

EDUKASI MEDIA SOSIAL YANG CEPAT, KREATIF, DAN AMAN MELALUI *DIGITAL TREASURE HUNT* DI MADRASAH ALIYAH BINA INSANI

*Fast, Creative, and Safe Social Media Education
through a Digital Treasure Hunt at Madrasah Aliyah Bina Insani*

Novita Lestari Anggreini

Politeknik TEDC, Cimahi, Indonesia
e-mail: novitalestari@poltektedc.ac.id

Nia Ekawati

Politeknik TEDC, Cimahi, Indonesia
e-mail: niaekawati@poltektedc.ac.id

Abstract

Research by Effendy and Oktiani (2024) shows that cybersecurity literacy is crucial for adolescents in dealing with online manipulation. Based on this urgency, the community service team held an interactive counseling session themed “Fast, Creative, and Safe Social Media Education Through a Digital Treasure Hunt” at Madrasah Aliyah Bina Insani on January 22, 2026. This activity, attended by 28 students, implemented a gamification method to enhance digital literacy. Quantitative evaluation through pre-test and post-test showed a significant increase in student’s understanding by 56.7%, with the final average score reaching 86.25. The most substantial improvements occurred in identifying phishing and hoaxes. The results indicate that the “Digital Treasure Hunt” effectively fostered critical thinking and responsive decision-making among students. The Principal, Mr. Samsudin, S.Pd.I., fully supported this program, confirming its success in transforming students into more responsible and secure social media users.

Keywords— Education, Creative, Fast, Safe, Social Media.

1. PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan remaja sebagai sarana komunikasi, pencarian informasi, dan pengembangan kreativitas. Namun, masih banyak pengguna yang belum memahami cara menjelajahi media sosial secara aman dan bertanggung jawab, sehingga berisiko mengalami penyalahgunaan informasi, konflik daring, maupun ancaman keamanan digital. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang baik agar media sosial dapat dimanfaatkan secara cepat, kreatif, dan aman untuk mendukung aktivitas belajar serta kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang pesat membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui konsep Sosial Media Treasure Hunt. Program PKM ini bertujuan memberikan penyuluhan kepada siswa dan siswi MA Bina Insani agar mampu mengeksplorasi media sosial dengan cara yang positif, inovatif, dan aman. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan literasi digital serta keterampilan menggunakan media sosial secara cepat, kreatif, dan aman, sehingga tercipta lingkungan digital yang lebih sehat di sekolah maupun di keluarga.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dari pengabdian ini adalah: cara meningkatkan literasi digital dan kesadaran keamanan siber siswa-siswi MA Bina Insani melalui implementasi metode pembelajaran interaktif Sosial Media Treasure Hunt agar mereka mampu mengeksplorasi media sosial secara aman, kreatif, dan bertanggung jawab guna meminimalisir risiko konflik daring serta penyalahgunaan informasi di lingkungan digital.

Penyuluhan yang dilakukan pada pengabdian dibagi menjadi beberapa pembahasan di mana setiap pembahasan membahas satu topik yang berbeda, yakni membahas bagaimana bermedia sosial dengan bijak, dengan menerapkan konsep Jelajahi Media Sosial dengan Cepat, Kreatif, dan Aman, juga membahas Dampak dari Cyberbullying dan Penyebaran Berita Bohong atau Palsu. Tujuan dari penyuluhan ini sendiri agar para siswa MA Bina Insani sadar akan pentingnya menjaga integritas diri dan menghormati hak orang lain di dunia maya. Bukan hanya cerdas secara akademik, namun juga bijak dan beretika dalam berinteraksi secara digital.

Target capaian yang diinginkan oleh kami adalah para siswa dapat merubah pola perilaku digital ke arah yang lebih positif dengan menerapkan prinsip etika yang telah kami paparkan, mampu memfilter informasi secara kritis sehingga tidak menjadi penyebar hoaks, menjaga kerahasiaan data pribadi agar terhindar dari kejahatan siber, serta memiliki empati yang tinggi dalam berkomentar sehingga terciptalah lingkungan digital yang sehat, aman, dan produktif bagi seluruh civitas akademika.

2. METODE

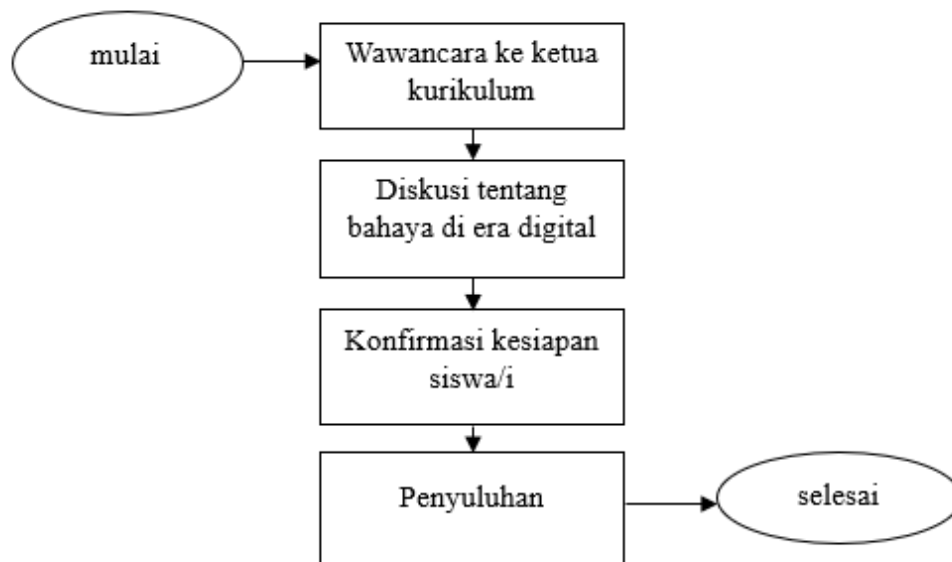
Metode penyuluhan yang kami lakukan dilaksanakan selama setengah hari. Penyuluhan disajikan dalam bentuk seminar, dimana siswa/i dapat langsung berdiskusi atau menceritakan permasalahan yang terjadi pada era digital atau media sosial saat ini sehingga dari narasumber dapat langsung memberikan solusi/pemecahan masalah. Didalam kegiatan Penyuluhan tersebut kami mengadakan sesi kuis untuk berbagi hadiah kepada siswa/i, serta kami juga memberikan cinderamata berupa piagam penghargaan kepada sekolah MA Bina Insani. Berikut susunan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang tim pengabdian lakukan:

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Waktu	Acara	Ruangan
05:30 - 07:15	Kedatangan & Persiapan Panitia	Ruang Kelas
07:15 - 07:45	Pengisian Daftar Hadir	Ruang Kelas
07:45 - 07:55	Pembukaan	Ruang Kelas
07:55 – 08:10	Sambutan Pihak Sekolah	Ruang Kelas
08:10 - 08:20	Sambutan Ketua Pelaksana	Ruang Kelas
08:20 - 09:00	Pemaparan Materi	Ruang Kelas
09:00 - 09:30	Ice Breaking	Ruang Kelas
09:30 - 09:50	Sesi Tanya Jawab & QUIZ	Ruang Kelas

09:50 - 10:00	Penutupan	Ruang Kelas
---------------	-----------	-------------

Untuk mencapai tujuan dan target dari penyuluhan maka perlu dilakukan beberapa tahap yang terdiri dari proses wawancara, diskusi permasalahan di era digital saat ini untuk remaja, konfirmasi kesiapan siswa/i MA Bina Insani dan terakhir dilakukannya penyuluhan. Gambar 3.1. merupakan alur pelaksanaan kegiatan penyuluhan yang dilakukan di MA Bina Insani Jl. Panyandaan No. 33, Kec. Cisarua, Kab. Bandung Barat Desa Padaasih.



Gambar 1. Alur kegiatan pengabdian

Sasaran kegiatan PKM ini adalah Siswa/i MA Bina Insani. Peserta yang hadir sebanyak 28 orang. Setelah diadakan penyuluhan kami berharap siswa memahami pentingnya etika berkomunikasi, menjaga keamanan akun dan data pribadi, serta mampu mengidentifikasi kebenaran informasi dengan memanfaatkan literasi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan kegiatan penyuluhan yang kami lakukan didapatkan beberapa kegiatan di MA Bina Insani Jl. Panyandaan No. 33, Kec. Cisarua, Kab. Bandung Barat Desa Padaasih, adalah sebagai berikut: 1) Pada tanggal 09 Desember 2025, kami melakukan wawancara langsung kepada perangkat sekolah dan diterima langsung oleh Ibu Aas Aswati S.Pd, selaku Ketua Kurikulum. Kepada beliau kami meminta persetujuan untuk melakukan kegiatan PKM, lalu beliau menyetujui kegiatan PKM tersebut, dan beliau meminta tema yang akan dibawa sesuai dengan kondisi era digital atau media sosial saat ini. Beliau juga meminta surat penelitian; 2) Pada tanggal 20 Januari 2026, kami melakukan persiapan atau gladi bersih untuk kegiatan PKM; 3) Pada tanggal 22 Januari 2026, kami melakukan kegiatan penyuluhan di dalam Ruang, setelah selesai melaksanakan penyuluhan kami memberikan cinderamata berupa piagam penghargaan kepada sekolah MA Bina Insani. Kegiatan penyuluhan tersebut dihadiri oleh kurang lebih 28 siswa/i.



Gambar 2. Peserta pengabdian di MA Bina Insani

Pada gambar 2, peserta pengabdian di MA Bina Insani sedang mendengarkan pemaparan materi terkait media sosial.



Gambar 3. Penyampaian materi pengabdian

Pada Gambar 3, terlihat pelaksanaan sesi pemaparan materi utama dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada edukasi literasi digital melalui pendekatan *Social Media Treasure Hunt*. Seorang narasumber sedang memberikan penjelasan interaktif kepada para siswa menggunakan media presentasi proyektor yang menampilkan studi kasus nyata mengenai identifikasi berita palsu (*hoax*) (Arista et al., 2026). Di dalam slide tersebut, narasumber membandingkan dua infografis berita dengan narasi yang berbeda satu versi asli dan satu versi manipulasi terkait instruksi penyiaran lagu sebagai instrumen latihan bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*). Melalui contoh konkret ini, siswa diajak secara langsung untuk mengamati ciri-ciri disinformasi, memahami pentingnya verifikasi sumber informasi, serta melatih ketajaman dalam membedakan fakta dan hoaks di media sosial demi mewujudkan lingkungan digital yang aman dan bijak.



Gambar 4. Sesi tanya jawab

Pada gambar 4, kegiatan sesi tanya jawab setelah pemateri memberikan pemaparan materi dalam pengabdian di MA Bina Insani. Peserta yang menjawab pertanyaan tim pengabdian memberikan hadiah untuk memberi semangat para peserta.



Gambar 5. Sesi foto bersama tim pengabdian dan peserta

Pada gambar 5, kegiatan foto bersama setelah pengabdian selesai di MA Bina Insani, antusias para peserta pengabdian dalam mendapatkan materi terkait sosial media.

Berdasarkan kegiatan penyuluhan yang dilakukan terhadap 28 siswa, tingkat keberhasilan program diukur melalui partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan kuis yang dilakukan di akhir sesi. Data evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta (28 siswa) berhasil menyelesaikan simulasi pada *Map Treasure Hunt* dengan memilih jalur aman (positif). Melalui kuis interaktif, terlihat peningkatan pemahaman siswa secara signifikan, di mana sebagian besar siswa yang sebelumnya awam kini mampu mengidentifikasi ciri-ciri *phishing* dan hoaks secara tepat melalui perbandingan infografis yang disajikan. Dukungan penuh dari Kepala Madrasah, Bapak Samsudin, S.Pd.I., juga menjadi indikator keberhasilan implementasi program ini dalam mengubah tanggung jawab media sosial siswa di lingkungan sekolah.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pemahaman Literasi Digital Siswa (N=28)

No	Indikator Capaian	Rata-rata Skor Pre-test	Rata-rata Skor Post-test	Peningkatan (%)
1	Etika Media Sosial (<i>Netiquette</i>)	65	88	35%
2	Identifikasi Berita Bohong (Hoaks)	50	85	70%
3	Dampak Psikologis <i>Cyberbullying</i>	60	92	53%
4	Keamanan Akun & <i>Phishing</i>	45	80	78%
Rata-rata Total	55	86,25	56,7%	

Sebagaimana tersaji pada Tabel 2, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan pada seluruh indikator literasi digital. Peningkatan tertinggi terlihat pada kemampuan identifikasi hoaks dan keamanan siber (*phishing*) yang masing-masing naik sebesar 70% dan 78%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Digital Treasure Hunt* sangat efektif dalam memberikan pemahaman teknis yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Dengan skor rata-rata akhir sebesar 86,25, peserta dinilai telah mencapai target capaian untuk menjadi pengguna media sosial yang kritis dan aman.

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bina Insani difokuskan pada peningkatan literasi digital remaja melalui pendekatan yang interaktif dan aplikatif. Berdasarkan monitoring serta evaluasi pasca-kegiatan, implementasi metode ini terbukti memberikan dampak signifikan terhadap cara pandang dan kesadaran digital para siswa. Keberhasilan program ini didukung oleh penggunaan instrumen visual edukatif yang dirancang khusus untuk menarik minat belajar generasi z, seperti yang diilustrasikan dalam gambar 6 dan 7.

**Gambar 6.** Map treasure hunt

Pendekatan utama dalam penyuluhan ini memanfaatkan metode *gamifikasi* yang dikemas dalam bentuk perburuan harta karun digital, sebagaimana ditunjukkan pada peta taktis "Map Treasure Hunt" pada gambar 6. Peta simulasi ini menggambarkan jalur navigasi yang harus dilalui siswa saat berselancar di platform media sosial populer seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan X (Twitter). Jalur tersebut sengaja dirancang bercabang untuk melatih pembuat keputusan (*decision making*) siswa dalam menghadapi dua realitas dunia maya: jalur aman

yang menuju pada interaksi positif, verifikasi data, dan "harta karun" berupa pengetahuan bermanfaat; serta jalur berisiko yang dipenuhi ancaman digital seperti perundungan siber (*cyberbullying*), manipulasi informasi, dan kejahatan siber. Melalui simulasi visual ini, aspek Peningkatan Literasi Digital yang Cepat, Kreatif, dan Aman dapat diinternalisasi dengan baik. Siswa tidak sekadar memahami teori etika digital (*netiquette*), melainkan mampu mengidentifikasi strategi memproduksi konten kreatif secara responsif, sembari tetap memprioritaskan keamanan privasi data pribadi mereka di setiap langkah navigasi (Annas & Inayah, 2025).

Lebih lanjut, jalur bawah pada peta gambar 6 secara visual memperingatkan siswa akan jebakan psikologis berupa *cyberbullying* serta ancaman teknis peretasan (*phishing*). Melalui visualisasi tersebut, tim pengabdian berhasil memperkuat pemahaman siswa mengenai Dampak Psikologis Cyberbullying. Peserta diajak mengenali bentuk-bentuk perundungan siber secara nyata, memahami konsekuensi hukum serta trauma psikologis yang membayangi korban, sekaligus merumuskan langkah mitigasi yang tepat. Di sisi lain, pemahaman mengenai Kewaspadaan Terhadap Ancaman Siber dan Proteksi Peretasan (*Phishing*) juga ditekankan agar siswa mampu mendeteksi indikasi tautan mencurigakan (*shortened URL* atau situs replika) sebelum mengekliknya, guna meminimalkan risiko pengambilalihan akun secara ilegal.



Gambar 7. Materi terkait hoaks

Salah satu fokus krusial yang dipelajari siswa sepanjang rute permainan ini adalah kemampuan memvalidasi data demi menangkal persebaran konten negatif. Panduan teknis mengenai materi tersebut dipaparkan secara mendalam melalui infografis "HOAKS" pada gambar 7. Infografis ini memuat edukasi mengenai definisi hoaks sebagai informasi palsu yang dimanipulasi agar tampak seperti berita valid di media sosial. Tidak hanya memberikan definisi, materi ini membekali siswa dengan panduan preventif: berpikir kritis sebelum membagikan informasi, melakukan pemeriksaan kebenaran berita (*fact-checking*), memverifikasi kejelasan dan kredibilitas sumber utama, serta membandingkannya dengan kanal berita resmi lainnya. Melalui integrasi materi ini, aspek Ketajaman dalam Memvalidasi Informasi dan Menangkal Hoaks berhasil dicapai. Siswa-siswi kini terbukti memiliki daya kritis (*critical thinking*) yang lebih matang, mampu memisahkan disinformasi dari produk jurnalistik yang valid, serta menumbuhkan kebiasaan positif untuk menyaring informasi sebelum menyebarkan kembali (*sharing*) (Alfaruq et al., 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Madrasah Aliyah Bina Insani berhasil mentransformasi pemahaman literasi digital siswa secara signifikan. Berdasarkan data pada **Tabel 2**, terdapat peningkatan rata-rata total pemahaman sebesar **56,7%**, dari skor awal (*pre-test*) 55 menjadi 86,25 pada *post-test*. Hal ini

membuktikan bahwa pendekatan interaktif dan aplikatif melalui metode *gamifikasi* mampu menjawab urgensi kebutuhan literasi keamanan siber bagi remaja dalam menghadapi manipulasi daring.

Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek **Kewaspadaan Terhadap Ancaman Siber dan Proteksi Peretasan (*Phishing*)** sebesar 78%. Keberhasilan ini didorong oleh implementasi metode perburuan harta karun digital melalui instrumen *Map Treasure Hunt* (Gambar 6). Peta simulasi tersebut melatih kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) siswa secara responsif; mereka diajak memilih jalur navigasi yang aman untuk menghindari ancaman teknis seperti *phishing* dan peretasan. Analisis ini sejalan dengan pandangan (Annas & Inayah, 2025) bahwa pemberdayaan literasi digital melalui praktik langsung lebih efektif dalam menanamkan pemahaman teknis dibandingkan metode ceramah satu arah.

Selanjutnya, pada aspek Identifikasi Berita Bohong (Hoaks), terjadi peningkatan skor sebesar 70%. Capaian ini merupakan hasil dari latihan berpikir kritis (*critical thinking*) menggunakan studi kasus nyata, di mana siswa membandingkan infografis berita asli dengan versi manipulasi (Gambar 3 dan Gambar 7). Melalui teknik *fact-checking* dan verifikasi sumber kredibel, siswa kini lebih matang dalam memisahkan disinformasi dari produk jurnalistik yang valid. Temuan ini memperkuat penelitian (Alfaruq et al, 2025) yang menyatakan bahwa transformasi literasi digital pada pelajar madrasah memerlukan pendekatan kreatif untuk menumbuhkan daya kritis terhadap konten negatif di media sosial.

Terakhir, tingginya skor *post-test* pada indikator Dampak Psikologis *Cyberbullying* (skor 92) menunjukkan bahwa visualisasi risiko pada jalur bawah peta simulasi (Gambar 6) berhasil membangun empati dan kesadaran hukum siswa. Dengan memahami trauma psikologis korban perundungan siber, siswa terdorong untuk menerapkan etika berkomunikasi (*netiquette*) yang lebih sehat. Secara keseluruhan, sinergi antara data kuantitatif yang terukur dan metode bermain peran terbukti efektif mengubah karakter siswa menjadi pengguna media sosial yang lebih bijaksana, tangguh, dan aman.

Implementasi metode *gamifikasi* melalui *Digital Treasure Hunt* (Gambar 6) terbukti memberikan dampak signifikan terhadap cara pandang digital para siswa. Analisis terhadap hasil kegiatan menunjukkan bahwa visualisasi jalur bercabang dalam simulasi mampu melatih kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) siswa secara responsif saat menghadapi ancaman nyata di dunia maya.

Hal ini selaras dengan temuan (Alfaruq et al, 2025) yang menekankan bahwa transformasi literasi digital pada pelajar madrasah memerlukan pendekatan kreatif untuk menumbuhkan daya kritis. Berbeda dengan metode ceramah satu arah, pendekatan interaktif dalam pengabdian ini memungkinkan siswa melakukan *fact-checking* secara mandiri (Gambar 7), yang sangat krusial dalam memitigasi risiko manipulasi daring. Peningkatan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) ini menjadi kunci utama agar siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga bijak dalam beretika dan menjaga privasi data pribadi guna menghindari kejahatan siber seperti *phishing*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan, monitoring, serta evaluasi kegiatan penyuluhan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Peningkatan Literasi Digital yang Cepat, Kreatif, dan Aman Siswa-siswi tidak hanya memahami teori dasar, melainkan juga mampu

mengimplementasikan strategi pemanfaatan media sosial secara optimal. Peserta kini memiliki kecakapan untuk memproduksi konten kreatif secara responsif (cepat), sekaligus tetap mengedepankan prinsip keamanan data pribadi serta etika digital (*netiquette*) yang berlaku.

2. Penguatan Pemahaman dan Dampak Psikologis *Cyberbullying* Kegiatan ini berhasil membangun kesadaran (*awareness*) yang mendalam di kalangan siswa-siswi mengenai bahaya *cyberbullying*. Peserta kini dapat mengidentifikasi berbagai bentuk perundungan di dunia maya, memahami dampak psikologis serta hukum yang ditimbulkannya bagi korban maupun pelaku, serta mengetahui langkah mitigasi yang harus diambil jika menghadapinya.
3. Ketajaman dalam Memvalidasi Informasi dan Menangkal Hoaks Siswa-siswi telah memiliki kemampuan kritis (*critical thinking*) dalam memilah informasi. Mereka mampu membedakan antara produk jurnalistik/informasi yang valid dengan berita bohong (*hoax* atau disinformasi) melalui teknik verifikasi sumber dan konfirmasi fakta sederhana sebelum menyebarkannya.
4. Kewaspadaan Terhadap Ancaman Siber dan Proteksi Peretasan (*Phishing*) Peserta telah dibekali dengan pemahaman teknis mengenai keamanan siber tingkat dasar. Siswa-siswi kini lebih waspada dan mampu mengenali indikasi tautan mencurigakan (*shortened URL* atau situs palsu) yang berpotensi menjadi celah kejahatan *phishing*, sehingga mereka dapat menghindari risiko peretasan akun maupun kebocoran data.

5. SARAN

Saran-saran pada kegiatan pengabdian di MA Bina Insani adalah sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat mulai membiasakan pola pikir kritis sebelum berinteraksi di dunia digital dengan menerapkan prinsip saring sebelum berbagi agar terhindar dari penyebaran informasi palsu.
2. Melalui pengalaman dari kegiatan ini, hendaknya siswa tidak hanya berhenti pada pemahaman teori, tetapi secara konsisten mengaplikasikan pengaturan privasi dan etika berkomunikasi yang baik.
3. Siswa diharapkan dapat mulai membiasakan pola pikir kritis sebelum berinteraksi di dunia digital dengan menerapkan prinsip saring sebelum berbagi agar terhindar dari penyebaran informasi palsu.
4. Melalui pengalaman dari kegiatan ini, hendaknya siswa tidak hanya berhenti pada pemahaman teori, tetapi secara konsisten mengaplikasikan pengaturan privasi dan etika berkomunikasi yang baik di setiap platform media sosial yang digunakan.
5. Selain itu, siswa disarankan untuk memanfaatkan teknologi dan media sosial sebagai sarana pengembangan diri serta peningkatan prestasi akademik, sehingga ruang digital dapat menjadi lingkungan yang sehat dan produktif bagi pertumbuhan kreativitas mereka di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknik Komputer dan Teknik Informatika Politeknik TEDC yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruq, I., Permatasari, V. S., Rahmawati, I., Saputri, M. C., Sari, L. P., Setiawan, A. R., Tamama, J. N., & Royhanah, H. (2025). Transformasi Literasi Digital Pelajar Madrasah melalui Pelatihan Konten Kreatif di Desa Sukoharjo, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri. *Aktualisasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.30762/akdimas.v3i1.7116>
- Annas, M., & Inayah, N. (2025). *Empowering Santri Thru Content Creation Training for Halal Product Marketing on Social Media : A Case Study at Darussalam Islamic Boarding Pemberdayaan Santri Melalui Pelatihan Content Creation Untuk Pemasaran Produk Halal Di Media Sosial: Studi Kasus di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi*. 2, 66–81.
- Arista, A., Fauzi, R., Tipa, H., & Yuliadi. (2026). *Pembinaan Penggunaan Alat Mempermudah Proses Pembelajaran Pada Perum Green View*. 7(2), 593–598.