



Jurnal Teknologi Pendidikan

Vol. 4 – No. 2, 2026, Hal. 268–278

ISSN: 2527-5151 (print)

<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>



LITERASI HUKUM DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DI SMA MUHAMMADIYAH PANGSID

Sunandar¹, Roni², Baharuddin Andang³

^{1,2,3}Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Muhammadiyah Sidrap

Email: nandaralipatada@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital di sekolah menengah memberikan peluang untuk memperluas akses sumber belajar, meningkatkan interaksi, dan mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Namun, penggunaan platform pembelajaran, media sosial, kecerdasan artifisial, dan penyimpanan berbasis awan juga menimbulkan risiko hukum berupa pelanggaran privasi, penyalahgunaan data pribadi, pelanggaran hak cipta, perundungan siber, penyebaran informasi bermasalah, dan ketidakjujuran akademik. Kajian ini bertujuan menganalisis dimensi literasi hukum yang diperlukan dalam pemanfaatan teknologi digital serta merumuskan rancangan implementasinya di SMA Muhammadiyah Pangsid. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka dan analisis dokumen hukum. Sumber kajian meliputi peraturan perundang-undangan Indonesia, pedoman lembaga internasional, serta artikel ilmiah tentang literasi digital, kewargan digital, keamanan daring, dan teknologi pendidikan. Data dianalisis dengan reduksi, kategorisasi, interpretasi, dan sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan lima bidang utama yang perlu dikuasai warga sekolah, yaitu perlindungan data pribadi dan keamanan akun, hak cipta dan integritas akademik, komunikasi digital yang bertanggung jawab, pencegahan kekerasan dan perundungan berbasis teknologi, serta penggunaan kecerdasan artifisial secara etis. Kajian ini menawarkan model LITERASI sebagai kerangka pembelajaran dan tata kelola sekolah yang mencakup perlindungan data, identifikasi risiko, ketaatan hukum, etika digital, penghormatan hak cipta, keamanan perangkat, mekanisme pelaporan, dan integrasi reflektif. Implementasi model tersebut disarankan melalui kebijakan sekolah, pembelajaran berbasis kasus, penguatan kapasitas guru, pelibatan orang tua, serta evaluasi perilaku digital siswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: literasi hukum; literasi digital; teknologi pendidikan; perlindungan data pribadi; kewargan digital

ABSTRACT

The use of digital technology in secondary schools creates opportunities to expand access to learning resources, strengthen interaction, and support flexible instruction. Nevertheless, learning platforms, social media, artificial intelligence, and cloud storage also generate legal risks involving privacy violations, misuse of personal data, copyright infringement, cyberbullying, problematic online expression, and academic dishonesty. This study analyzes the dimensions of legal literacy required for responsible digital technology use and proposes an implementation framework for SMA Muhammadiyah Pangsid. A qualitative approach was employed through a literature review and legal document analysis. The sources consisted of Indonesian laws and regulations, international guidelines, and scholarly publications on digital literacy, digital citizenship, online safety, and educational technology. The materials were examined through reduction, categorization, interpretation, and thematic synthesis. The findings identify five core areas: personal data protection and account security, copyright and academic integrity, responsible digital communication, prevention of technology-facilitated violence and cyberbullying, and ethical use of artificial intelligence. The study proposes the LITERASI model as a learning and school-governance framework covering data protection, risk identification, legal compliance, digital ethics, respect for intellectual property, device security, reporting mechanisms, and reflective integration. Its implementation is recommended through school policies, case-based learning, teacher capacity building, parental engagement, and continuous evaluation of students' digital behavior.

Keywords: legal literacy; digital literacy; educational technology; personal data protection; digital citizenship

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara sekolah merancang pembelajaran, mengelola informasi, berkomunikasi dengan orang tua, serta menilai hasil belajar. Materi ajar tidak lagi hanya hadir dalam bentuk buku cetak, tetapi juga melalui video, platform pembelajaran, aplikasi perpesanan, mesin pencari, media sosial, dan layanan kecerdasan artifisial. Perubahan tersebut memperluas ruang belajar sekaligus menempatkan siswa sebagai pengguna, pembuat, dan penyebar konten digital. Dalam konteks pendidikan, penguasaan perangkat tidak cukup apabila tidak disertai kemampuan menilai informasi, menjaga keamanan, memahami hak orang lain, dan mempertimbangkan akibat dari tindakan yang dilakukan di ruang digital.

Literasi digital pada dasarnya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menggunakan teknologi secara percaya diri, kritis, aman, dan bertanggung jawab. Kerangka DigComp 2.2 menempatkan keamanan, perlindungan data pribadi, pengelolaan identitas digital, serta pemahaman terhadap dampak teknologi sebagai bagian dari kompetensi warga digital (Vuorikari et al., 2022). Pada jenjang sekolah menengah, kompetensi tersebut semakin penting karena siswa telah menggunakan teknologi untuk belajar, berinteraksi, membentuk identitas, dan mengambil keputusan. Persepsi guru dan siswa terhadap minat serta literasi digital juga menunjukkan bahwa kesiapan sumber daya manusia sekolah menjadi unsur penting dalam pemanfaatan teknologi pendidikan (Achmad & Mulyati, 2023).

Kemampuan menggunakan teknologi perlu dilengkapi dengan literasi hukum. Dalam artikel ini, literasi hukum dimaknai sebagai kemampuan mengenali aturan, memahami hak dan kewajiban, mengidentifikasi risiko pelanggaran, serta menentukan tindakan yang aman dan bertanggung jawab ketika menggunakan teknologi digital. Literasi hukum tidak diarahkan agar siswa menghafal pasal, melainkan agar mereka mampu menghubungkan prinsip hukum dengan situasi yang dihadapi sehari-hari, seperti mengunggah foto teman tanpa izin, membagikan data pribadi, menyalin karya dari internet, menyebarkan informasi yang merugikan orang lain, atau menyerahkan seluruh proses pengerjaan tugas kepada kecerdasan artifisial.

Kajian Anggraini et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan menghadirkan peluang peningkatan akses dan kualitas pembelajaran, tetapi juga menimbulkan persoalan terkait privasi, keamanan, etika, dan hak cipta. Pada saat yang sama, studi mengenai pembelajaran digital di Indonesia memperlihatkan bahwa teknologi dapat memperkuat motivasi dan pengalaman belajar ketika digunakan secara tepat (Usman et al., 2025; Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, persoalan utamanya bukan memilih antara menggunakan atau menolak teknologi, melainkan membangun kemampuan warga sekolah agar dapat memanfaatkan teknologi dengan sadar, aman, dan sesuai hukum.

Kerangka hukum Indonesia telah memberikan dasar yang relevan. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 mengatur perlindungan data pribadi dan menempatkan data anak sebagai data pribadi yang bersifat spesifik. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan terhadap karya cipta, termasuk karya yang digunakan melalui sarana digital. Sementara itu, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 memperbarui ketentuan mengenai informasi dan transaksi elektronik. Pada sektor pendidikan, Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 6 Tahun 2026 menegaskan pentingnya budaya sekolah aman dan nyaman, termasuk keadaban dan keamanan digital. Rangkaian ketentuan tersebut perlu diterjemahkan menjadi praktik pembelajaran dan tata kelola yang dapat dipahami siswa, guru, dan orang tua.

Risiko digital yang dihadapi siswa tidak selalu muncul sebagai tindakan yang sengaja melanggar hukum. Pelanggaran sering terjadi karena ketidaktahuan, kebiasaan meniru, tekanan teman sebaya, desain platform, atau anggapan bahwa ruang digital terpisah dari kehidupan nyata. Siswa dapat membagikan tangkapan layar percakapan pribadi tanpa memahami konsekuensinya, menggunakan foto atau musik berhak cipta tanpa atribusi,

membuat akun palsu untuk mengejek teman, atau memasukkan data sensitif ke dalam aplikasi yang belum dinilai keamanannya. Pedoman perlindungan anak di ruang daring menekankan bahwa pendidikan perlu menggabungkan perlindungan, pemberdayaan, komunikasi terbuka, dan mekanisme bantuan yang mudah diakses (International Telecommunication Union [ITU], 2020).

Kehadiran kecerdasan artifisial generatif memperluas tantangan tersebut. Teknologi ini dapat membantu pencarian ide, penyederhanaan materi, penerjemahan, dan latihan bahasa, tetapi juga dapat menghasilkan informasi keliru, menimbulkan ketergantungan, menyamarkan plagiarisme, serta mendorong siswa mengirimkan data yang tidak semestinya. UNESCO menekankan perlunya pendekatan berpusat pada manusia, perlindungan privasi, validasi etis, dan penggunaan yang sesuai usia dalam pendidikan (Miao & Holmes, 2023). Kerangka kompetensi AI untuk siswa juga menempatkan pola pikir berpusat pada manusia dan etika AI sebagai fondasi sebelum siswa menggunakan atau menciptakan sistem berbasis AI (Miao et al., 2024).

Pembelajaran teknologi yang interaktif telah terbukti membantu keterlibatan dan pengembangan kemampuan tertentu apabila disertai desain pedagogis yang tepat. Roni et al. (2025), misalnya, menunjukkan bahwa pemanfaatan dukungan media dan strategi interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa. Roni et al. (2023) juga memperlihatkan pentingnya adaptasi pembelajaran berbasis teknologi dalam situasi perubahan lingkungan belajar. Namun, pemanfaatan media harus diarahkan tidak hanya pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan tanggung jawab dan kecakapan hukum dalam ruang digital.

Berdasarkan uraian tersebut, literasi hukum perlu ditempatkan sebagai bagian integral dari teknologi pendidikan. SMA Muhammadiyah Pangsidi dapat mengembangkan pembelajaran digital yang tidak berhenti pada kecakapan operasional, tetapi juga membentuk kesadaran terhadap hak, kewajiban, etika, dan konsekuensi hukum. Kajian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi dimensi literasi hukum yang relevan dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah menengah; (2) menganalisis keterkaitannya dengan regulasi dan kerangka literasi digital; serta (3) merumuskan model implementasi yang kontekstual bagi SMA Muhammadiyah Pangsidi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi pustaka dan analisis dokumen hukum. Pendekatan tersebut dipilih karena fokus kajian adalah merumuskan dimensi, prinsip, dan rancangan implementasi literasi hukum dalam penggunaan teknologi digital. SMA Muhammadiyah Pangsidi ditempatkan sebagai konteks penerapan model, bukan sebagai sumber data empiris. Dengan demikian, hasil penelitian berupa sintesis konseptual dan rekomendasi implementatif yang dapat digunakan sebagai dasar penyusunan program sekolah serta dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian lapangan.

Sumber primer meliputi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 6 Tahun 2026 tentang Budaya Sekolah Aman dan Nyaman. Pedoman internasional yang dianalisis meliputi DigComp 2.2, Digital Citizenship Education Handbook, pedoman perlindungan anak daring dari ITU, pedoman UNESCO mengenai AI generatif, dan kerangka kompetensi AI bagi siswa.

Sumber sekunder berupa artikel ilmiah yang membahas literasi digital, pembelajaran berbasis teknologi, keselamatan daring, penggunaan AI dalam pendidikan, serta implikasi hukum teknologi. Literatur dipilih secara purposif berdasarkan empat kriteria, yaitu relevan dengan peserta didik atau lingkungan pendidikan, membahas penggunaan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab, diterbitkan terutama pada rentang 2020–2026, serta memiliki

keterkaitan langsung dengan salah satu dimensi yang dianalisis. Karya yang tidak berhubungan dengan tujuan kajian tidak digunakan sebagai dasar kesimpulan.

Analisis dilakukan dalam empat tahap. Pertama, bahan hukum dan literatur dibaca untuk mengidentifikasi konsep, risiko, hak, kewajiban, serta praktik yang direkomendasikan. Kedua, temuan dikelompokkan ke dalam tema perlindungan data, kekayaan intelektual, komunikasi digital, keamanan dan kekerasan daring, serta kecerdasan artifisial. Ketiga, setiap tema dibandingkan dengan kebutuhan pendidikan sekolah menengah. Keempat, tema disintesis menjadi model LITERASI dan peta implementasi yang mencakup kebijakan, pembelajaran, pendampingan, pelaporan, serta evaluasi. Keabsahan konseptual dijaga melalui perbandingan antarsumber hukum, pedoman internasional, dan temuan penelitian pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Hukum sebagai Dimensi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan perangkat dan media, tetapi juga dengan sistem, manusia, proses, dan nilai yang menentukan bagaimana teknologi digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Karena itu, keputusan menggunakan aplikasi, mengunggah materi, merekam kegiatan kelas, atau memanfaatkan AI selalu mengandung dimensi pedagogis sekaligus dimensi hukum. Ketika sekolah menggunakan teknologi, terdapat data yang diproses, karya yang diproduksi, komunikasi yang disebar, dan relasi kuasa yang dapat memengaruhi keamanan siswa.

Literasi hukum memperluas literasi digital dengan memberikan kerangka untuk memahami mengapa suatu tindakan harus dilakukan atau dihindari. Siswa tidak hanya diajarkan membuat kata sandi yang kuat, tetapi juga memahami bahwa keamanan akun berkaitan dengan hak atas privasi dan kewajiban menjaga data orang lain. Siswa tidak hanya diminta mencantumkan sumber, tetapi juga memahami bahwa karya digital memiliki pencipta dan hak yang harus dihormati. Dengan demikian, literasi hukum mengubah aturan yang abstrak menjadi kebiasaan yang dapat diamati.

Digital Citizenship Education Handbook membagi pengalaman digital ke dalam ranah berada di ruang daring, kesejahteraan daring, dan hak di ruang daring (Council of Europe, 2022). Ketiga ranah tersebut sesuai dengan kebutuhan sekolah: siswa perlu mampu mengakses dan menilai informasi, menjaga kesehatan dan keamanan ketika berinteraksi, serta memahami hak dan tanggung jawabnya. Literasi hukum menjadi penghubung antara pengetahuan, etika, dan tindakan, sehingga siswa mampu mempertimbangkan dampak perilaku digital terhadap diri sendiri dan orang lain.

Pada konteks SMA Muhammadiyah Pangsidi, literasi hukum dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran Informatika, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, Bimbingan Konseling, dan proyek lintas mata pelajaran. Pendekatan lintas kurikulum lebih tepat daripada menjadikannya materi satu kali, sebab persoalan digital muncul dalam berbagai kegiatan: pencarian sumber, pembuatan presentasi, publikasi tugas, komunikasi kelompok, penggunaan media sosial, dan asesmen berbasis platform.

Dimensi Utama Literasi Hukum Digital

Hasil sintesis menunjukkan lima dimensi utama yang perlu dikembangkan. Setiap dimensi saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan secara kaku. Sebagai contoh, unggahan foto kegiatan sekolah sekaligus menyangkut data pribadi, hak atas gambar, komunikasi publik, keamanan anak, dan kebijakan institusi. Oleh sebab itu, sekolah memerlukan pedoman yang sederhana tetapi komprehensif.

Tabel 1. Dimensi Literasi Hukum dalam Pemanfaatan Teknologi Digital

Dimensi	Situasi di Sekolah	Kompetensi yang Diharapkan	Landasan Utama
Data pribadi dan keamanan	Akun belajar, foto, nilai, nomor telepon, lokasi, dokumen siswa	Memilah data yang boleh dibagikan, meminta persetujuan, mengamankan akun, dan merespons kebocoran	UU No. 27 Tahun 2022; DigComp 2.2
Hak cipta dan integritas akademik	Materi daring, gambar, musik, video, tugas, keluaran AI	Mencantumkan atribusi, memahami penggunaan wajar, menghindari plagiarisme, dan mengakui bantuan AI	UU No. 28 Tahun 2014
Komunikasi dan informasi elektronik	Grup kelas, media sosial, komentar, unggahan, penerusan pesan	Berkomunikasi sopan, memverifikasi informasi, menghindari penghinaan, ancaman, dan penyebaran konten merugikan	UU No. 1 Tahun 2024
Keamanan dan kekerasan digital	Perundungan siber, akun palsu, penyebaran foto, intimidasi, pelecehan	Mengenali kekerasan, menyimpan bukti secara aman, meminta bantuan, melapor, dan mendukung korban	Permendikdas men No. 6 Tahun 2026; ITU (2020)
Kecerdasan artifisial	Pencarian ide, penulisan tugas, gambar generatif, ringkasan, penerjemahan	Menggunakan AI sesuai tujuan belajar, memeriksa kebenaran, menjaga privasi, mengungkapkan penggunaan, dan mempertahankan tanggung jawab manusia	UNESCO (2023; 2024)

Pertama, perlindungan data pribadi dan keamanan akun harus menjadi kebiasaan dasar. Data siswa dapat muncul dalam daftar hadir, lembar penilaian, dokumentasi kegiatan, akun platform, atau percakapan kelas. UU Pelindungan Data Pribadi menegaskan bahwa pemrosesan data harus memiliki dasar dan tujuan yang jelas, sedangkan data anak memperoleh perhatian khusus. Dalam praktik sekolah, prinsip ini dapat diterjemahkan melalui pembatasan pengumpulan data, penggunaan akun resmi, pengaturan akses, persetujuan untuk publikasi foto, dan larangan membagikan dokumen siswa melalui kanal terbuka.

Kedua, hak cipta dan integritas akademik perlu diajarkan dalam setiap tugas yang menggunakan sumber digital. Siswa sering menganggap gambar, musik, atau tulisan yang mudah diunduh sebagai bahan yang bebas digunakan. Padahal, akses terbuka tidak otomatis menghapus hak pencipta. Pembelajaran perlu membedakan antara mengambil inspirasi, mengutip, memparafrase, menggunakan lisensi terbuka, dan menyalin. Teknologi dapat membantu penciptaan karya, tetapi siswa tetap bertanggung jawab atas orisinalitas dan kebenaran isi yang diserahkan.

Ketiga, komunikasi digital harus dipahami sebagai tindakan yang memiliki akibat nyata. Grup kelas, komentar, pesan pribadi, dan unggahan dapat tersimpan, diteruskan, dan dilihat oleh pihak yang tidak direncanakan. Oleh karena itu, siswa perlu dilatih menggunakan prinsip berhenti, periksa, pertimbangkan dampak, dan baru mengirim. UU ITE bukan sekadar ancaman sanksi, melainkan pengingat bahwa kebebasan berkomunikasi disertai tanggung jawab untuk menghormati hak orang lain dan menjaga ketertiban ruang digital.

Keempat, sekolah perlu memiliki mekanisme pencegahan dan respons terhadap kekerasan berbasis teknologi. Permendikdasmen Nomor 6 Tahun 2026 memasukkan keadaban dan keamanan digital dalam budaya sekolah aman dan nyaman. Implikasinya, perundungan siber tidak boleh dipandang sebagai urusan pribadi di luar sekolah apabila berdampak pada keselamatan, kesejahteraan, atau proses belajar siswa. Mekanisme pelaporan harus mudah, rahasia, tidak menyalahkan korban, dan disertai pemulihan.

Kelima, penggunaan AI harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar efisiensi menyelesaikan tugas. AI dapat digunakan untuk menghasilkan pertanyaan latihan, memberi umpan balik awal, atau membandingkan alternatif jawaban. Namun, siswa harus memeriksa keluaran, tidak memasukkan data sensitif, tidak mengaku sebagai pencipta tunggal ketika bantuan AI substantif digunakan, dan tidak memakai AI untuk menghindari proses berpikir. Kajian tentang penggunaan AI dari perspektif literasi digital juga menegaskan perlunya penguatan kemampuan kritis dan etis (Wahyuddin et al., 2025).

Model LITERASI untuk SMA Muhammadiyah Pangsidi

Berdasarkan lima dimensi tersebut, kajian ini merumuskan model LITERASI sebagai kerangka yang mudah diingat dan dapat digunakan dalam pembelajaran maupun tata kelola. Model ini tidak dimaksudkan sebagai akronim yang berdiri sendiri, tetapi sebagai rangkaian perilaku yang dapat dilatihkan, diamati, dan dievaluasi.

Tabel 2. Model LITERASI dalam Pembelajaran Digital

Komponen	Makna	Contoh Perilaku Siswa
L – Lindungi data pribadi	Menjaga data diri dan data orang lain	Tidak membagikan nomor, kata sandi, foto, nilai, atau dokumen tanpa kebutuhan dan izin.
I – Identifikasi informasi dan risiko	Memeriksa sumber, tujuan, audiens, dan potensi dampak	Memeriksa kebenaran pesan sebelum meneruskan serta mengenali tautan atau aplikasi mencurigakan.
T – Taat aturan dan kesepakatan	Memahami aturan hukum, tata tertib, dan ketentuan platform	Menggunakan akun resmi, mengikuti aturan kelas digital, dan menghentikan tindakan yang merugikan.
E – Etis berkomunikasi dan menggunakan AI	Menghormati martabat manusia dan mempertahankan tanggung jawab	Berkomentar santun, mengungkapkan bantuan AI, dan memeriksa hasil AI sebelum digunakan.
R – Respek hak cipta dan karya orang lain	Menghargai pencipta, sumber, dan kontribusi	Mencantumkan sumber, menggunakan materi berlisensi, dan tidak menjiplak tugas.

Komponen	Makna	Contoh Perilaku Siswa
A – Amankan akun dan perangkat	Mencegah akses tidak sah dan kehilangan data	Menggunakan kata sandi kuat, autentikasi tambahan, pembaruan, dan pencadangan.
S – Sampaikan laporan dan cari bantuan	Mengetahui kapan serta kepada siapa melapor	Menyimpan bukti secara aman dan melapor kepada guru/BK ketika terjadi ancaman atau perundungan.
I – Integrasikan refleksi dalam kebiasaan digital	Menilai ulang keputusan dan memperbaiki perilaku	Merefleksikan jejak digital, dampak unggahan, dan kualitas proses belajar setelah menggunakan teknologi.

Model LITERASI dapat diintegrasikan secara bertahap. Pada awal tahun ajaran, sekolah dapat melaksanakan asesmen diagnostik berupa skenario singkat, misalnya tindakan yang tepat ketika menerima tautan hadiah, menemukan foto teman yang tersebar, menggunakan gambar dari internet, atau memperoleh jawaban dari AI. Asesmen tidak hanya menilai jawaban benar dan salah, tetapi juga alasan yang digunakan siswa. Hasilnya menjadi dasar pemilihan materi dan pendampingan.

Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan kasus autentik yang disederhanakan dan tidak mengekspos identitas pihak tertentu. Siswa diminta mengidentifikasi pihak yang terdampak, hak dan kewajiban, informasi yang belum diketahui, pilihan tindakan, serta konsekuensinya. Strategi berbasis kasus lebih efektif daripada ceramah pasal karena menempatkan siswa dalam proses pengambilan keputusan. Pendekatan proyek juga dapat digunakan, misalnya membuat panduan keamanan akun, poster hak cipta, video anti-perundungan siber, atau kontrak penggunaan AI untuk kelas.

Penguatan literasi hukum juga dapat memanfaatkan media digital yang sudah akrab bagi siswa. Pembelajaran berbasis video, modul seluler, dan proyek digital dapat meningkatkan keterlibatan apabila dirancang dengan tujuan dan evaluasi yang jelas (Purwianingsih et al., 2025; Wulandari et al., 2023). Namun, media tersebut harus sekaligus menjadi ruang praktik: siswa belajar meminta izin sebelum merekam, memilih materi berlisensi, membuat atribusi, dan mengatur informasi yang akan dipublikasikan.

Nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyahian dapat memperkuat model melalui prinsip amanah, tabayyun, penghormatan terhadap martabat manusia, larangan merugikan orang lain, dan tanggung jawab atas setiap tindakan. Pendekatan ini penting agar literasi hukum tidak dipersepsikan hanya sebagai kepatuhan karena takut sanksi. Siswa perlu memahami bahwa perilaku digital yang aman dan etis merupakan bagian dari karakter, tanggung jawab sosial, dan integritas akademik.

Strategi Tata Kelola dan Pembelajaran

Keberhasilan program bergantung pada konsistensi antara materi yang diajarkan dan praktik institusi. Sekolah tidak akan efektif mengajarkan privasi apabila dokumen siswa dibagikan melalui tautan terbuka, atau mengajarkan hak cipta apabila materi ajar digunakan tanpa sumber. Karena itu, langkah pertama adalah audit sederhana terhadap platform, alur data, publikasi dokumentasi, penggunaan akun, penyimpanan nilai, dan mekanisme komunikasi sekolah.

Sekolah selanjutnya dapat menyusun pedoman penggunaan teknologi yang ringkas dan operasional. Pedoman setidaknya memuat tujuan penggunaan platform, jenis data yang boleh dikumpulkan, pihak yang dapat mengakses, aturan dokumentasi foto dan video, standar kata sandi, penggunaan perangkat pribadi, penggunaan AI dalam tugas, atribusi sumber,

komunikasi dalam grup, serta prosedur pelaporan insiden. Bahasa pedoman harus mudah dipahami siswa dan orang tua, bukan sekadar menyalin istilah peraturan.

Guru memerlukan penguatan kapasitas karena mereka menjadi perancang pengalaman belajar sekaligus teladan perilaku digital. Pelatihan dapat berbentuk lokakarya analisis kasus, klinik penyusunan tugas yang tahan plagiarisme, praktik penggunaan sumber berlisensi terbuka, penilaian keluaran AI, dan simulasi respons insiden. Tujuannya bukan menjadikan guru ahli hukum, tetapi meningkatkan kemampuan mengenali risiko, memberikan penjelasan awal, dan merujuk masalah kepada pihak yang tepat.

Orang tua perlu dilibatkan melalui komunikasi yang tidak menghakimi. Materi pendampingan dapat membahas pengaturan privasi, kesepakatan penggunaan perangkat, tanda-tanda perundungan siber, cara menyimpan bukti, dan kanal pengaduan. ITU (2020) menekankan pentingnya dialog terbuka sehingga anak merasa aman untuk menyampaikan masalah. Oleh karena itu, orang tua dan sekolah sebaiknya menghindari respons yang langsung menyita perangkat atau menyalahkan anak karena tindakan tersebut dapat membuat siswa menutup diri.

Siswa perlu dilibatkan sebagai mitra, bukan hanya objek aturan. Sekolah dapat membentuk duta literasi digital atau tim sebaya yang membantu kampanye, menguji kejelasan pedoman, menyampaikan kebutuhan siswa, dan mengarahkan teman kepada layanan bantuan. Pelibatan ini sejalan dengan pendekatan kewargaan digital yang menempatkan siswa sebagai partisipan aktif yang mampu membuat keputusan dan berkontribusi pada lingkungan daring yang sehat.

Penerapan kebijakan harus memperhatikan prinsip proporsionalitas dan pendidikan. Kesalahan ringan karena ketidaktahuan memerlukan koreksi, refleksi, dan pemulihan; tindakan berulang atau berbahaya memerlukan intervensi yang lebih tegas. Respons sekolah sebaiknya berfokus pada penghentian dampak, perlindungan korban, pemulihan hubungan jika aman, pembelajaran tanggung jawab, serta pencatatan yang menjaga kerahasiaan. Pendekatan semacam ini membuat hukum hadir sebagai instrumen perlindungan dan pembentukan karakter.

Tahapan Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dapat dilaksanakan dalam satu tahun ajaran melalui lima tahap: pemetaan, penyusunan kebijakan, pembelajaran, penguatan dukungan, dan evaluasi. Tahap-tahap tersebut dapat disesuaikan dengan kapasitas sekolah, namun urutannya perlu dipertahankan agar program tidak berhenti sebagai kegiatan sosialisasi.

Tabel 3. Rencana Implementasi Literasi Hukum Digital

Tahap	Kegiatan Pokok	Luaran	Indikator Awal
1. Pemetaan	Audit platform, data, praktik publikasi, kebutuhan guru dan siswa	Peta risiko dan kebutuhan prioritas	Platform teridentifikasi; alur data dan risiko terdokumentasi
2. Kebijakan	Penyusunan pedoman, persetujuan, aturan AI, mekanisme laporan	Pedoman penggunaan teknologi sekolah	Pedoman dipahami warga sekolah dan tersedia dalam format ringkas
3. Pembelajaran	Kasus, proyek, simulasi, refleksi, integrasi lintas mata pelajaran	Modul dan aktivitas model LITERASI	Siswa mampu menjelaskan alasan hukum dan etis atas pilihan tindakan

Tahap	Kegiatan Pokok	Luaran	Indikator Awal
4. Dukungan	Pelatihan guru, pendampingan orang tua, duta siswa, layanan BK	Jejaring dukungan dan rujukan	Warga sekolah mengetahui kanal bantuan dan prosedur respons
5. Evaluasi	Asesmen skenario, survei iklim digital, peninjauan insiden dan kebijakan	Laporan perbaikan program	Peningkatan pengetahuan, perilaku aman, dan kepercayaan melapor

Evaluasi tidak cukup menggunakan tes pengetahuan. Siswa mungkin mampu menyebutkan aturan tetapi belum menerapkannya ketika menghadapi tekanan sosial. Oleh sebab itu, penilaian perlu menggabungkan tes skenario, portofolio karya digital, rubrik atribusi, refleksi penggunaan AI, observasi kebiasaan keamanan, dan survei iklim digital. Indikator program mencakup kemampuan mengenali risiko, kualitas alasan, tindakan pencegahan, kesediaan mencari bantuan, dan penghormatan terhadap hak orang lain.

Data evaluasi harus dikelola secara etis. Sekolah tidak perlu mengumpulkan informasi sensitif secara berlebihan atau meminta siswa membuka percakapan pribadi sebagai bukti kompetensi. Skenario anonim dan simulasi dapat digunakan untuk menilai pengambilan keputusan. Apabila evaluasi menemukan insiden nyata, proses penanganannya harus dipisahkan dari penilaian akademik dan mengikuti mekanisme perlindungan yang berlaku.

Program perlu ditinjau berkala karena teknologi, kebiasaan siswa, dan regulasi berubah. Keluaran kajian ini merupakan kerangka awal yang perlu divalidasi melalui penelitian lapangan di SMA Muhammadiyah Pangsid. Penelitian lanjutan dapat mengukur tingkat literasi hukum digital siswa, memetakan kebutuhan guru dan orang tua, menguji efektivitas model LITERASI, serta mengembangkan instrumen yang reliabel untuk konteks sekolah menengah.

Implikasi bagi Teknologi Pendidikan

Kajian ini menegaskan bahwa kualitas teknologi pendidikan tidak hanya diukur dari kemudahan akses atau peningkatan nilai, tetapi juga dari keamanan, keadilan, transparansi, dan tanggung jawab. Platform yang menarik tetapi mengumpulkan data berlebihan tidak dapat disebut sepenuhnya berkualitas. Tugas yang cepat diselesaikan dengan AI tetapi menghilangkan proses berpikir juga tidak otomatis mencerminkan pembelajaran efektif. Dengan demikian, evaluasi teknologi perlu memasukkan pertanyaan: data apa yang diproses, hak siapa yang terdampak, bagaimana risiko dikurangi, dan kompetensi manusia apa yang tetap dikembangkan.

Literasi hukum juga membantu sekolah menyeimbangkan perlindungan dan inovasi. Larangan total terhadap media sosial atau AI mungkin mudah diterapkan, tetapi tidak selalu membangun kemampuan siswa untuk mengambil keputusan ketika berada di luar pengawasan sekolah. Sebaliknya, penggunaan tanpa pedoman dapat meningkatkan risiko. Pendekatan yang lebih mendidik adalah penggunaan terbimbing, batas yang jelas, transparansi, latihan pengambilan keputusan, serta mekanisme koreksi.

Pemanfaatan teknologi di wilayah dan komunitas yang berbeda memerlukan sensitivitas terhadap kondisi sosial dan budaya. Usman et al. (2025) menunjukkan keterkaitan teknologi pembelajaran dengan motivasi literasi dan pengetahuan sosial budaya dalam konteks sekolah menengah pedesaan. Temuan tersebut mengingatkan bahwa program literasi hukum digital perlu menggunakan contoh lokal, bahasa yang mudah dipahami, perangkat yang benar-benar digunakan siswa, dan sumber daya yang tersedia di sekolah.

Pada akhirnya, literasi hukum bukan tambahan yang membebani kurikulum. Ia merupakan cara untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi mendukung tujuan pendidikan: mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, kemandirian, dan tanggung jawab. Ketika siswa mampu melindungi data, menghargai karya, berkomunikasi dengan aman, menolong korban, dan menggunakan AI secara jujur, teknologi pendidikan berfungsi sebagai sarana pembentukan warga digital yang beradab.

KESIMPULAN

Literasi hukum merupakan komponen penting dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah menengah. Hasil kajian mengidentifikasi lima dimensi yang harus dikembangkan, yaitu perlindungan data pribadi dan keamanan akun, hak cipta dan integritas akademik, komunikasi digital yang bertanggung jawab, pencegahan kekerasan berbasis teknologi, serta penggunaan kecerdasan artifisial secara etis. Kelima dimensi tersebut memiliki dasar dalam regulasi Indonesia dan selaras dengan kerangka kompetensi digital serta kewargaan digital internasional.

Untuk SMA Muhammadiyah Pangsid, implementasi disarankan melalui model LITERASI yang menghubungkan kebijakan sekolah, pembelajaran berbasis kasus, keteladanan guru, pelibatan orang tua, partisipasi siswa, mekanisme pelaporan, dan evaluasi berkelanjutan. Model ini perlu ditindaklanjuti dengan asesmen kebutuhan dan penelitian lapangan agar dapat disesuaikan dengan kondisi nyata sekolah. Dengan pendekatan tersebut, teknologi tidak hanya digunakan secara efektif, tetapi juga secara aman, adil, beretika, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. K., & Mulyati, Y. (2023). The perceptions of high school teachers and students towards digital interest and literacy. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.58804>
- Anggraini, Y., Maskuri, A., & Junaedi. (2022). Implikasi hukum terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 9(6), 2083–2096. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v9i6.42364>
- Council of Europe. (2022). *Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, rights online* (2022 ed.). Council of Europe Publishing.
- International Telecommunication Union. (2020). *Guidelines for parents and educators on child online protection*. ITU.
- Kencana, N., Diana, E., Revolina, E., Episiasi, & Hermansyah, S. (2025). The digital dilemma: Opportunities and threats for ELT students in the evolving classroom. *Language and Education Journal*, 10(2), 290–313. <https://doi.org/10.52237/lej.v10i2.312>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
- Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 assessment and analytical framework*. OECD Publishing.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2022). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi*.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2024). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2026). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 6 Tahun 2026 tentang Budaya Sekolah Aman dan Nyaman.
- Mudinillah, A., Kuswandi, D. ., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing Project-Based Learning in Developing 21st Century Skills: A Future Education Perspective. *Qubahan Academic Journal*, 4(2), 86–101. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352>
- M U, Sari H, Hermansyah S, Maming K, Kahar A, Hasan, Elfahmi FK (2025), "Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools". *International Journal of Information and Learning Technology*, Vol. 42 No. 5 pp. 432–448, doi: <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Purwianingsih, W., Olsiara, L., & Sriyati, S. (2025). The socio-scientific issues in PjBL: Impact on digital literacy of senior high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 11(1). <https://doi.org/10.21831/jipi.v11i1.76924>
- Roni, R., Ibrahim, I., Sunandar, S., & Andang, B. (2025). Enhancing pronunciation skills through phonetic symbols: A case study at the English course in Sidrap. *La Ogi: English Language Journal*, 11(1), 6–15. <https://doi.org/10.55678/loj.v11i1.1857>
- Roni, R., Sunandar, S., Nurbaya, S., Hermansyah, S., & Hasan, H. (2023). Analysis learning language English in elementary school during pandemic COVID-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1537–1542.
- Sam Hermansyah, Usman M., Syamsu T. (2026). Developing Digital Learning Media for Teaching Public Speaking to Improve English Skills of Junior High School Students. *International Journal of Special Education*, 41(16s), 502–509. Retrieved from <https://www.internationalsped.com/index.php/ijse/article/view/5027>
- Usman, M., Sari, H., Hermansyah, S., Maming, K., Kahar, A., Hasan, & Elfahmi, F. K. (2025). Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools. *International Journal of Information and Learning Technology*, 42(5), 432–448. <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens—with new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Wahyuddin, N. R., Yanti, N. E., Arnas, R., & Hermansyah, S. (2025). Utilization of artificial intelligence in EFL learning from a digital literacy perspective. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2). <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8331>
- Wulandari, E. U. P., Wahyuni, S., & Rusdianto. (2023). Development of Android-based mobile-learning module to improve student's digital literacy. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v11i1.58417>