

## SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Willi Satya Pratama

Nama Pelatihan	: Internet Aman dan Sehat
Nama Mata Diklat	: Kewargaan Digital ( <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharrasment</i> )
Tujuan Pelatihan	: 1. Meningkatkan pemahaman peserta dalam penggunaan internet aman dan Sehat 2. Meningkatkan pemahaman tentang internet aman dan sehat ( <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharrasment</i> ) 3. Mengimplentasikan menggunakan internet sehat dan aman terhindar dari <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharrasment</i>
Indikator Pelatihan	: 1. Peserta dapat menganalisis tentang internet aman dan sehat ( <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharrasment</i> ) 2. Peserta dapat mengimplementasikan inetrenet sehat dan aman terhindar dari <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharrasment</i>
Alokasi Waktu	: 10 Menit

### A. PENDAHULUAN (Alokasi waktu 2 menit)

1. Membuka kegiatan dengan salam dan memperkenalkan diri
2. Melaksanakan apersepsi dan motivasi
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan
4. Membuat kesepakatan sebagai komitmen

### B. KEGIATAN INTI (Alokasi waktu 6 menit)

1. Peserta dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang dalam satu kelompok agar dapat berdiskusi dan saling bertukar pengalaman.
2. Peserta diberikan modul tentang *cyberbully* dan *cyberharrasment*
3. Peserta diberikan artikel-artikel yang terkait dengan kasus *cyberbullying* dan *cyberharrasment*.
4. Peserta diberikan dipersilakan untuk membaca, menganalisis, berdiskusi dan membuat catatan tentang artikel-artikel yang telah dibaca.
5. Peserta mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilaksanakan

### C. PENUTUP (Alokasi waktu 2 menit)

1. Merefleksi kegiatan untuk pengajar dan peserta
2. Membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakn
3. Menutup kegiatan dengan doa

### Sumber:

1. Buku Simulasi dan Komunikasi Digital
2. <https://pantherachemist.wordpress.com/2018/03/07/kd-3-8-memahami-konsep-kewargaan-digital/>
3. <https://skendaagroedupark.info/detailpost/konsep-kewargaan-digital#:~:text=Kewargaan%20Digital%20adalah%20konsep%20yang,bertanggung%20jawab%20atas%20penggunaan%20teknologi.>

Media: Spidol, kertas, papan tulis, modul, bolpoin, pensil dan penghapus