Kementerian Komunikasi dan Informasi

Modul C-A-B-E Digital Jenjang SD (1-3)

Modul untuk Peserta Didik



Klinik Digital
Gedung Sandipura Lantai Dasar
Jl. KH Abdullah Syafei No.19
Tebet, Jakarta Selatan

klinikdigital.org

Hak Cipta Pada Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Modul C-A-B-E Digital Jenjang SD (1-3):
Modul Untuk Peserta Didik

Penulis:
Devie Rahmawati
Indriani Rahmawati
Giri Lumakto
Mila Viendyasari
Wiratri Anindhita
Rienzy Kholifatur

Editor:
Youna C Bachtiar
Ruslan Ramli
Ballian Siregar

Penyunting:
Dwitasari Teteki Bernadeta

Tata Letak
Axel Gumilar

Cetakan:
2024

Kata Pengantar



Salam 4 Pilar CABE,

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Modul Penguatan Literasi Digital ini dapat tersusun dengan baik. Di era transformasi digital yang begitu pesat, kemampuan literasi digital menjadi keterampilan fundamental yang wajib dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat, khususnya para peserta didik di semua jenjang pendidikan.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Klinik Digital menyusun modul ini berlandaskan 4 Pilar Literasi Digital (CABE) yang mencakup aspek Cakap, Aman, Budaya, dan Etika. Keempat pilar ini menjadi fondasi utama dalam membentuk warga digital yang kompeten dan bertanggung jawab.

Melalui aspek **Cakap**, modul ini membekali kemampuan teknis dan kognitif dalam menggunakan teknologi digital. Aspek **Aman** menekankan pentingnya keamanan digital dan perlindungan diri di ruang siber. Aspek **Budaya** mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pemanfaatan teknologi, sementara aspek **Etika** membimbing perilaku yang santun dan bertanggung jawab di dunia digital.

Kami berharap modul ini dapat menjadi panduan komprehensif dalam membangun generasi digital yang tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga bijak dalam bermedia digital. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan modul ini.

Jakarta, November 2024

Kementerian Komunikasi dan Informatika
Republik Indonesia

Daftar Isi

Pengantar	1
Daftar Isi	2
Mengapa Modul Ini Penting?	3
Jenjang Sekolah	4
C-A-B-E: Cakap	5
C-A-B-E: Aman	18
C-A-B-E: Budaya	31
C-A-B-E: Etika	44



Siswa 1-3 SD



Mengapa Modul ini Penting

Di zaman sekarang, bermain dengan perangkat digital dan internet sudah menjadi bagian dari keseharian kita. Modul ini akan membantumu memahami berapa lama waktu yang tepat untuk menggunakan gadget agar tetap sehat dan produktif. Kamu juga akan belajar menjaga informasi pribadimu tetap aman saat bermain di dunia digital. Yang lebih seru, kita akan belajar bersikap baik dan menghargai teman-teman yang berbeda, baik saat bermain di dunia nyata maupun saat berinteraksi di internet. Dengan begitu, kamu bisa menjadi anak yang pintar dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital.

Kompetensi C-A-B-E



Cakap

Mengenal dan memahami konsep penggunaan layar yang sesuai untuk anak

Indikator

01 Aku Tumbuh Bersama Teknologi

02 Aku Pintar Membedakan Aktivitas Depan Layar

03 Aku dan Gawai Berlayar

04 Aku dan Waktuku di Depan Layar

05 Aku, Gawai Dan Orang Tuaku

Definisi Indikator



01

"Aku tahu perangkat yang memiliki layar" Ponsel, tablet, laptop, komputer, televisi, dan konsol game merupakan contoh perangkat elektronik yang dilengkapi dengan layar tampilan.



02

"Aku tahu aktivitas dengan layar dan tidak" Bermain game dan menonton TV menggunakan layar, sedangkan bermain di taman, membaca buku, dan olahraga tidak memerlukan layar.



03

"Aku tahu kapan menggunakan perangkat dengan layar bersama orang tua" Saat mengerjakan PR digital, menonton film keluarga, atau mencari informasi bermanfaat, orang tua mendampingi penggunaan perangkat berlayar.



04

"Aku tahu kegiatan menyenangkan tanpa menggunakan layar" Bermain bola, membaca buku cerita, bermain puzzle, menggambar, bersepeda, dan bermain dengan teman merupakan aktivitas seru tanpa layar.



05

"Aku siap berhenti menggunakan perangkat berlayar ketika diminta oleh orang tua" Saat orang tua meminta berhenti, saya akan mematikan perangkat tanpa membantah karena taat aturan dan menghargai batasan.

Indikator 1:
Aku Tahu Perangkat Dengan Layar



Setiap hari kita melihat banyak perangkat elektronik yang memiliki layar di sekitar kita. Layar adalah bagian yang bisa menampilkan gambar, tulisan, dan video. Ponsel yang sering kita gunakan untuk menelepon atau bermain game memiliki layar sentuh yang bisa kita tekan dengan jari. Tablet juga mirip dengan ponsel, tapi ukurannya lebih besar sehingga lebih nyaman untuk membaca buku digital atau menggambar.

Di sekolah atau di rumah, kita sering menggunakan laptop dan komputer untuk belajar atau mengerjakan tugas. Kedua perangkat ini memiliki layar yang lebih besar dari ponsel. Bedanya, laptop bisa dilipat dan mudah dibawa ke mana-mana, sedangkan komputer biasanya diletakkan tetap di atas meja. Kita juga menggunakan keyboard dan mouse untuk mengoperasikannya, tidak seperti layar sentuh pada ponsel dan tablet.

Untuk hiburan, ada televisi yang memiliki layar paling besar di antara semua perangkat. TV biasanya dipasang di ruang keluarga untuk menonton acara atau film bersama-sama. Ada juga konsol game seperti PlayStation atau Nintendo Switch yang bisa disambungkan ke TV untuk bermain video game yang seru. Konsol game portable seperti Nintendo Switch sendiri juga punya layar kecil sehingga bisa dimainkan di mana saja tanpa perlu TV.

Aku Tahu



01

Ponsel atau Smartphone

Smartphone adalah ponsel pintar yang bisa kita gunakan untuk menelepon, berkirim pesan, bermain game, mengambil foto, dan browsing internet. Ukurannya kecil sehingga mudah dibawa ke mana-mana.



02

Laptop atau Komputer

Laptop adalah komputer yang bisa dilipat, memiliki layar dan keyboard. Kita bisa menggunakannya untuk belajar, mengerjakan tugas, mengetik dokumen, dan mencari informasi di internet.



03

Televisi

Televisi atau TV memiliki layar yang besar dan dipasang di rumah. TV menampilkan berbagai acara seperti berita, film, kartun, dan sinetron untuk hiburan keluarga.

Indikator 2:
Aku Bisa Membedakan Aktivitas Depan Layar



Setiap hari kita melihat banyak perangkat elektronik yang memiliki layar di sekitar kita. Layar adalah bagian yang bisa menampilkan gambar, tulisan, dan video. Ponsel yang sering kita gunakan untuk menelepon atau bermain game memiliki layar sentuh yang bisa kita tekan dengan jari. Tablet juga mirip dengan ponsel, tapi ukurannya lebih besar sehingga lebih nyaman untuk membaca buku digital atau menggambar.

Di sekolah atau di rumah, kita sering menggunakan laptop dan komputer untuk belajar atau mengerjakan tugas. Kedua perangkat ini memiliki layar yang lebih besar dari ponsel. Bedanya, laptop bisa dilipat dan mudah dibawa ke mana-mana, sedangkan komputer biasanya diletakkan tetap di atas meja. Kita juga menggunakan keyboard dan mouse untuk mengoperasikannya, tidak seperti layar sentuh pada ponsel dan tablet.

Untuk hiburan, ada televisi yang memiliki layar paling besar di antara semua perangkat. TV biasanya dipasang di ruang keluarga untuk menonton acara atau film bersama-sama. Ada juga konsol game seperti PlayStation atau Nintendo Switch yang bisa disambungkan ke TV untuk bermain video game yang seru. Konsol game portable seperti Nintendo Switch sendiri juga punya layar kecil sehingga bisa dimainkan di mana saja tanpa perlu TV.

Aku Tahu



01

Ponsel atau Smartphone

Dengan smartphone, aku bisa bermain game edukatif, menonton video pembelajaran, menggunakan kalkulator, berkomunikasi dengan orangtua, dan membuka aplikasi belajar seperti Ruangguru atau Zenius.



02

Laptop atau Komputer

Di laptop, aku bisa mengetik tugas sekolah, belajar menggambar digital, mengikuti kelas online, mencari informasi untuk PR, dan berlatih mengetik dengan cepat.



03

Televisi

Melalui televisi, aku bisa menonton acara kartun pendidikan, program anak-anak yang mendidik, berita untuk anak, film dokumenter, dan konten pembelajaran yang menyenangkan.

Indikator 3:
Aku Bisa Menggunakan Perangkat Dengan Layar Bersama Orang Tua



Saat menggunakan perangkat dengan layar, sangat penting bagi anak-anak untuk didampingi orang tua. Misalnya ketika mengerjakan PR digital di laptop atau tablet, orang tua bisa membantu memahami soal dan memastikan kita mengerjakan tugas dengan benar. Orang tua juga bisa mengajarkan cara mencari informasi yang aman dan terpercaya di internet untuk tugas sekolah.

Menonton film atau acara TV bersama keluarga juga lebih menyenangkan dengan dampingan orang tua. Kita bisa berdiskusi tentang cerita yang ditonton, bertanya jika ada yang tidak dipahami, dan orang tua bisa menjelaskan nilai-nilai baik dari film tersebut. Selain itu, orang tua juga membantu memilihkan acara yang sesuai untuk anak-anak dan mengatur waktu menonton yang tepat.

Orang tua juga perlu mendampingi saat kita menggunakan internet untuk mencari informasi bermanfaat. Mereka bisa mengajarkan cara membedakan informasi yang benar dan salah, membantu menghindari konten yang tidak baik, dan mengingatkan agar tidak terlalu lama menggunakan perangkat berlayar. Dengan bimbingan orang tua, kita bisa memanfaatkan teknologi dengan aman dan bijak.

Aku Tahu



01

Ponsel atau Smartphone

Dengan smartphone, aku dan orang tua bisa menggunakan aplikasi belajar bersama, bermain game edukatif yang mengasah otak, dan melihat video pembelajaran yang mendidik di YouTube.



02

Laptop atau Komputer

Di laptop, aku dan orang tua mengerjakan PR, mengajarkan cara mengetik yang benar, dan bersama-sama mencari informasi yang aman dan berguna di internet.



03

Televisi

Aku menonton televisi bersama orang tua dan menjadi waktu berkualitas keluarga. Aku bisa berdiskusi tentang acara yang ditonton, memilih program yang mendidik, dan mengatur jadwal menonton.

Indikator 4:
Aku Tahu Kegiatan Menyenangkan Tanpa Menggunakan Layar



Banyak kegiatan seru yang bisa kita lakukan tanpa menggunakan layar elektronik. Bermain bola di lapangan dengan teman-teman sangat menyenangkan karena kita bisa berlari, menendang, dan bersorak bersama. Membaca buku cerita bergambar juga mengasyikkan karena kita bisa membayangkan petualangan tokoh-tokoh di dalam cerita dan melihat ilustrasi yang indah.

Ada juga permainan yang mengasah otak seperti puzzle atau lego yang bisa kita mainkan di meja. Saat merangkai potongan puzzle atau menyusun balok lego, kita belajar bersabar dan berpikir kreatif. Menggambar di atas kertas dengan pensil warna atau krayon juga membuat kita bebas berkreasi menciptakan gambar apa saja yang kita inginkan.

Kegiatan di luar ruangan seperti bersepeda, bermain lompat tali, atau kejar-kejaran dengan teman sangat menyehatkan tubuh. Kita bisa merasakan angin sepoi-sepoi, menghirup udara segar, dan bergerak bebas tanpa terbatas layar. Bermain permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, atau gobak sodor juga seru karena bisa dilakukan bersama banyak teman dan membuat kita tertawa gembira.

Aku Tahu



01

Ponsel atau Smartphone

Aku bisa bermain aktif di luar ruangan seperti main bola, lompat tali, atau kejar-kejaran dengan teman. Kegiatan ini membuat tubuh sehat dan menambah teman baru.



02

Laptop atau Komputer

Aku juga bisa belajar menyenangkan dengan membaca buku pelajaran dan buku cerita, mengerjakan PR di buku tulis, dan berlatih menulis dengan rapi menggunakan alat tulis.



03

Televisi

Aku bisa mengisi waktu luang bisa dengan menggambar di kertas, bermain puzzle, bermain kartu, atau membuat kerajinan tangan. Kegiatan ini mengasah kreativitas dan keterampilan.

Indikator 5:
Aku Bisa Berhenti Menggunakan Perangkat Berlayar Ketika Diminta Orang Tua



Mematuhi orang tua saat diminta berhenti menggunakan perangkat berlayar adalah sikap yang baik. Ketika sedang asyik bermain game di ponsel atau menonton TV dan orang tua meminta untuk berhenti, kita harus langsung mematikannya tanpa mengeluh atau membantah. Ini menunjukkan bahwa kita adalah anak yang penurut dan mengerti bahwa orang tua ingin yang terbaik untuk kita.

Kita juga harus ingat bahwa orang tua membuat aturan tentang waktu menggunakan perangkat berlayar untuk menjaga kesehatan kita. Terlalu lama menatap layar bisa membuat mata lelah dan mengganggu waktu belajar atau istirahat. Saat orang tua mengingatkan waktu bermain sudah habis, kita harus menurut karena mereka tahu kapan kita harus melakukan kegiatan lain yang lebih penting.

Menghargai batasan waktu dari orang tua membuat kita menjadi anak yang disiplin. Setelah berhenti menggunakan perangkat berlayar, kita bisa melakukan kegiatan lain yang bermanfaat seperti belajar, membantu orang tua, atau bermain di luar rumah. Dengan begitu, kita belajar mengatur waktu dengan baik dan tidak tergantung pada perangkat elektronik.

Aku Tahu



01

Ponsel atau Smartphone

Saat bermain smartphone dan orang tua meminta berhenti, aku langsung menyimpan ponsel. Kemudian mengucapkan terima kasih karena sudah diizinkan bermain dan siap melakukan kegiatan lain.



02

Laptop atau Komputer

Ketika menggunakan laptop dan orang tua mengingatkan waktunya habis, aku segera mematikannya dengan benar. Tidak membantah karena tahu orang tua ingin aku beristirahat.



03

Televisi

Saat asyik menonton televisi dan diminta berhenti oleh orang tua, aku langsung mematikan TV tanpa protes. Lalu bersiap untuk belajar atau melakukan tugas lain.

Yang Telah Aku Pelajari

Kompetensi Cakap	Mengenal dan memahami konsep penggunaan layar yang sesuai untuk anak
Sekarang	Aku bisa tahu perangkat teknologi dengan layar
	Aku bisa membedakan aktivitas sehari-hari
	Aku bisa membedakan perangkat dengan layar
	Aku bisa mengatur waktuku di depan perangkat dengan layar
	Aku bisa meminta izin menggunakan perangkat dari orang tua

Kompetensi C-A-B-E



Aman

Mengenal konsep dasar privasi dalam penggunaan perangkat digital

Indikator

01 Aku tahu informasi pribadi yang tidak boleh dibagi

02 Aku tahu cara membedakan antara ruang pribadi dan umum

03 Aku tahu cara meminta izin sebelum menggunakan perangkat

04 Aku tahu cara menghindari permintaan informasi pribadi secara online

05 Aku tahu mempraktikkan cara logout dari aplikasi digital

Definisi Indikator



01

"Aku tahu informasi pribadi yang tidak boleh dibagi" Nama lengkap, alamat rumah, nomor telepon, kata sandi, dan data pribadi keluarga adalah informasi rahasia yang tidak boleh dibagikan kepada orang lain, terutama di internet.



02

"Aku tahu cara membedakan antara ruang pribadi dan umum" Kamar tidur dan kamar mandi adalah ruang pribadi yang tertutup, sedangkan ruang tamu, taman, dan mall adalah ruang umum yang bisa diakses banyak orang.



03

"Aku tahu cara meminta izin sebelum menggunakan perangkat" Sebelum memakai ponsel, laptop, atau tablet milik orang lain, kita harus meminta izin dengan sopan dan menjelaskan tujuan penggunaannya kepada pemiliknya.



04

"Aku tahu cara menghindari permintaan informasi pribadi secara online" Saat ada yang meminta data pribadi lewat internet seperti nama lengkap atau alamat, kita harus menolak dengan tegas dan memberitahu orang tua untuk menghindari bahaya.



05

"Aku tahu mempraktikkan cara logout dari aplikasi digital" Setelah selesai menggunakan aplikasi di ponsel atau komputer, kita harus keluar (logout) dari akun dengan menekan tombol keluar untuk menjaga keamanan data pribadi.

Indikator 1:
Aku Tahu Informasi Pribadi yang Tidak Boleh Dibagi

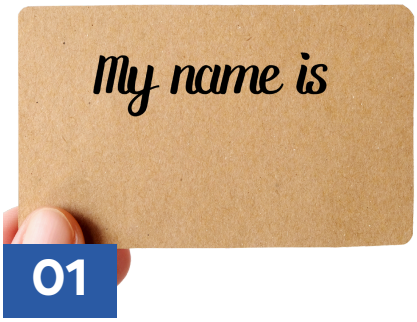


Ada beberapa informasi pribadi yang harus kita jaga kerahasiaannya dan tidak boleh dibagikan sembarangan. Nama lengkap, alamat rumah, dan nomor telepon adalah informasi penting yang harus dijaga. Jika ada orang asing yang menanyakan hal ini di internet atau di tempat umum, kita harus menolak memberitahunya karena bisa disalahgunakan oleh orang jahat.

Kata sandi untuk membuka ponsel, laptop, atau akun media sosial juga harus dirahasiakan. Kita tidak boleh memberitahu kata sandi kepada siapapun, bahkan kepada teman dekat. Hanya orang tua yang boleh tahu kata sandi kita agar bisa membantu jika kita lupa atau ada masalah. Kita juga harus menggunakan kata sandi yang sulit ditebak dan tidak mudah diketahui orang lain.

Data pribadi keluarga seperti nama orang tua, pekerjaan, penghasilan, atau nomor kartu keluarga juga tidak boleh dibagikan. Informasi ini bersifat rahasia dan hanya untuk keperluan keluarga saja. Jika ada yang meminta informasi ini di internet atau media sosial, kita harus langsung memberitahu orang tua. Dengan menjaga kerahasiaan informasi pribadi, kita bisa terhindar dari orang-orang yang berniat jahat.

Di Internet Aku



Tidak Beri Nama Lengkap

Aku harus berhati-hati saat bermain di internet. Jangan pernah memberitahu nama lengkap kita kepada orang yang tidak dikenal, meskipun mereka terlihat baik dan ramah. Cukup gunakan nama panggilan saja jika ingin berkenalan dengan teman baru di internet.



Tidak Beri Alamat Rumah

Alamat rumah juga harus dijaga kerahasiaannya. Jangan pernah memberi tahu di mana kita tinggal kepada orang asing di internet. Mereka bisa datang ke rumah kita tanpa izin dan melakukan hal-hal yang tidak baik. Segera beritahu orang tua jika ada yang menanyakan alamat rumah.



Tidak Beri Nomor Telepon

Nomor telepon adalah informasi rahasia yang tidak boleh dibagikan di internet. Orang jahat bisa menelepon atau mengirim pesan yang mengganggu jika tahu nomor telepon kita. Jika ada yang meminta nomor telepon, katakan saja "maaf, saya tidak boleh memberikan nomor telepon" dan ceritakan pada orang tua.

Indikator 2:
Aku Tahu Beda Ruang Pribadi dan Umum

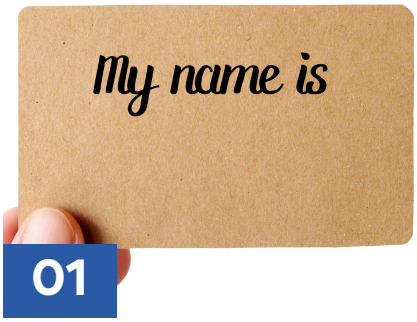


Di rumah dan tempat lain, ada ruangan yang bersifat pribadi dan ada yang umum. Kamar tidur adalah ruang pribadi yang sangat penting karena tempat kita beristirahat, berganti baju, dan menyimpan barang-barang pribadi. Begitu juga dengan kamar mandi, ini adalah tempat pribadi yang harus ditutup pintunya dan tidak boleh diganggu saat ada yang menggunakannya.

Berbeda dengan ruang pribadi, ruang tamu adalah tempat umum di rumah yang bisa digunakan bersama-sama. Di sini kita bisa menerima tamu, berkumpul dengan keluarga, atau bermain dengan teman yang berkunjung. Taman bermain di kompleks perumahan atau sekolah juga merupakan ruang umum yang bisa dipakai bersama untuk bermain dan berolahraga.

Tempat umum lainnya yang sering kita kunjungi adalah mall, pasar, atau taman kota. Di sini kita bertemu banyak orang dan harus menjaga sikap dengan baik. Kita tidak boleh berbuat seenaknya seperti di kamar pribadi, harus mengikuti aturan tempat umum, dan menghormati orang lain yang juga menggunakan tempat tersebut.

Di Tempat Umum



01

Tidak Beri Nama Lengkap

Saat berada di tempat umum seperti taman, atau mall, aku harus hati-hati menjaga informasi pribadi. Nama lengkap tidak boleh ditulis atau ditempel di tas, baju, atau barang-barang yang terlihat orang banyak. Lebih baik gunakan nama panggilan saat berkenalan dengan teman baru di tempat umum.



02

Tidak Beri Alamat Rumah

Aku harus berhati-hati saat membicarakan alamat rumah di tempat ramai. Jangan memberitahu alamat lengkap saat berbicara dengan orang yang tidak dikenal. Jika ada yang bertanya di mana kita tinggal, cukup sebutkan nama daerah atau kota saja. Alamat lengkap hanya diberikan kepada guru atau teman yang sudah dipercaya.



03

Tidak Beri Nomor Telepon

Nomor telepon adalah informasi penting yang tidak boleh sembarangan dibagikan di tempat umum. Jangan menulis nomor telepon di buku atau barang yang bisa dilihat orang lain. Bila ada teman baru meminta nomor telepon di tempat umum, mintalah izin dulu kepada orang tua sebelum memberikannya.

Indikator 3:
Aku Tahu Cara Meminta Izin Sebelum Memakai Perangkat Digital



Setiap kali ingin menggunakan perangkat elektronik milik orang lain, kita harus meminta izin terlebih dahulu. Caranya dengan mengucapkan "Permisi, bolehkah saya meminjam (nama perangkat) untuk (tujuan)?" dengan sopan. Misalnya saat ingin meminjam ponsel untuk menelepon orang tua atau laptop untuk mengerjakan PR.

Saat meminta izin, kita juga harus menjelaskan berapa lama akan menggunakan perangkat tersebut. Bila pemiliknya mengizinkan, kita harus menggunakan dengan hati-hati dan sesuai tujuan yang sudah dijelaskan. Jangan membuka aplikasi lain atau melakukan hal yang tidak ada hubungannya dengan tujuan peminjaman.

Setelah selesai menggunakan perangkat, kita harus mengucapkan terima kasih dan mengembalikannya dalam keadaan baik seperti semula. Jika ada masalah saat menggunakan perangkat, segera beritahu pemiliknya dengan jujur. Dengan meminta izin dan menggunakan perangkat secara bertanggung jawab, orang lain akan lebih percaya meminjamkan perangkatnya kepada kita.

Aku Izin Pinjam



01

Ponsel atau Smartphone

Saat ingin meminjam smartphone milik orang tua atau teman, aku harus meminta izin dengan sopan. Ucapkan "Bolehkah saya pinjam HP untuk menelepon/mencari informasi?" Jelaskan tujuan meminjam dengan jelas dan berapa lama akan memakainya. Setelah diizinkan, gunakan sesuai tujuan dan jangan membuka aplikasi lain.



02

Laptop atau Komputer

Saat aku meminjam laptop di rumah atau sekolah, mintalah izin dengan mengatakan "Boleh pinjam laptop untuk mengerjakan PR/tugas sekolah?" Jelaskan tugas apa yang akan dikerjakan dan berapa lama akan menggunakannya. Ingat untuk memakai laptop dengan hati-hati dan mematikannya dengan benar setelah selesai.

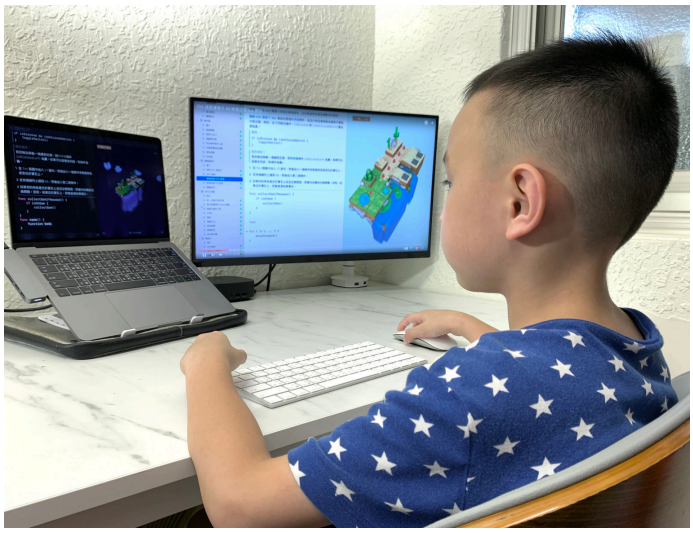


03

Televisi

Ketika ingin menonton televisi di rumah, tanyakan dulu kepada orang tua "Bolehkah saya menonton TV?" Sebutkan acara apa yang ingin ditonton dan berapa lama. Bila diizinkan, atur volume suara yang sesuai dan matikan TV setelah selesai. Jangan lupa mengucapkan terima kasih.

Indikator 4:
Aku Tahu Cara Menghindari Permintaan Informasi Online

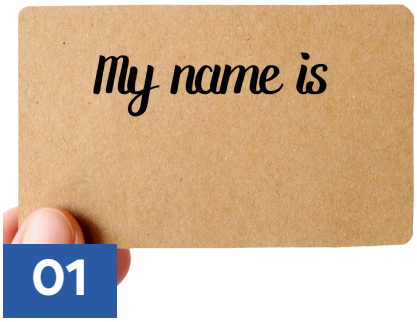


Saat bermain atau belajar di internet, kadang ada orang asing yang meminta informasi pribadi kita. Mereka bisa menanyakan nama lengkap, alamat rumah, atau nomor telepon melalui chat, game online, atau media sosial. Kita harus waspada dan menolak dengan tegas jika ada yang meminta informasi pribadi seperti ini.

Cara menolak bisa dengan mengatakan "Maaf, saya tidak bisa memberikan informasi pribadi" atau "Saya tidak diperbolehkan membagi data pribadi di internet". Setelah menolak, segera beritahu orang tua tentang permintaan tersebut. Orang tua akan membantu kita menghadapi situasi ini dan melindungi dari orang-orang yang berniat jahat.

Kita juga harus berhati-hati dengan situs atau aplikasi yang meminta informasi pribadi. Jangan pernah mengisi formulir online yang menanyakan data pribadi tanpa seizin orang tua. Walaupun situsnya terlihat menarik dengan hadiah atau permainan seru, tetap jangan berikan informasi pribadi karena bisa membahayakan keselamatan kita dan keluarga.

Saat Online Aku



01

Tidak Beri Nama Lengkap

Kalau ada orang yang tidak dikenal meminta nama lengkap kita di internet, jangan berikan! Katakan saja dengan sopan "Maaf, saya tidak boleh memberikan nama lengkap". Segera beritahu orang tua jika ada yang terus memaksa minta nama lengkap kita. Keselamatan adalah yang paling penting.



02

Tidak Beri Alamat Rumah

Jika ada yang bertanya alamat rumahku saat bermain gim online atau chat, jangan pernah kasih tahu! Jawab saja "Maaf, saya tidak bisa memberitahu alamat rumah". Langsung ceritakan ke orang tua kalau ada orang asing yang menanyakan di mana kita tinggal. Orang tua akan membantu melindungi kita.



03

Tidak Beri Nomor Telepon

Bila ada yang minta nomor telepon saat bermain di internet, tolak dengan tegas! Bilang saja "Maaf, saya tidak diperbolehkan memberi nomor telepon". Segera matikan chat atau aplikasi jika orang tersebut memaksa, lalu beritahu orang tua. Ingat, nomor telepon adalah informasi rahasia yang tidak boleh dibagikan.

Indikator 5:
Aku Tahu Cara Logout dari Aplikasi Digital



Ada hal penting yang harus dilakukan setelah selesai menggunakan aplikasi di ponsel atau komputer, yaitu logout atau keluar dari akun kita. Logout berarti mengamankan akun agar tidak bisa diakses orang lain. Caranya dengan mencari dan menekan tombol "Keluar" atau "Logout" yang biasanya ada di pojok aplikasi.

Logout sangat penting dilakukan terutama saat menggunakan perangkat milik orang lain atau komputer sekolah. Jika lupa logout, orang lain bisa membuka dan menggunakan akun kita. Mereka bisa melihat data pribadi, mengirim pesan, atau melakukan hal-hal yang tidak kita inginkan menggunakan akun kita.

Sebelum mematikan perangkat, pastikan kita sudah logout dari semua aplikasi yang digunakan. Periksa aplikasi belajar online, email, atau game yang tadi dibuka. Setelah logout, tutup semua aplikasi dengan benar. Dengan begitu, data pribadi kita akan aman dan tidak bisa diakses oleh orang lain yang menggunakan perangkat tersebut.

Aku Keluar atau Matikan



01

Ponsel atau Smartphone

Setelah selesai menggunakan smartphone, jangan lupa logout dari semua aplikasi yang kamu pakai. Tekan tombol "Keluar" atau "Logout" di aplikasi belajar online, email, atau game. Kalau sudah logout semua, matikan HP dengan menekan tombol power sampai layar mati. Simpan HP di tempat yang aman.



02

Laptop atau Komputer

Saat selesai memakai laptop untuk belajar atau mengerjakan tugas, logout dulu dari semua aplikasi yang dibuka. Tutup browser internet dan program lainnya dengan benar. Lalu matikan laptop dengan mengklik tombol "Shut Down". Tunggu sampai laptopnya benar-benar mati sebelum menutupnya.



03

Televisi

Untuk televisi, pastikan kamu sudah logout dari akun Netflix, YouTube, atau aplikasi streaming yang dipakai. Setelah itu matikan TV dengan remote control atau tombol power di TV. Cabut kabel TV dari stopkontak jika tidak akan digunakan dalam waktu lama. Simpan remote control di tempat yang mudah ditemukan.

Yang Telah Aku Pelajari

Kompetensi Aman	Mengenal konsep dasar privasi dalam penggunaan perangkat digital
Sekarang	Aku tahu informasi pribadi yang tidak boleh dibagi Aku tahu cara membedakan antara ruang pribadi dan umum Aku tahu cara meminta izin sebelum menggunakan perangkat Aku tahu cara menghindari permintaan informasi pribadi secara online Aku tahu mempraktikkan cara logout dari aplikasi digital

Kompetensi C-A-B-E



Budaya

Mengenal perbedaan dan menunjukkan sikap toleransi dan penggunaan media digital

Indikator

01 Aku tahu perbedaan fisik sederhana antar teman di kelas

02 Aku tahu cara bermain bersama teman

03 Aku bisa berbagi mainan dengan teman

04 Aku bisa bersabar menunggu giliran memakai perangkat digital

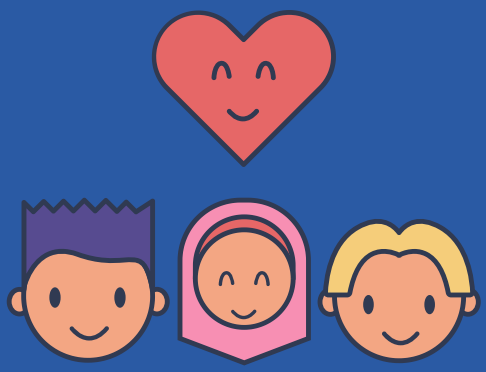
05 Aku bisa berbagi cerita bermain bersama teman online

Definisi Indikator



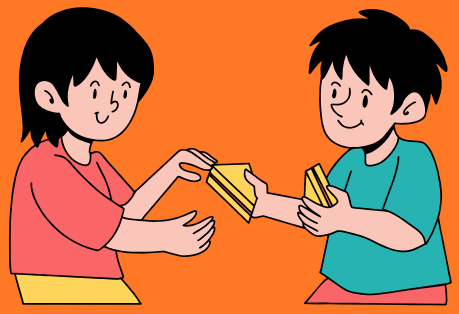
01

"Aku tahu perbedaan fisik sederhana antar teman di kelas" Setiap teman memiliki ciri khas yang berbeda seperti tinggi badan, warna kulit, bentuk rambut, dan cara berpakaian. Perbedaan ini membuat kelas menjadi beragam dan menyenangkan.



02

"Aku tahu cara bermain bersama teman" Bermain bersama teman harus dilakukan dengan sikap yang baik seperti mengajak dengan sopan, menghargai pendapat teman, tidak berebut mainan, dan mengikuti aturan permainan yang disepakati bersama.



03

"Aku bisa berbagi mainan dengan teman" Mainan yang kita miliki bisa dipinjamkan kepada teman yang ingin memainkannya. Berbagi mainan membuat permainan lebih seru dan membuat kita memiliki banyak teman.



04

"Aku bisa bersabar menunggu giliran memakai perangkat digital" Saat menggunakan ponsel, tablet, atau komputer bersama teman, kita harus sabar menunggu giliran. Tidak boleh marah atau merebut saat teman sedang menggunakannya.



05

"Aku bisa berbagi cerita bermain bersama teman online" Bermain game online atau belajar daring bersama teman. Kita bisa berbagi cerita tentang permainan yang dimainkan dengan tetap menjaga sopan santun dan tidak mengejek teman.

Indikator 1:
Aku Tahu Perbedaan Fisik Sederhana Teman di Kelas



Setiap teman di kelas kita memiliki bentuk fisik yang berbeda-beda dan istimewa. Ada teman yang tinggi dan ada yang pendek, ada yang berkulit putih dan ada yang cokelat. Rambut teman-teman juga bermacam-macam, ada yang lurus, bergelombang, atau keriting. Semua perbedaan ini membuat kelas kita menjadi unik dan menarik.

Cara berpakaian teman-teman juga berbeda. Ada yang suka memakai pita di rambut, ada yang pakai kacamata, dan ada yang suka pakai jam tangan. Beberapa teman membawa tas dengan warna kesukaan mereka, atau memakai sepatu dengan model yang berbeda-beda. Perbedaan ini membuat kita bisa mengenal setiap teman dengan mudah.

Yang paling penting adalah kita harus menghargai perbedaan fisik ini. Tidak boleh mengejek teman yang berbeda dari kita, karena setiap orang diciptakan istimewa. Justru dengan adanya perbedaan, kita bisa belajar berteman dengan siapa saja dan membuat suasana kelas menjadi lebih berwarna. Ingat, yang penting adalah kebaikan hati, bukan penampilan fisik.

Aku Tahu Beda



Tinggi Badan

Aku tahu di kelas ada yang tinggi dan ada yang pendek. Ini adalah hal yang wajar dan tidak perlu malu atau mengejek. Ada teman yang cepat tinggi, ada yang pelan-pelan tingginya. Yang penting adalah kita tetap berteman dan bermain bersama tanpa membeda-bedakan tinggi badan.



Bentuk Badan

Bentuk badan setiap teman aku juga berbeda-beda. Ada yang kurus, ada yang gemuk, ada yang sedang. Semua bentuk badan ini adalah anugerah yang istimewa. Tidak boleh mengolok-olok teman yang berbeda bentuk badannya. Justru perbedaan ini membuat kita unik dan spesial.



Warna Kulit

Warna kulit teman-temanku juga bermacam-macam. Ada yang putih, sawo matang, atau cokelat. Semua warna kulit ini cantik dan tampan. Yang penting adalah hati kita baik kepada semua teman. Aku berteman dengan siapa saja tanpa melihat warna kulitnya.

Indikator 2:
Aku Tahu Cara Bermain Bersama Teman-Teman



Bermain bersama teman harus dimulai dengan cara yang baik dan sopan. Kita bisa mengajak teman dengan mengatakan "Mau bermain bersama?" atau "Boleh aku ikut main?" Saat bermain, kita harus mendengarkan pendapat teman dan tidak memaksakan keinginan sendiri. Mengajak teman yang belum mendapat kelompok bermain juga sikap yang terpuji.

Dalam bermain bersama, kita harus mengikuti aturan yang sudah disepakati. Misalnya saat bermain petak umpet, yang jaga harus menutup mata sampai hitungan selesai dan yang bersembunyi tidak boleh berpindah tempat. Bila ada teman yang melanggar aturan, kita bisa mengingatkan dengan baik tanpa marah-marah atau mengejek.

Bermain bersama juga berarti harus siap menang atau kalah. Saat menang, kita tidak boleh sombong atau mengejek teman yang kalah. Saat kalah, kita harus sportif dan mengucapkan selamat kepada yang menang. Yang terpenting dalam bermain bersama adalah bersenang-senang dan mempererat persahabatan, bukan hanya soal menang atau kalah.

Aku Bermain Walau Beda



Tinggi Badan

Saat bermain bola atau kejar-kejaran, ajak semua teman tanpa melihat tinggi badannya. Teman yang tinggi bisa membantu mengambil bola yang tinggi, teman yang pendek bisa gesit berlari. Kita bisa bermain dengan seru kalau saling membantu. Ingat, tinggi badan tidak menentukan keseruan bermain.



Bentuk Badan

Main lompat tali atau ular naga juga asyik dengan teman berbagai bentuk badan. Teman yang kurus bisa cepat melewati tali, teman yang gemuk bisa kuat memegang tali. Yang penting adalah bermain dengan gembira dan saling mendukung. Jangan pernah menolak teman karena bentuk badannya.



Warna Kulit

Bermain congklak atau petak umpet semakin seru dengan teman-teman yang memiliki warna kulit berbeda. Tidak peduli kulitnya putih, sawo matang, atau cokelat, yang penting adalah bermain dengan sportif dan jujur. Saat bermain bersama, kita belajar bahwa persahabatan tidak mengenal warna kulit.

Indikator 3:
Aku Bisa Berbagi Mainan Dengan Teman-Teman



Berbagi mainan dengan teman adalah perbuatan yang baik dan menyenangkan. Ketika kita membawa mainan ke sekolah, kita bisa meminjamkannya kepada teman yang ingin ikut bermain. Cara berbagi yang baik adalah dengan mengatakan "Silakan main dengan mainanku, tapi tolong dijaga ya" dan mengajarkan cara menggunakan mainan dengan benar.

Saat teman meminjam mainan kita, mereka akan merasa senang dan menghargai kebaikan kita. Mainan seperti boneka, mobil-mobilan, atau kartu permainan bisa dimainkan bersama-sama sehingga lebih seru. Dengan berbagi mainan, kita juga bisa mendapat banyak teman dan membuat suasana bermain menjadi lebih ramai dan mengasyikkan.

Namun, berbagi mainan juga berarti kita harus percaya teman akan menjaga mainan kita dengan baik. Teman yang meminjam mainan harus mengembalikannya dalam keadaan baik dan mengucapkan terima kasih. Jika mainan rusak saat dipinjam, teman harus jujur mengakui dan meminta maaf. Yang penting adalah mainan bisa membuat kita bermain bersama dan saling berbagi kebahagiaan.

Aku Berbagi Mainan Walau Beda



Tinggi Badan

Mainan seperti bola atau mobil-mobilan bisa dipinjamkan ke semua teman, tidak peduli tinggi badannya. Teman yang tinggi dan pendek bisa bergantian main dengan mainan kita. Saat berbagi mainan, kita bisa mengajari cara mainnya dengan baik. Yang penting adalah semua teman bisa bermain dan bersenang-senang bersama.



Bentuk Badan

Boneka atau kartu permainan juga bisa dipinjamkan kepada teman dengan berbagai bentuk badan. Tidak perlu membeda-bedakan teman yang kurus atau gemuk saat meminjamkan mainan. Saat berbagi mainan, kita bisa bermain bersama dan menciptakan permainan yang seru. Ingat, bentuk badan tidak menentukan keseruan bermain.



Warna Kulit

Puzzle atau lego bisa dimainkan bersama semua teman dengan warna kulit berbeda. Saat berbagi mainan, kita bisa duduk melingkar dan menyusun mainan bersama-sama. Tidak peduli warna kulitnya apa, yang penting adalah kita bisa berbagi kebahagiaan dan membuat kenangan indah saat bermain bersama.

Indikator 4:
Aku Bisa Bersabar Menunggu Giliran Memakai Perangkat Digital



Saat menggunakan perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau komputer bersama teman, kita harus belajar bersabar menunggu giliran. Jika teman sedang menggunakan perangkat untuk belajar atau bermain, kita tidak boleh memaksa atau merebut. Lebih baik menunggu dengan tenang sambil melakukan kegiatan lain seperti membaca buku atau mengobrol dengan teman.

Menunggu giliran bisa dilakukan dengan cara membuat aturan bersama. Misalnya setiap anak diberi waktu 15 menit untuk menggunakan perangkat digital. Saat waktu sudah habis, kita harus memberikan kesempatan kepada teman lain untuk menggunakannya. Dengan begitu, semua teman mendapat kesempatan yang sama dan tidak ada yang merasa iri.

Ketika giliran kita tiba, gunakan waktu dengan bijak dan tidak melebihi batas waktu yang disepakati. Jika kita bersabar dan tertib menunggu giliran, teman-teman juga akan melakukan hal yang sama. Sikap sabar ini membuat suasana bermain menjadi lebih nyaman dan mencegah pertengkaran antar teman. Ingat, perangkat digital bisa digunakan bergantian asalkan kita mau bersabar.

Aku Sabar Tunggu Bermain



01

Ponsel atau Smartphone

Saat aku bermain smartphone bersama teman, kita harus sabar menunggu giliran. Buat aturan waktu bermain yang adil, misalnya 15 menit untuk setiap anak. Selama menunggu, kita bisa mengobrol atau bermain permainan lain. Jangan marah atau merebut HP saat teman sedang menggunakannya.



02

Laptop atau Komputer

Menggunakan laptop di sekolah atau rumah juga harus bergantian dengan sabar. Biarkan teman menyelesaikan tugasnya dulu di laptop. Sambil menunggu, kita bisa membaca buku atau mengerjakan tugas lain. Ingat untuk mengucapkan terima kasih setelah dipinjami laptop.

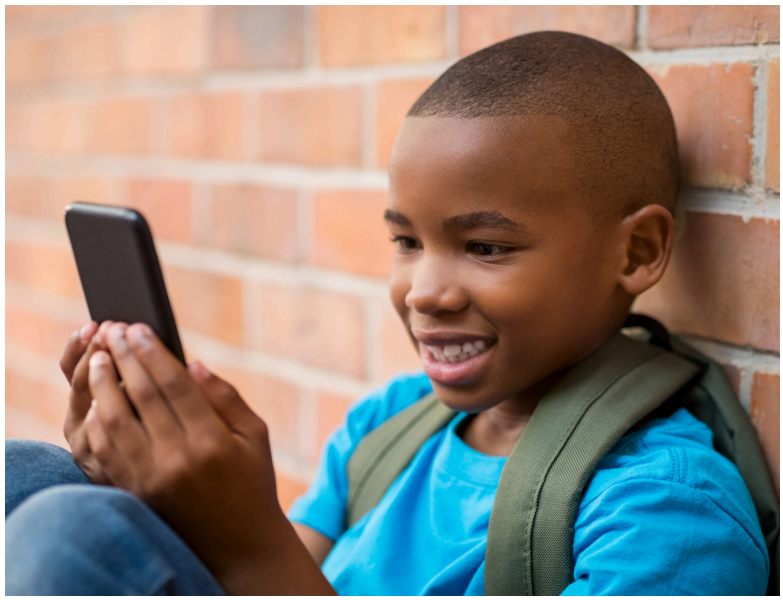


03

Televisi

Menonton televisi di rumah harus bergantian dengan adik atau kakak. Jika mereka sedang menonton acara favoritnya, tunggu dengan sabar sampai selesai. Kita bisa membuat jadwal menonton TV yang adil. Yang penting adalah tidak berebut remote control atau marah-marah saat menunggu giliran.

Indikator 5:
Aku Bisa Berbagi Cerita Saat Bermain Bersama Teman Online



Bermain bersama teman secara online bisa menjadi pengalaman yang mengasyikkan. Saat bermain game online atau belajar lewat internet bersama teman, kita bisa saling membantu dan bekerja sama menyelesaikan tugas atau misi dalam permainan. Penting untuk tetap bersikap sopan saat berkomunikasi online, gunakan kata-kata yang baik seperti "terima kasih" atau "maaf ya".

Setelah selesai bermain online, kita bisa berbagi cerita seru dengan teman-teman lain di sekolah. Misalnya menceritakan bagaimana kita berhasil menyelesaikan level game bersama atau pengalaman belajar online yang menarik. Namun ingat, saat bercerita jangan menyombongkan diri atau mengejek teman yang belum bisa bermain game tersebut.

Berbagi cerita bermain online juga harus tetap memperhatikan hal-hal penting. Jangan memberitahu informasi pribadi saat bermain online, dan ceritakan kepada orang tua jika ada hal aneh atau tidak nyaman saat bermain. Yang terpenting adalah bermain online dengan aman dan tetap menjaga pertemanan yang baik dengan teman-teman, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

Aku Bercerita Walau Beda



Tinggi Badan

Saat berbagi cerita bermain game online, kita bisa bercerita bagaimana serunya bermain bersama teman yang tinggi atau pendek. Misalnya cerita saat teman yang tinggi membantu mengalahkan musuh. Yang penting adalah keseruan bermain bersama, bukan tinggi badannya.



Bentuk Badan

Cerita bermain online dengan teman berbagai bentuk badan juga menyenangkan. Kita bisa bercerita bagaimana teman yang kurus cepat dalam balapan game, atau teman yang gemuk kuat dalam pertandingan. Ingat untuk tidak mengejek bentuk badan saat bercerita, fokus pada pengalaman serunya saja.



Warna Kulit

Berbagi cerita main game online dengan teman yang berbeda warna kulit membuat cerita makin menarik. Kita bisa cerita bagaimana kompaknya tim yang beragam saat bermain bersama. Tidak perlu menyebut warna kulit saat bercerita, yang penting adalah kebersamaan dan persahabatan saat bermain.

Yang Telah Aku Pelajari

Kompetensi Budaya	Mengenal perbedaan dan menunjukkan sikap toleransi dalam dan penggunaan media digital.
Sekarang	Aku tahu perbedaan fisik sederhana antar teman di kelas Aku tahu cara bermain bersama teman Aku bisa berbagi mainan dengan teman Aku bisa bersabar menunggu giliran memakai perangkat digital Aku bisa berbagi cerita bermain bersama teman online

Kompetensi C-A-B-E



Etika

Memahami dan menerapkan etika berinteraksi online dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

01 Aku tahu bersopan-santun online

02 Aku tahu membedakan tindakan baik dan buruk

03 Aku tahu cara bertegur sapa sopan online

04 Aku tahu baik dan buruk online pada diri sendiri dan orang lain

05 Aku bisa bijak menyelesaikan interaksi tidak menyenangkan

Definisi Indikator



01

"Aku tahu bersopan-santun online" Saat di internet, gunakan kata-kata yang sopan dan baik. Tidak boleh mengejek, menghina, atau menulis komentar kasar kepada teman online. ucapkan terima kasih dan maaf saat diperlukan



02

"Aku tahu membedakan tindakan baik dan buruk" Tindakan baik online seperti membantu teman, berbagi informasi berguna, dan memberikan dukungan positif. Sedangkan tindakan buruk seperti mengejek, atau mengirim pesan jahat harus dihindari.



03

"Aku tahu cara bertegur sapa sopan online" Sapa teman online harus dengan sopan seperti "Hai", "atau "Apa kabar?". Gunakan bahasa yang ramah dan tunggu balasan dengan sabar.



04

"Aku tahu baik dan buruk online pada diri sendiri dan orang lain" Perilaku baik online membuat diri sendiri dan orang lain senang, eman. Perilaku buruk seperti berkomentar jahat merugikan diri sendiri.



05

"Aku bisa bijak menyelesaikan interaksi tidak menyenangkan" Jika ada teman online yang berkata kasar, kita harus tetap tenang dan tidak membalas. Lebih baik mematikan chat.

Indikator 1:
Aku Tahu Bersopan-Santun Online



Bersopan-santun saat berkomunikasi di internet sangat penting untuk menjaga pertemanan yang baik. Saat mengirim pesan atau komentar, kita harus menggunakan kata-kata yang sopan dan ramah seperti "tolong", "terima kasih", dan "maaf". Hindari menulis dengan huruf besar semua karena terkesan seperti berteriak dan tidak sopan.

Saat bermain game online atau belajar bersama di internet, kita juga harus tetap sopan kepada teman. Jika teman melakukan kesalahan dalam permainan, jangan mengejek atau menghina. Lebih baik memberikan semangat dan membantu teman agar bisa bermain lebih baik. Ingat untuk selalu menghargai kemampuan setiap teman yang berbeda-beda.

Menjaga sopan santun online juga berarti tidak menyebarkan gambar atau cerita yang memalukan tentang teman. Jika ingin membagikan foto bersama teman, minta izin terlebih dahulu. Saat menulis komentar di media sosial atau grup chat, pikirkan dulu apakah kata-kata kita akan menyakiti perasaan orang lain atau tidak. Yang terpenting adalah membuat suasana online tetap menyenangkan untuk semua orang.

Aku Ucapkan



Tolong

Saat berbicara dengan teman di internet, ingatlah untuk mengucapkan kata "tolong" dengan sopan. Misalnya, "Tolong ajari aku cara main game ini" atau "Tolong bantu jawab soal matematika". Mengucapkan "tolong" membuat permintaan kita lebih sopan dan teman akan senang membantu.



Terima Kasih

Jangan lupa selalu mengucapkan "terima kasih" setelah dibantu teman online. Contohnya, "Terima kasih sudah mengajari aku" atau "Terima kasih bantuannya ya". Teman akan senang kalau kita menghargai bantuan mereka. Kata "terima kasih" membuat pertemanan online jadi lebih menyenangkan.



Maaf

Jika melakukan kesalahan saat bermain atau belajar online, segera ucapkan "maaf". Misalnya, "Maaf aku tidak sengaja" atau "Maaf aku salah mengirim pesan". Mengakui kesalahan dan meminta maaf dengan tulus membuat teman memaafkan kita. Ingat, kata "maaf" menunjukkan kita anak yang baik.

Indikator 2:
Aku Tahu Membedakan Tindakan Baik dan Buruk Online



Di dunia internet, kita harus bisa membedakan mana tindakan yang baik dan buruk. Tindakan baik seperti membantu teman yang kesulitan mengerjakan PR online, berbagi tips bermain game yang seru, atau memberikan semangat kepada teman yang sedang sedih. Tindakan baik ini akan membuat pertemanan online menjadi menyenangkan.

Sedangkan tindakan buruk di internet harus kita hindari karena bisa menyakiti orang lain. Contoh tindakan buruk adalah mengejek teman di grup chat, menyebarkan foto memalukan teman tanpa izin, atau mengirim pesan-pesan jahat. Tindakan buruk ini bisa membuat teman sedih dan tidak mau berteman dengan kita lagi.

Jika kita melihat teman melakukan tindakan buruk di internet, jangan ikut-ikutan. Lebih baik mengingatkan dengan baik atau memberitahu orang tua dan guru. Kita juga harus berani meminta maaf jika tidak sengaja melakukan kesalahan online. Ingat, internet akan menjadi tempat yang menyenangkan jika semua orang melakukan tindakan baik.

Aku Tahu Baik dan Buruk



Tolong

Saat melihat teman melakukan kebaikan online, seperti membantu mengerjakan PR atau berbagi tips bermain game, kita bisa bilang "Tolong ajarkan aku juga ya". Untuk tindakan buruk seperti mengejek teman, jangan ikut-ikutan. Lebih baik katakan "Tolong jangan mengejek, tidak baik".



Terima Kasih

Jika ada teman yang berbuat baik di grup chat, seperti memberi semangat atau membantu yang kesulitan, ucapkan "Terima kasih sudah jadi teman yang baik". Tapi kalau ada yang berbuat buruk seperti menyebarkan gosip, katakan "Maaf, aku tidak mau ikutan menyebar gosip".



Maaf

Ketika tidak sengaja melakukan kesalahan online, seperti mengirim pesan ke grup yang salah, segera minta maaf. Ucapkan "Maaf, aku tidak sengaja". Begitu juga kalau tanpa sengaja mengirim komentar yang membuat teman sedih, cepat-cepat minta maaf dan berjanji tidak mengulangi.

Indikator 3:
Aku Tahu Cara Bertegur Sapa Sopan Online



Bertegur sapa dengan sopan di internet sangat penting untuk memulai komunikasi yang baik. Saat mengirim pesan kepada teman online, awali dengan sapaan ramah seperti "Hai", "Selamat pagi", atau "Apa kabar?". Tunggu jawaban teman dengan sabar dan jangan mengirim pesan berulang-ulang jika belum dibalas.

Saat berbicara di grup chat atau game online, tetap sopan kepada semua teman. Ucapkan "permisi" sebelum bertanya, "terima kasih" saat dibantu, dan "maaf" jika membuat kesalahan. Jika ada teman baru bergabung dalam grup, sapa dengan ramah dan ajak berkenalan dengan baik. Hindari menggunakan nama panggilan yang tidak sopan atau mengejek.

Mengakhiri percakapan online juga harus dengan sopan. Jangan tiba-tiba menghilang atau mengabaikan pesan teman. Katakan dengan baik seperti "Maaf, aku harus belajar dulu ya" atau "Sampai jumpa besok!" saat ingin mengakhiri chat. Dengan bertegur sapa yang sopan, teman-teman akan senang berkomunikasi dengan kita di internet.

Aku Tahu Bertegur Sapa



Tolong

Saat memulai chat dengan teman, ucapkan salam dengan sopan seperti "Hai, selamat pagi! Maaf mengganggu, boleh tanya PR hari ini?". Atau saat masuk grup baru, sapa dengan "Hai teman-teman, tolong izinkan aku bergabung ya". Teman-teman akan senang menyambut sapaan yang sopan.



Terima Kasih

Kalau teman membalas sapaan kita, jangan lupa bilang "Terima kasih sudah membalas pesanku". Saat ngobrol di grup belajar online, sapa semua teman dengan ramah. Jika ada teman baru bergabung, sambut dengan "Hai, selamat datang di grup kita!".



Maaf

Sebelum mengakhiri chat, pamit dengan sopan. Katakan "Maaf ya teman-teman, aku harus belajar dulu" atau "Terima kasih obrolannya, sampai jumpa besok!". Bertegur sapa dengan sopan membuat teman senang chatting dengan kita.

Indikator 4:
Aku Tahu Baik dan Buruk Pada Diri Sendiri dan Orang Lain Saat Online



Kita harus memahami mana perilaku baik dan buruk saat berada di internet. Perilaku baik akan membuat diri sendiri dan orang lain senang, seperti memberikan dukungan positif saat teman menang game online, membagikan informasi pelajaran yang berguna, atau mengucapkan selamat saat teman berulang tahun. Perilaku baik ini membuat suasana online menyenangkan.

Perilaku buruk online akan menyakiti orang lain dan merugikan diri sendiri. Contohnya mengejek teman yang kalah dalam game, menyebarkan gosip yang tidak benar di grup chat, atau berkomentar jahat di media sosial. Perilaku buruk ini bisa membuat teman sedih, marah, dan tidak mau berteman dengan kita lagi. Kita juga bisa mendapat masalah dari orang tua atau guru.

Yang paling penting adalah selalu memikirkan akibat dari perilaku kita di internet. Sebelum mengirim pesan atau komentar, tanyakan pada diri sendiri: "Apakah ini akan membuat teman senang atau sedih?" atau "Apakah aku akan senang jika diperlakukan seperti ini?". Jika ragu, lebih baik tidak melakukannya. Ingat, perilaku baik online akan membuat internet menjadi tempat yang aman dan menyenangkan untuk semua orang.

Aku Tahu Baik dan Buruk



Tolong

Saat melihat teman melakukan kebaikan online, seperti membantu mengerjakan PR atau berbagi tips bermain game, kita bisa bilang "Tolong ajarkan aku juga ya". Untuk tindakan buruk seperti mengejek teman, jangan ikut-ikutan. Lebih baik katakan "Tolong jangan mengejek, tidak baik".



Terima Kasih

Jika ada teman yang berbuat baik di grup chat, seperti memberi semangat atau membantu yang kesulitan, ucapkan "Terima kasih sudah jadi teman yang baik". Tapi kalau ada yang berbuat buruk seperti menyebarkan gosip, katakan "Maaf, aku tidak mau ikutan menyebar gosip".



Maaf

Ketika tidak sengaja melakukan kesalahan online, seperti mengirim pesan ke grup yang salah, segera minta maaf. Ucapkan "Maaf, aku tidak sengaja". Begitu juga kalau tanpa sengaja mengirim komentar yang membuat teman sedih, cepat-cepat minta maaf dan berjanji tidak mengulangi.

Indikator 5:
Aku Bisa Bijak Menyelesaikan Interaksi Online Tidak Menyenangkan



Saat bermain atau belajar online, kadang kita mengalami hal yang tidak menyenangkan dari teman. Misalnya ada yang mengejek, marah-marah, atau menulis komentar yang kasar. Menghadapi situasi seperti ini, kita harus tetap tenang dan tidak membalas dengan kemarahan. Lebih baik mengabaikan pesan tidak baik tersebut.

Jika ada teman yang terus mengganggu atau berbuat tidak menyenangkan di internet, kita bisa mengatakan dengan sopan "Tolong jangan berkata kasar" atau "Aku tidak suka diejek". Bila teman masih melanjutkan, lebih baik keluar dari permainan atau mematikan chat untuk sementara. Yang penting adalah tidak membalas dengan kata-kata kasar yang sama.

Hal terpenting adalah segera memberitahu orang tua atau guru jika mendapat perlakuan tidak menyenangkan di internet. Mereka akan membantu menyelesaikan masalah dengan cara yang tepat. Simpan bukti chat atau komentar tidak baik tersebut sebagai bukti. Ingat, kita tidak perlu takut atau sedih menghadapi hal tidak menyenangkan online karena ada orang dewasa yang siap membantu.

Aku Tahu dengan Bijak



Tolong

Jika ada teman yang mengejek di grup chat, tetap sopan dengan berkata "Tolong jangan mengejek, itu tidak baik". Kalau masih berlanjut, beritahu orang tua dengan tenang. Lebih baik keluar sebentar dari grup daripada terpancing marah dan membalas dengan kata-kata kasar.



Terima Kasih

Saat teman minta maaf setelah bersikap tidak menyenangkan online, balas dengan "Terima kasih sudah minta maaf, aku memaafkanmu". Ini lebih baik daripada mengabaikan atau terus marah. Ingat, memaafkan membuat hati kita tenang dan pertemanan bisa membaik.



Maaf

Kalau tidak sengaja terlibat pertengkaran online, segera katakan "Maaf, aku tidak mau ikut bertengkar". Lalu beritahu orang tua atau guru untuk membantu menyelesaikan masalah. Interaksi tidak menyenangkan bisa diselesaikan dengan tetap bersikap baik.

Yang Telah Aku Pelajari

Kompetensi Etika	Memahami dan menerapkan etika berinteraksi online dalam kehidupan sehari-hari

Sekarang

Aku tahu bersopan-santun online

Aku tahu membedakan tindakan baik dan buruk

Aku tahu cara bertegur sapa sopan online

Aku tahu baik dan buruk online pada diri sendiri dan orang lain

Aku bisa bijak menyelesaikan interaksi tidak menyenangkan

Klinik Digital
klinikdigital.org

Contact Us

Gedung Sandipura
Lantai Dasar
Jl. KH Abdullah Syafei No.19
Tebet, Jakarta Selatan

klinikdigital.org