

Bijak Bermedia Sosial: Pencegahan Ujaran Kebencian dan Pelanggaran Hukum Digital melalui Pendekatan Psikologi dan Manajemen Perilaku

Sri Banun¹, Muhammad Azmi², Addiniah Sefitri³, Bayu Arif Prabudi⁴

^{1,2}Program Hukum, Fakultas Hukum Sosial Sains, Universitas Deztron Indonesia

³Program Manajemen, Fakultas Hukum Sosial Sains, Universitas Deztron Indonesia

⁴Program Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Deztron Indonesia

e-mail: sribanun@udi.ac.id¹

Abstrak

Perkembangan media sosial memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, namun juga meningkatkan risiko penyebaran ujaran kebencian, hoaks, cyberbullying, dan pelanggaran hukum digital, khususnya di kalangan remaja. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital, kesadaran hukum, dan perilaku bermedia sosial yang bertanggung jawab melalui pendekatan psikologi dan manajemen perilaku. Sasaran kegiatan adalah siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Metode yang digunakan berupa pendekatan partisipatif yang meliputi penyuluhan, diskusi interaktif, studi kasus, simulasi, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Materi mencakup literasi digital, etika bermedia sosial, pencegahan ujaran kebencian, dampak psikologis penggunaan media sosial, serta konsekuensi hukum berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai etika digital, kemampuan mengidentifikasi ujaran kebencian, pentingnya verifikasi informasi, serta kesadaran terhadap tanggung jawab hukum dalam aktivitas digital. Selain itu, peserta menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif dalam berkomunikasi di media sosial melalui pengendalian emosi, penggunaan bahasa yang santun, dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat. Program ini terbukti efektif dalam memperkuat literasi digital remaja dan dapat direplikasi pada satuan pendidikan lainnya.

Kata kunci: literasi digital; media sosial; ujaran kebencian; psikologi; manajemen perilaku.

Abstract

The rapid growth of social media has improved communication while increasing the risks of hate speech, misinformation, cyberbullying, and digital law violations among adolescents. This community service program aimed to strengthen students' digital literacy, legal awareness, and responsible online behavior through psychological and behavioral management approaches. The participants were students of SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. A participatory method was employed, including educational sessions, interactive discussions, case studies, simulations, and pre-test and post-test evaluations. The training covered digital literacy, social media ethics, hate speech prevention, psychological impacts of social media, and legal consequences under Indonesia's Electronic Information and Transactions (ITE) Law. The results demonstrated improved understanding of digital ethics, the ability to identify hate speech, awareness of information verification, and recognition of legal responsibilities in digital activities. Participants also showed more responsible online behavior through better emotional control, respectful communication, and ethical use of social media. The program proved effective in enhancing adolescents' digital literacy and can serve as a model for similar educational initiatives in other schools.

Keywords: digital literacy; social media; hate speech; psychology; behavioral management.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola interaksi masyarakat secara signifikan, terutama melalui penggunaan media sosial yang semakin masif. Media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi ruang berbagi informasi, membangun jejaring sosial, hingga membentuk opini publik. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia terus meningkat dan didominasi oleh kelompok usia remaja yang merupakan pelajar aktif (APJII, 2024). Tingginya intensitas penggunaan media sosial memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar, kreativitas, dan kolaborasi. Namun, di sisi lain, kondisi tersebut juga meningkatkan risiko munculnya berbagai permasalahan, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian (hate speech), cyberbullying, pencemaran nama baik, pelanggaran privasi, hingga tindak pidana yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan digital karena berada pada fase perkembangan psikologis yang ditandai dengan pencarian identitas diri, kebutuhan akan pengakuan sosial, serta tingginya intensitas interaksi di media sosial. Kurangnya kemampuan dalam mengendalikan emosi, berpikir kritis, dan memahami konsekuensi hukum dari aktivitas digital dapat mendorong munculnya perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, literasi digital tidak cukup hanya menekankan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga harus mencakup pemahaman mengenai etika digital, keamanan digital, budaya digital, serta tanggung jawab sebagai warga digital (digital citizenship) (UNESCO, 2023).

Dari perspektif psikologi, perilaku individu dipengaruhi oleh proses belajar melalui pengamatan, pengalaman, dan lingkungan sosial sebagaimana dijelaskan dalam Social Cognitive Theory (Bandura, 1986). Sementara itu, Theory of Planned Behavior menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan persepsi terhadap kemampuan mengendalikan perilaku tersebut (Ajzen, 1991). Kedua teori tersebut menunjukkan bahwa pembentukan perilaku bijak dalam menggunakan media sosial memerlukan intervensi edukatif yang mampu meningkatkan pengetahuan, membangun kesadaran, serta menumbuhkan kontrol diri dalam berinteraksi di ruang digital.

Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, Universitas Deztron Indonesia menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Bijak Bermedia Sosial: Pencegahan Ujaran Kebencian dan Pelanggaran Hukum Digital melalui Pendekatan Psikologi dan Manajemen Perilaku” bagi siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Program ini dirancang menggunakan metode edukasi partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, studi kasus, serta refleksi perilaku digital. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika bermedia sosial, mengenali bentuk-bentuk ujaran kebencian dan pelanggaran hukum digital, serta mengembangkan kemampuan mengelola emosi dan mengambil keputusan secara bijaksana sebelum mempublikasikan informasi di media sosial.

Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk karakter peserta didik yang memiliki literasi digital yang baik, menghargai keberagaman, mampu berkomunikasi secara santun, serta memahami konsekuensi hukum dari setiap aktivitas digital. Selain memberikan manfaat bagi peserta, kegiatan ini juga menjadi wujud kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung penguatan budaya digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab di lingkungan pendidikan serta mendukung implementasi transformasi digital nasional.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan sasaran peserta yaitu siswa yang aktif menggunakan media sosial dalam aktivitas sehari-hari. Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan partisipatif (participatory approach) yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui edukasi, diskusi, dan refleksi terhadap perilaku digital mereka (Cornwall & Jewkes, 1995). Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kesadaran peserta melalui keterlibatan langsung selama kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan (needs assessment) melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa terkait penggunaan media sosial, seperti penyebaran informasi tanpa verifikasi, cyberbullying, dan kurangnya pemahaman mengenai etika serta hukum digital. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan materi penyuluhan yang sesuai dengan karakteristik peserta.

Tahap kedua adalah persiapan, meliputi penyusunan modul edukasi, media presentasi, studi kasus, serta instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test. Materi yang diberikan mencakup konsep literasi digital, etika bermedia sosial, bentuk-bentuk ujaran kebencian (hate speech), dampak psikologis penggunaan media sosial, pengelolaan emosi, serta konsekuensi hukum berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penyampaian materi

mengacu pada kerangka literasi digital UNESCO (2023) yang menekankan aspek akses, evaluasi informasi, komunikasi, keamanan digital, dan tanggung jawab sebagai warga digital.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan kegiatan, yang dilakukan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, tanya jawab, serta simulasi penyelesaian permasalahan yang sering ditemui di media sosial. Metode pembelajaran aktif (*active learning*) dipilih agar peserta mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata sehingga terjadi peningkatan pemahaman dan perubahan perilaku (Bonwell & Eison, 1991). Selain itu, peserta diajak melakukan refleksi terhadap kebiasaan mereka dalam menggunakan media sosial sebagai upaya membangun kesadaran diri (*self-awareness*) dan pengendalian perilaku digital.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, observasi partisipasi peserta selama kegiatan, serta pengumpulan umpan balik (*feedback*) melalui kuesioner. Evaluasi bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran siswa mengenai penggunaan media sosial yang bijak serta efektivitas metode edukasi yang diterapkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan capaian kegiatan dan menjadi dasar penyusunan rekomendasi bagi pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk **"Bijak Bermedia Sosial: Pencegahan Ujaran Kebencian dan Pelanggaran Hukum Digital melalui Pendekatan Psikologi dan Manajemen Perilaku"** telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama. Kegiatan berlangsung secara interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, studi kasus, simulasi, serta sesi tanya jawab. Seluruh rangkaian kegiatan mendapat respons positif dari peserta dan pihak sekolah karena tema yang diangkat sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja sebagai pengguna aktif media sosial.

Pada tahap awal kegiatan, hasil pre-test dan diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah menggunakan berbagai platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan WhatsApp, sebagai media komunikasi maupun hiburan. Namun, pemahaman mereka mengenai etika digital, batasan kebebasan berekspresi, dan konsekuensi hukum dari aktivitas di media sosial masih relatif rendah. Sebagian peserta beranggapan bahwa seluruh aktivitas yang dilakukan di media sosial merupakan bagian dari kebebasan berpendapat sehingga tidak memiliki implikasi hukum. Selain itu, beberapa peserta mengaku pernah menyebarkan informasi tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu dan belum memahami bahwa tindakan tersebut berpotensi menimbulkan hoaks maupun pelanggaran hukum digital.

Pelaksanaan penyuluhan difokuskan pada peningkatan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital, bentuk-bentuk ujaran kebencian (*hate speech*), cyberbullying, penyebaran informasi palsu, serta dampak psikologis yang ditimbulkan baik bagi pelaku maupun korban. Materi disampaikan menggunakan contoh kasus yang dekat dengan kehidupan remaja sehingga peserta lebih mudah memahami hubungan antara teori dengan praktik penggunaan media sosial. Pendekatan berbasis studi kasus terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta karena mereka terdorong untuk mengemukakan pengalaman, pendapat, serta solusi terhadap berbagai permasalahan yang sering ditemukan di ruang digital.



Gambar 1: Pemaparan Materi PKM

Selain aspek hukum, kegiatan ini juga menekankan pentingnya pendekatan psikologi dan manajemen perilaku dalam membangun karakter digital siswa. Peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya pengendalian emosi sebelum memberikan komentar, membagikan informasi, maupun merespons suatu unggahan di media sosial. Mereka diajak mengenali faktor-faktor yang dapat memicu perilaku impulsif, seperti kemarahan, tekanan kelompok (*peer pressure*), dan keinginan memperoleh pengakuan sosial. Melalui sesi refleksi, peserta menyadari bahwa banyak tindakan di media sosial dilakukan secara spontan tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap diri sendiri maupun orang lain. Temuan ini sejalan dengan Social Cognitive Theory yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan pengalaman belajar (Bandura, 1986).

Diskusi kelompok menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam membedakan antara kritik yang bersifat konstruktif dengan ujaran kebencian yang mengandung unsur penghinaan, diskriminasi, maupun provokasi. Peserta juga mulai memahami bahwa kebebasan berekspresi harus diimbangi dengan tanggung jawab sosial dan kepatuhan terhadap peraturan perundang-undangan. Pemahaman ini diperkuat melalui penjelasan mengenai ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur berbagai bentuk pelanggaran di ruang digital.

Hasil evaluasi melalui post-test dan observasi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai penggunaan media sosial yang bijaksana. Sebagian besar peserta mampu menjelaskan kembali konsep literasi digital, mengidentifikasi contoh ujaran kebencian, memahami pentingnya melakukan verifikasi informasi sebelum membagikannya, serta menjelaskan konsekuensi hukum dari tindakan tertentu di media sosial. Selain itu, peserta menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif terhadap pentingnya menjaga etika komunikasi digital, menghargai perbedaan pendapat, serta menghindari penyebaran konten yang berpotensi menimbulkan konflik sosial.



Gambar 2. Foto Bersama Partisipan, Siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Keberhasilan kegiatan ini juga terlihat dari tingginya antusiasme peserta selama sesi diskusi dan simulasi. Mereka aktif mengajukan pertanyaan mengenai berbagai fenomena digital yang sering dijumpai, seperti penyebaran konten viral, komentar negatif di media sosial, perlindungan data pribadi, hingga cara melaporkan akun yang melakukan ujaran kebencian. Tingginya partisipasi tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Temuan ini mendukung pendapat Bonwell dan Eison (1991) bahwa *active learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta sekaligus memperkuat pemahaman konseptual.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Meskipun perubahan perilaku memerlukan proses yang berkelanjutan, kegiatan ini telah menjadi langkah awal dalam membangun budaya bermedia sosial yang lebih etis, bertanggung jawab, dan taat hukum. Oleh karena itu, program

serupa perlu dilaksanakan secara berkesinambungan melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, orang tua, dan pemerintah agar terbentuk generasi muda yang tidak hanya cakap memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga memiliki karakter, empati, dan kesadaran hukum yang kuat dalam kehidupan bermasyarakat.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertema “Bijak Bermedia Sosial: Pencegahan Ujaran Kebencian dan Pelanggaran Hukum Digital melalui Pendekatan Psikologi dan Manajemen Perilaku” telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital serta kesadaran hukum siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pelaksanaan kegiatan yang mengombinasikan penyuluhan, diskusi interaktif, studi kasus, dan simulasi mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif sehingga peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan psikologi dan manajemen perilaku yang digunakan membantu peserta menyadari pentingnya pengendalian emosi, berpikir kritis, serta mempertimbangkan dampak dari setiap aktivitas yang dilakukan di media sosial.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep literasi digital, etika komunikasi di ruang siber, bentuk-bentuk ujaran kebencian, penyebaran informasi palsu (hoaks), serta konsekuensi hukum yang dapat timbul akibat pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selain peningkatan aspek kognitif, kegiatan ini juga mendorong perubahan sikap peserta menjadi lebih bertanggung jawab dalam menggunakan media sosial, menghargai perbedaan pendapat, melakukan verifikasi informasi sebelum membagikannya, serta menghindari perilaku digital yang berpotensi merugikan diri sendiri maupun orang lain. Antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran partisipatif merupakan pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai etika digital kepada remaja.

Meskipun demikian, pembentukan perilaku digital yang positif tidak dapat dicapai melalui kegiatan edukasi yang bersifat sesaat. Diperlukan program pembinaan yang berkelanjutan melalui sinergi antara sekolah, keluarga, perguruan tinggi, pemerintah, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem digital yang aman, sehat, dan bertanggung jawab. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan materi literasi digital dan etika bermedia sosial ke dalam kegiatan pembelajaran maupun program penguatan karakter siswa. Sementara itu, perguruan tinggi diharapkan terus berperan aktif melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam menjawab berbagai tantangan transformasi digital.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta mengenai penggunaan media sosial yang bijaksana, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang memiliki karakter digital yang beretika, kritis, bertanggung jawab, serta memiliki kesadaran hukum yang kuat. Ke depan, model pengabdian ini dapat direplikasi di berbagai satuan pendidikan sebagai upaya memperkuat budaya literasi digital nasional sekaligus mendukung terciptanya masyarakat digital Indonesia yang cerdas, inklusif, dan berintegritas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50(2), 179–211.
- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: George Washington University.

- Cornwall, A., & Jewkes, R. (1995). What is participatory research? *Social Science & Medicine*, 41(12), 1667–1676.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).