas seperti pada gambar 9 di bawah ini. Alasan pemilihan poster terbaik dijelaskan berdasarkan rubrik penilaian yang meliputi kejelasan isi teks, pemilihan desain, penempatan gambar, dan pesan yang disampaikan. Kelompok lain juga diberikan umpan balik tentang kelebihan dan kekurangan poster yang dibuat, serta *tips* untuk meningkatkannya.

Tim pengabdian memberikan *tips* kepada siswa tentang cara membuat desain poster yang menarik, seperti menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, memilih gambar yang sesuai dengan topik, memperhatikan pemilihan warna dan *font*, fokus pada elemen visual utama, dan menjaga keseimbangan antara gambar dan teks. Diharapkan dengan mengikuti *tips* ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat poster yang efektif dan menarik.



Gambar 9. Apresiasi Kepada Karya Poster Terbaik

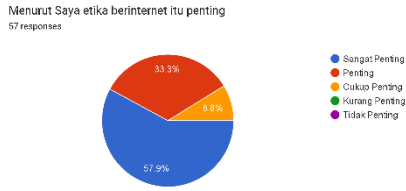
4.2.3. Sesi: Penutup

Pada sesi terakhir, siswa diminta untuk mengisi kuesioner tahap akhir menggunakan perangkat pribadi. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan dokumentasi bersama para siswa, kepala sekolah, dan para guru SMP Pangudi Luhur Sedayu, seperti yang terlihat pada gambar 10. Tujuan dari sesi ini adalah untuk mengumpulkan data akhir guna mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan selama sesi-sesi sebelumnya. Melalui kuesioner, siswa dapat memberikan masukan langsung tentang pengalaman yang di dapatkan selama pembelajaran, serta memberikan gambaran tentang seberapa bermanfaat materi tersebut. Dengan demikian, tim pengabdian dapat menilai efektivitas dan keberhasilan dari program yang telah dilakukan.



Gambar 10. Sesi Foto Tim Pengabdian Bersama Siswa dan Gur

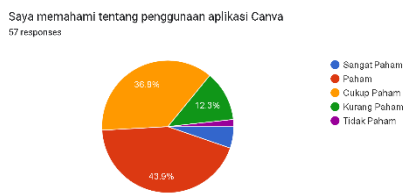
Pre-test



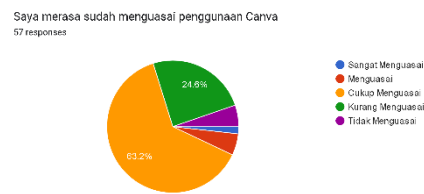
Gambar 11. Hasil kuesioner etika berinternet itu penting



Gambar 12. Hasil kuesioner melanggar etika berinternet dapat memberi dampak negatif



Gambar 13. Hasil kuesioner pemahaman penggunaan Canva

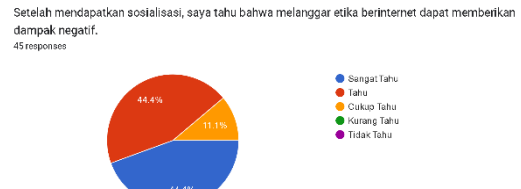


Gambar 14. Hasil kuesioner sudah menguasai Canva

Post-test



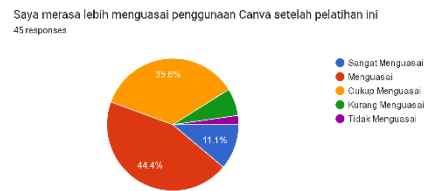
Gambar 15. Hasil kuesioner setelah sosialisasi apakah etika berinternet itu penting



Gambar 16. Hasil kuesioner mengetahui dampak melanggar etika berinternet

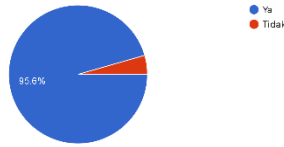


Gambar 17. Hasil kuesioner lebih memahami penggunaan Canva



Gambar 18. Hasil kuesioner lebih menguasai Canva setelah pelatihan

Apakah Anda berniat untuk mempelajari dan menggunakan aplikasi Canva lebih lanjut setelah pelatihan ini?
45 responses



Gambar 19. Hasil kuesioner ingin mempelajari dan menggunakan Canva lebih lanjut setelah pelatihan

Tabel 1. Hasil kuesioner post-test

No.	Pertanyaan	No.	Respon
1.	Setelah mendapatkan sosialisasi ini, apa yang Anda pahami tentang etika berinternet? Jelaskan!	1.	yang saya pahami etika berinternet adalah etika yang memiliki aturan aturan bagi pengguna yang bijak menggunakannya
		2.	yang saya pahami adalah seperti, apa itu internet, apa itu etika berinternet, alasan pentingnya etika pada saat berinternet.
		3.	Kita harus mempunyai etika dalam menggunakan internet dan media sosial. Kita harus memilih dengan bijak mana yang berdampak baik bagi kita dan mana yang berdampak buruk bagi diri kita.
		4.	saya jadi lebih memahami bahwa etika berinternet adalah hal yang sangat sangat penting dan wajib untuk diikuti/dipatuhi, karena tidak hanya untuk diri sendiri, mematuhi etika dalam berinternet juga berguna bagi orang lain.
		5.	Semakin bijak dalam menggunakan internet, semakin tahu cara beretika dalam berkomentar di media sosial
		6.	Berhati-hati Dengan Menggunakan Internet
		7.	Etika Internet pada dasarnya sama dengan etika berkomunikasi di “dunia nyata” dalam kehidupan sehari-hari, seperti jujur, menggunakan kata-kata yang baik (sopan), ramah, serta berbicara jelas dan mudah dimengerti.
		8.	Tata krama dalam menggunakan internet sehingga harus tetap berhati hati saat menggunakan internet agar tidak menimbulkan berbagai masalah
		9.	tanggung jawab dalam membagikan informasi, Saya memahami pentingnya memverifikasi informasi sebelum

No.	Pertanyaan	No.	Respon
			dibagikan dan memastikan bahwa konten yang saya bagikan tidak menyesatkan atau merugikan orang lain.
		10.	yang saya pelajari adalah kita bisa lebih waspada dan lebih bisa bertindak sopan dalam beretika di internet. Dan juga saya lebih bisa belajar privasi ketika di media sosial
2.	Setelah mendapatkan sosialisasi mengenai etika berinternet, berikanlah contoh tindakan-tindakan yang melanggar etika berinternet menurut pemahaman Anda!	1.	menyebarkan <i>hoax</i> , <i>cybercrime</i> dan <i>cyber bullying</i>
		2.	yang melanggar adalah ketika memberi <i>hoax</i> atau berita palsu dan disebarakan ke semua orang
		3.	Mengambil foto dan mengunggah di Media sosial tanpa izin
		4.	mengunggah video porno grafi secara publik, membully lewat media sosial
		5.	Pencurian Data yang dimiliki orang lain tanpa meminta ijin, Menggunakan bahasa yang kurang baik, Memaksa kehendak orang lain
		6.	Pembullying di sosial media, ngepost foto/vidio tanpa izin dari pemilik
		7.	<i>Cyberbullying</i> , menyebarkan <i>hoax</i> , melanggar hak cipta
		8.	Menipu menggunakan no hp. Dengan cara berpura pura menjadi korban
		9.	Menyampaikan privasi seseorang. Memposting rahasia pribadi kita
		10.	Pembullying di sosial media, ngepost foto/video tanpa izin dari pemilik

Sosialisasi etika berinternet menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta tentang pentingnya etika berinternet dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data yang tersedia, sebagian besar siswa sudah pernah mempelajari/diajarkan mengenai etika berinternet dan menganggapnya penting. Para siswa juga mengetahui bahwa melanggar etika berinternet dapat memberikan dampak negatif.

Setelah mengikuti sosialisasi, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang etika berinternet. Hal ini terlihat dari jawaban para siswa di pertanyaan pertama pada tabel 1 di atas, di mana siswa menyebutkan berbagai prinsip etika berinternet, seperti bertanggung jawab dalam menggunakan internet, menjaga privasi, menghormati orang lain, berkomunikasi dengan sopan, dan tidak menyebarkan informasi bohong. Selain itu, peserta juga mampu mengidentifikasi berbagai contoh tindakan yang melanggar etika berinternet, seperti menyebarkan *hoax*, melakukan *cyberbullying*, mengambil foto dan mengunggahnya tanpa izin, mengunggah konten pornografi, mencuri data, menggunakan bahasa yang tidak sopan, memaksa kehendak orang lain, memposting foto/video tanpa izin dari pemilik, melanggar hak cipta, dan menipu orang lain.

Meskipun sosialisasi menunjukkan hasil yang positif, perlu diingat bahwa etika berinternet adalah konsep yang dinamis dan terus berkembang. Oleh karena itu, penting untuk terus belajar dan mengikuti perkembangan terbaru tentang etika berinternet. Sosialisasi etika berinternet perlu dilakukan secara berkelanjutan, materi sosialisasi perlu diperbarui, dan edukasi kepada masyarakat perlu ditingkatkan. Dengan upaya bersama, kita dapat menciptakan internet yang lebih aman, sehat, dan bermanfaat bagi semua orang.

5. Kesimpulan

Hasil *pre-test* di SD Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 8 memiliki pemahaman yang terbatas mengenai etika berinternet dan penggunaan Canva. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan 63 siswa menggunakan media kreatif Canva. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang pentingnya etika berinternet. Persentase siswa yang menganggap etika berinternet sangat penting meningkat dari 57.9% menjadi 73.3%, mencerminkan keberhasilan dalam menyampaikan materi dengan efektif. Selain itu, pemahaman tentang dampak negatif melanggar etika berinternet juga meningkat, dari 21.1% menjadi 44.4% siswa yang sangat tahu setelah kegiatan. Adapun pemahaman tentang penggunaan Canva juga mengalami peningkatan yang cukup baik, dengan siswa yang sangat paham meningkat dari 5.3% menjadi 24.4% setelah kegiatan.

Meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam penguasaan Canva, terdapat perbaikan yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Ini menunjukkan bahwa kegiatan praktik membuat poster menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa. Evaluasi kegiatan juga mengidentifikasi kebutuhan untuk memperbaiki durasi pelatihan dan strategi penyampaian materi guna meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran di masa depan. Para guru di SMP PL Sedayu tetap komit untuk mengawasi dan memberikan pembelajaran lanjutan kepada siswa agar dapat menggunakan internet dengan bijak dan menghindari dampak negatifnya secara optimal.

6. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih untuk kerja sama serta dukungan yang diberikan oleh semua anggota tim yang terlibat dalam penyusunan jurnal dan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih untuk dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi untuk Masyarakat, Ibu Elisabeth Marsela, S.S., M.Li., dosen pembimbing Ibu Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng., Bapak Celcius Suhartanta, M.Pd selaku kepala sekolah dan pihak dari SMP Pangudi Luhur Sedayu.

7. Referensi

- [1] F. P. Ainun, H. S. Mawarni, L. Sakinah, N. A. Lestari, and T. H. Purna, "Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi," *Teachin.id*, vol. 6, no. 1, pp. 1570–1580, 2019, [Online]. Available: <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2778>
- [2] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. 2024, p. 1.
- [3] N. H. Purba, I. D. Puspita, S. Mutiara, and H. Harindra, "Pengetahuan Remaja Dalam Penggunaan Internet Tentang Informasi Kesehatan Reproduksi Di Sman 4 Batam," *J. Ilm. Kebidanan Imelda*, vol. 8, no. 2, pp. 66–75, 2022, doi: 10.52943/jikebi.v8i2.1088.
- [4] Nazwa Salsabila Lubis and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat," *J. Multidisiplin Saintek*, vol. 01, no. 12, pp. 21–30, 2023.
- [5] B. Irawan, Fachruddin, Kurniabudi, and W. Riyadi, "Etika Dalam Berinternet Dan Internet Sehat Bagi Siswa/I Smk Negeri 2 Kota Jambi," *J. Pengabd. Masy. UNAMA*, vol. 1, no. 2, pp. 56–61, 2022, doi: 10.33998/jpmu.2022.1.2.136.
- [6] P. I. Hidayati, I. N. Qomariyah, and N. Kartikasari, "Edukasi Hukum dan Etika dalam

- Penggunaan Sosial Media dan Jejak Digital bagi Masyarakat,” *Anfatama J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 11–23, 2023.
- [7] O. Eliana, S. Sabang Banda Aceh, and U. Ar-Raniry Banda Aceh, “Digital Footprint: Waspada! Rekam Jejak Digital Di Internet,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 02, no. 03, pp. 1645–1654, 2022, [Online]. Available: <https://stp-mataram.e-journal.id/Amal>
- [8] R. Trisudarmo, D. P. Wati, and D. Irawan, “Peningkatan Kesadaran Dan Penerapan Etika Digital Di,” *J. PASOPATI - Vol. 5, No. 3 Tahun 2023*, vol. 5, no. 3, pp. 117–124, 2023.
- [9] T. D. Hakim, V. Amelia, and W. Monika, “Pkm Penyuluhan Internet Sehat Di Smk Telkom Pekanbaru,” *Jubaedah J. Pengabd. dan Edukasi Sekol. (Indonesian J. Community Serv. Sch. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 51–59, 2021, doi: 10.46306/jub.v1i1.10.
- [10] N. Utami, I. Ragil, and W. Atmojo, “Jurnal basicedu,” vol. 5, no. 6, pp. 6300–6306, 2021.
- [11] M. Prihatini and A. Muhid, “Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota,” *J. An-Nafs Kaji. Penelit. Psikol.*, vol. 6, no. 1, pp. 23–40, 2021, doi: 10.33367/psi.v6i1.1307.
- [12] I Dewa Gede Agung Kresna Dananjaya, J. B. Ginting, Rafael Vitto Matarau, Gregorius Eric Trimukti, Mariano Giovanie Liguori, and Generosa Lukhayu Pritalia, “Edukasi Internet Sehat pada Anak-Anak di SD Negeri Donoharjo,” *GIAT Teknol. untuk Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 111–121, 2023, doi: 10.24002/giat.v2i2.7220.
- [13] Y. Fridayanti, Y. Irhasyurna, and R. F. Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS,” *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 49–63, 2022, doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.75.
- [14] I. Irsan, A. L. N. G. A. Pertiwi, and F. R., “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva,” *J. Abdidas*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i6.498.
- [15] A. Ika, S. Ninta, and M. S. Hadi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka The Use Of The Canva Application As A Contemporary Learning Media In The ‘Kurikulum Merdeka,’” *J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 39–49, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.284>
- [16] Rismayanti, Khairunnisa, and S. Sundari, “Cara Mudah Membuat Presentasi Interaktif Menggunakan Google Slides,” *Prioritas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–45, 2020.
- [17] Sukatin1 and Mochammad Zidhane Saputra2, “TEKNOLOGI DAN MORAL SEORANG PELAJAR,” *J. Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 07, pp. 757–764, 2023, doi: 10.14341/diaconfiii25-26.05.23-24.
- [18] R. Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Bandicam Berbasis Canva pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama,” vol. 5, no. 4, pp. 1–12, 2023, [Online]. Available: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- [19] A. G. Gani, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Remaja,” *J. Mitra Manaj.*, vol. 7, no. 2, pp. 32–42, 2020.