

PELATIHAN KEAMANAN DATA DIGITAL DAN MEDIA SOSIAL BAGI PENGELOLA DESA WISATA

Rosa Delima

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana
*rosadelima@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Saat ini media digital menjadi bagian kehidupan masyarakat. Penggunaan media sosial memberikan banyak hal positif, namun terdapat banyak potensi kejahatan yang akan berdampak pada kerugian pada pengguna. Untuk itu masyarakat perlu diberikan edukasi terkait keamanan data digital dan keterampilan untuk melakukan proteksi dan menjaga privasi data digital yang dimiliki. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini merupakan upaya untuk memberikan edukasi dan kemampuan bagi masyarakat untuk melakukan proteksi data digital. Kegiatan pengabdian berbentuk pelatihan dengan 30 pengurus desa wisata dari lima desa pada Kota Waingapu Sumba Timur. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan experiential learning dengan teknik pembelajaran diskusi, brainstorming, dan storytelling. Kegiatan ini mampu memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan peserta mengenai keamanan dan proteksi data digital. Peserta juga mampu melakukan proteksi terhadap akun email dan media sosial yang mereka miliki. Melalui kegiatan ini peserta pelatihan mampu melakukan perumusan kode etik bersama sebagai praktek baik dalam bermedia sosial.

Kata kunci: *Pelatihan Keamanan Digital, Desa Wisata, Pendekatan Partisipatif, Experiential Learning, Storytelling*

Abstract

Currently, the digital world is part of people's lives. The use of social media provides many positive things, but many potential crimes will have an impact on users' losses. For this reason, the public needs to be educated on digital data security and the skills to protect and maintain the privacy of their digital data. This community service activity (PkM) is an effort to provide education and the ability for the community to protect digital data. Community service activities took the form of training with 30 tourism village administrators from five villages in the City of Waingapu, East Sumba. The approach used is a participatory and experiential learning approach with discussion, brainstorming, and storytelling learning techniques. This activity can provide information and increase participants' knowledge about digital data security and protection. Participants are also able to protect their email and social media accounts. Through this activity, the training participants can formulate a joint code of ethics as a good practice in social media.

Keywords: *Digital security training, Tourism village, participative approach, Experiential Learning, Storytelling*

Pendahuluan

Media sosial merupakan platform digital yang umum digunakan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi yang cepat dan dinamis ini memberikan pilihan media sosial yang makin beragam untuk mendukung hampir semua aktivitas manusia. Kehidupan bisa menjadi semakin mudah atau bisa juga berdampak sebaliknya. Isu privasi dan keamanan menjadi hal yang sangat penting karena privasi dan keamanan data yang tidak terjamin dapat menyebabkan kerugian baik material maupun non material/psikis.

Sebagian besar masyarakat sepakat bahwa media sosial memberikan dampak positif di dalam mendukung komunikasi dan pertukaran data/informasi. Namun, sebagian masyarakat tidak menyadari

masalah yang dapat timbul dalam kemudahan akses dan penggunaan media komunikasi digital tersebut (Shsrini et al., 2023).

Waingapu merupakan salah satu kota di Sumba Timur yang dikenal dengan keindahan alamnya. Pariwisata merupakan salah satu sektor penggerak perekonomian masyarakat. Desa wisata Pambotanjara, Prailiu, Walakiri, Tanggedu, dan Bukit Wairinding merupakan lima desa wisata yang telah menggunakan teknologi informasi terkhusus media sosial untuk mendukung bisnis yang mereka jalankan. Untuk mengantisipasi dan menangani kejahatan dan persoalan hukum karena teknologi informasi dan komunikasi melalui media sosial dan internet, pemerintah Indonesia telah menerbitkan aturan berbentuk Undang-undang.

Saat ini, salah satu instrumen hukum yang mengatur tentang teknologi informasi adalah Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau UU ITE. Sebagai penggiat media sosial untuk mempromosikan desa wisata, pengelola desa wisata perlu menambah pengetahuan, kesadaran, dan perilaku untuk memproteksi data melalui fasilitas keamanan terkini, sembari juga memahami sikap etis dalam bermedia, termasuk kepentingan melakukan promosi dan transaksi jasa wisata melalui internet dan digital.

Tentunya pengetahuan dan sikap kehati-hatian ini juga meminimalisir risiko ancaman kehilangan data, hoax, disinformasi, dan penyalahgunaan oleh pihak yang tak bertanggungjawab. Peningkatan kesadaran dan pengetahuan tersebut bisa terjadi melalui Lokalatih Keamanan Data Informasi Digital dan Media Sosial Untuk Pengelola Desa Wisata. Pelatihan dilaksanakan oleh Konsorsium UPKM/CD Bethesda YAKKUM, SOPAN Sumba, KOPPESDA Sumba, dan FTI UKDW.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam upaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi masyarakat terkait penggunaan media sosial terutama untuk menjaga privasi dan keamanan dalam bermedia sosial dan Internet. Peserta pelatihan merupakan masyarakat pada lima desa wisata dampingan Program Pusaka Siap siaga Sumba Timur. Kegiatan ini diinisiasi oleh Konsorsium UPKM/CD Bethesda YAKKUM, SOPAN Sumba, KOPPESDA Sumba, dan FTI UKDW. Lokalatih ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan dan informasi bagi pengelola desa wisata sehingga dapat mendukung terciptanya yang tangguh dan inklusif.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan menggunakan pendekatan partisipatif dan *experiential learning*. Pendekatan partisipatif menjadi pendekatan yang dominan dalam berbagai program pengembangan dan perubahan sosial masyarakat. Dalam pendekatan ini masyarakat dan komunitas menjadi aktor utama dalam program pengembangan. Mereka mendefinisikan dan terlibat langsung dalam proses pengembangan yang dijalankan (Ako, 2017). Metode partisipatif merupakan metode interaktif yang memiliki beberapa karakteristik yaitu atraktif, peserta terlibat secara aktif, inisiatif, dan kreatif. Metode ini mendorong peserta untuk dapat berpikir kritis (Ciobanu, 2018).

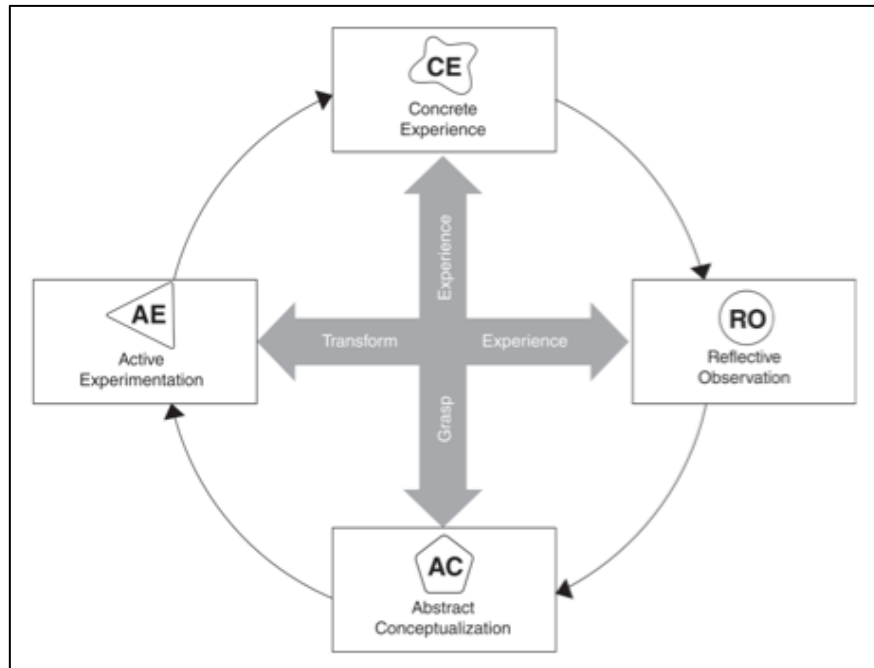
Pada Participatory Action Research (PAR), aktivitas dilakukan secara kolaboratif, proses edukasi dan aksi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sosial dan lingkungan yang ada pada masyarakat (Pain et al., 2011). PAR menerapkan sekumpulan prinsip dan aksi untuk memulai, merancang, melaksanakan, menganalisis, dan melakukan aksi dalam penelitian (Pain et al., 2011). Dalam pembelajaran partisipatif digunakan tugas/*task* yang

membagi peserta dalam kelompok untuk bekerja bersama-sama dalam penyelesaian masalah (Ciobanu, 2018). Dalam proses pembelajaran peran fasilitator sangat penting dan harus diingat peran fasilitator harus moderat, tidak mendominasi proses pembelajaran. Setiap peserta harus memiliki kesempatan untuk berkontribusi pada proses pembelajaran (Pain et al., 2011).

Terdapat empat tahapan dalam pembelajaran partisipatif yaitu *insight*, *interaction*, *task*, dan forum. *Insight* merupakan tahapan untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi untuk membangun pemahaman dan pengertian dari peserta. Tahap interaksi dilakukan melalui diskusi peserta terhadap pengertian dan pemahaman yang telah terbentuk. Diskusi ini mengarah pada pencarian solusi terhadap permasalahan yang disajikan. Hasil dari interaksi mengarah kepada tugas/*task* yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan masalah dan tahap terakhir merupakan forum dimana peserta melakukan presentasi dan menjelaskan solusi dari tugas yang diberikan (Adu-Gyamfi et al., 2020).

Kegiatan pengabdian selain menerapkan pendekatan partisipatif, juga menerapkan metode *experiential learning*. *Experiential learning* merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang dapat memunculkan pengalaman bagi peserta didik (Kolb, 1984)(Moon, 2004). Pada model pembelajaran ini pengetahuan akan terbentuk dari kombinasi aktifitas merekam dan mengubah pengalaman selama proses pembelajaran (Kolb, 1984)(Beard & Wilson, 2013). Pengajar dalam *experiential learning* memiliki banyak peran. Hal ini dibutuhkan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran pedagogik dalam *experiential learning* dapat dijalankan secara benar dan menyeluruh (Gaffney & O'Neil, 2019).

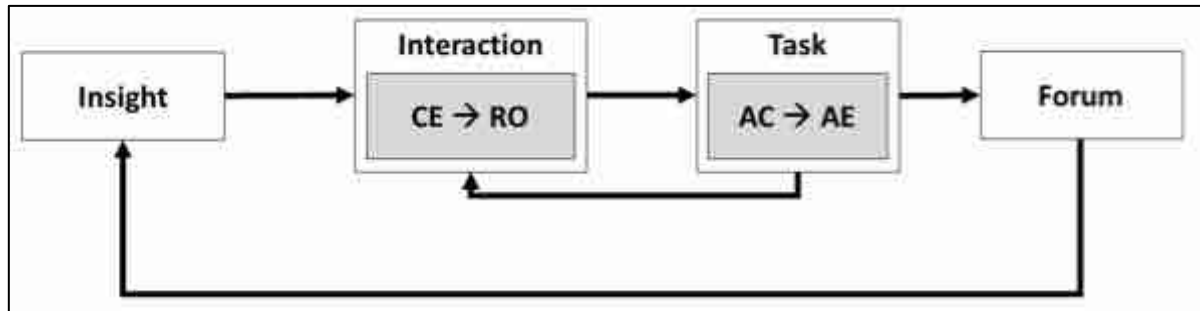
Experiential learning merupakan pendekatan pembelajaran berkelanjutan dimana terjadi konseptualisasi terus menerus antara teori dan praktik, dengan terjadi peningkatan pemahaman yang semakin mendalam secara bertahap dan berkelanjutan bagi peserta didik (Bartle, 2015). Dalam *experiential learning* pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru terbentuk melalui konfrontasi diantara empat aktifitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Keempat aktifitas tersebut adalah *concrete experience* (CE), *reflective observation* (RO), *abstract conceptualization* (AC), dan *active experimentation* (AE) (Kolb, 1984)(Kolb, 2015). Dalam pembelajaran ini, seorang peserta didik harus dapat melibatkan diri secara penuh, terbuka, dan tidak bias dengan pengalaman baru yang terbentuk (CE). Mereka harus mampu melakukan refleksi dan mengobservasi pengalaman mereka dalam berbagai perspektif (RO). Mereka harus mampu mengembangkan konsep yang menyatukan hasil observasi mereka ke dalam teori-teori yang terbentuk secara logis (AC), dan mereka harus mampu menggunakan teori yang terbentuk untuk membuat keputusan dalam penyelesaian masalah (AE) (Kolb, 1984). Terdapat dua tahapan penting pada *Experiential learning* yaitu tahapan pembentukan pengalaman dan tahap transformasi pengalaman menjadi rencana aksi untuk penyelesaian masalah. Tahap pembentukan pengalaman dilakukan pada aktivitas CE dan AC, sementara tahap transformasi pengalaman menjadi aksi dilakukan pada aktivitas RO dan AE (Kolb, 2015). Skema *experiential learning* menurut Kolb (2015) dapat dilihat pada Gambar 1. *Experiential learning* cukup luas digunakan untuk proses pembelajaran baik pada pendidikan dasar (Martono et al., 2018), pendidikan menengah (Romdaniyah, 2019), maupun pendidikan tinggi (Kalas & Raisinghani, 2019)(McPhee & Przedpelska, 2018)(Barida, 2018) (Tokke, 2018).



Gambar 1. Siklus pada *Experiential Learning* (Kolb, 2015)

Pelaksanaan metode partisipatif dan *experiential learning* dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama yaitu diskusi, *brainstorming*, dan *storytelling*. Diskusi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan peserta didik pada sebuah proses pembelajaran. Diskusi juga mendukung peningkatan kemampuan intelektual individu di dalam mengekspresikan pemikiran dan pandangan terhadap sebuah permasalahan (Abdulbaki et al., 2018). Sementara itu *brainstorming* merupakan teknik yang dapat mendukung peserta didik di dalam melakukan observasi secara mandiri dan metode ini juga dapat mendukung setiap individu untuk mengekspresikan ide, konsep, pemikiran, dan pengetahuan sehingga membangkitkan pemikiran kreatif dan kritis (Khan & Ashraf, 2021). *Brainstorming* merupakan teknik pembelajaran dengan *Student Centered Learning* (SCL) (Unin & Bearing, 2016). *Storytelling* merupakan teknik yang banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun informal. *Storytelling* merupakan teknik menceritakan sesuatu mengenai aktifitas yang dilakukan, kejadian yang dialami, atau pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang terkait suatu hal tertentu (Sulastri & Septiani, 2019). Dalam pendidikan formal *storytelling* sangat membantu peserta didik dalam membentuk kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri mereka secara spontan dan kreatif (Sulastri & Septiani, 2019). Sementara itu dalam pembelajaran informal secara khusus dalam program pemberdayaan masyarakat, *storytelling* menjadi teknik yang penting untuk melakukan pemetaan terhadap kondisi dan sumber daya yang dimiliki oleh komunitas/masyarakat (Pstross et al., 2014). *Storytelling* merupakan cara yang efektif untuk transfer pengetahuan antar anggota masyarakat atau peserta pelatihan. Sebuah cerita menjadi bagian yang penting untuk perubahan sosial karena teknik ini dapat menggambarkan cara orang berpikir, merasakan, dan berinteraksi pada lingkungan mereka (Prasetyo, 2018).

Metode yang akan digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah gabungan dari metode partisipatif dan *experiential learning*. Skema metode yang akan diterapkan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Pada Gambar 2. dapat dilihat kegiatan pengabdian menerapkan pendekatan partisipatif yang meliputi *insight*, *interaction*, *task*, dan forum. Sementara itu metode *experiential learning* menggunakan 4 tahapan sesuai dengan teori (Kolb, 2015). Keempat aktivitas *experiential learning* diterapkan pada tahapan *interaction* dan *task*. Pada tahapan *interaction* dilakukan *concrete experience* (CE) dan *reflective observation* (RO). Aktifitas *abstract conceptualization* (AC) dan *active experimentation* (AE) diterapkan pada tahapan *task*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat selalu diawali dengan memberikan *insight* kepada komunitas mengenai permasalahan yang dihadapi terkait keamanan digital dan UU ITE. Setelah itu dilakukan interaksi untuk membentuk pengalaman-pengalaman baru dari peserta (CE) dan peserta diminta untuk melakukan refleksi dan observasi terhadap pengalaman yang dimiliki (RO). Setelah itu dilakukan pemberian tugas/*task* untuk dapat memperdalam permasalahan dan mencari solusi terhadap permasalahan. Dalam tahap ini peserta melakukan observasi dan merefleksikan pengalaman yang dimiliki dengan teori atau konsep yang terbentuk untuk pengambilan keputusan (AC) dan merangkai aktivitas untuk dilaksanakan guna menyelesaikan permasalahan (AE). Tahap akhir dalam setiap siklus kegiatan adalah forum dimana pada tahap ini peserta diberi kesempatan untuk memaparkan hasil diskusi berupa solusi atau rencana aksi untuk menyelesaikan permasalahan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini terlaksana melalui kerja sama antara UPKM CD Bethesda Yakkum, SOPAN Sumba, KOPPESDA Sumba, dan FTI UKDW. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 30 peserta yang berasal dari lima desa wisata yaitu desa wisata Pambotanjara, Prailiu, Walakiri, Tanggedu, dan Bukit Wairinding. Semua peserta pelatihan adalah pengurus dari desa wisata. Peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Foto bersama peserta kegiatan pelatihan

Pelaksanaan pelatihan berlangsung selama dua hari dengan rincian aktivitas dapat dilihat pada Tabel 1. Kegiatan hari pertama berfokus pada eksplorasi pengalaman dan pengetahuan dari peserta pelatihan terkait risiko dan keamanan dari media sosial yang mereka miliki. Pada kegiatan hari pertama juga dilakukan induksi pengetahuan terkait etika dan UU ITE yang berhubungan dengan keamanan data dan transaksi elektronik. Pada kegiatan hari pertama ini peserta dibagi dalam lima kelompok dengan kelompok yang berasal dari desa wisata yang berbeda-beda. Tujuan dari pembentukan kelompok dengan anggota yang beragam adalah untuk mencairkan suasana dan menciptakan keakraban antar peserta pelatihan. Gambar aktivitas kelas hasil dari kegiatan pelatihan hari pertama dan kedua dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.

Tabel 1. Daftar Aktivitas Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Aktivitas	Teknik Pembelajaran
Hari pertama		
1.	Eksplorasi pengalaman, problem dan pengetahuan dasar yang sudah dimiliki oleh masing-masing peserta mengenai risiko bermedia sosial dan dalam hal keamanan dan proteksi data digital	Diskusi dan <i>brainstroming</i>
2.	Presentasi hasil eksplorasi pada aktivitas 1.	Diskusi
3.	Pemaparan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	Induksi, diskusi
4.	Diskusi pengalaman dan pendalaman terkait UU ITE	<i>Storytelling</i> dan <i>brainstroming</i>
Hari Kedua		
5.	Isu Keamanan dan Proteksi Data Digital. Seberapa penting untuk pengelola desa wisata? (Contoh kasus dan respon penanganan dengan aplikasi terpercaya)	<i>Storytelling</i> , diskusi, <i>brainstroming</i>
6.	Praktik aplikasi keamanan dan proteksi data digital	Simulasi dan praktik
7.	Membangun kode etik bermedia sosial (agar tidak melanggar UU ITE) dan menjaga keamanan data digital	Diskusi dan <i>brainstroming</i>

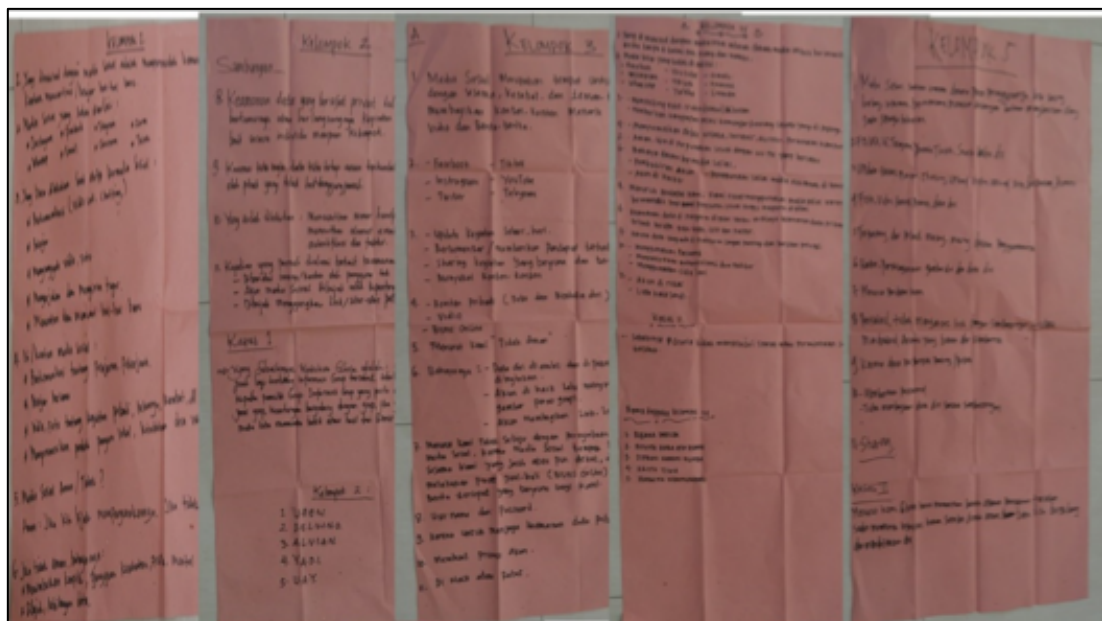
Kegiatan hari pertama diawali dengan refleksi dan diskusi melalui *storytelling* dan *brainstroming* mengenai pentingnya proteksi data digital yang berhubungan dengan promosi wisata yang dimiliki oleh peserta pelatihan. Pada sesi *storytelling*, peserta pelatihan menceritakan pemahaman dan pengalaman yang mereka miliki terkait keamanan digital dan media sosial. Pada sesi ini beberapa peserta menceritakan dirinya sendiri maupun pengalaman dari orang terdekat yang pernah mengalami kejahatan di dunia siber seperti pencurian akun, *phishing*, ataupun penipuan siber lainnya. Sebagian peserta juga menceritakan tindakan perlindungan akun yang telah mereka lakukan. Berdasarkan *storytelling* dan *brainstroming* diketahui bahwa sebagian besar peserta sudah menyadari potensi bahaya pada dunia maya dan mereka menyadari pentingnya perlindungan terhadap data digital dan media sosial yang mereka miliki. Sebagian besar peserta belum mengetahui langkah preventif yang harus dilakukan untuk melindungi data digital dan media sosial yang mereka miliki. Terkait UU ITE, sebagian peserta mengetahui adanya undang-undang tersebut dari beberapa kasus yang marak di media sosial dan

internet, namun hampir semua peserta belum mengetahui detail isi perlindungan yang tercakup pada UU ITE.

Pada hari kedua juga dilakukan simulasi praktik perlindungan data digital pada akun media sosial setiap desa wisata. Kegiatan pelatihan ditutup dengan diskusi dan *brainstroming* untuk merumuskan kode etik bersama dalam bermedia sosial. Gambar aktivitas kelas hasil dari kegiatan pelatihan hari pertama dan kedua dapat dilihat pada Gambar 4-6.



Gambar 4. Foto kegiatan diskusi eksplorasi pengalaman terkait keamanan data digital



Gambar 5. Foto hasil diskusi setiap kelompok



Gambar 6. Foto aktivitas hari kedua

Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui isian pada *Google Form*. *Form* evaluasi terdiri dari lima bagian. Bagian pertama berisi mengenai biodata responden yang merupakan peserta pelatihan. Bagian kedua mengenai keamanan dan proteksi pada perangkat digital. Bagian ketiga mengenai proteksi akun email atau media sosial. Bagian keempat merupakan *assessment* terhadap pengetahuan dari peserta pelatihan, dan bagian kelima merupakan umpan balik/*feedback* dari peserta. Formulir evaluasi beserta pertanyaan dari setiap bagian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Isi formulir evaluasi kegiatan pelatihan

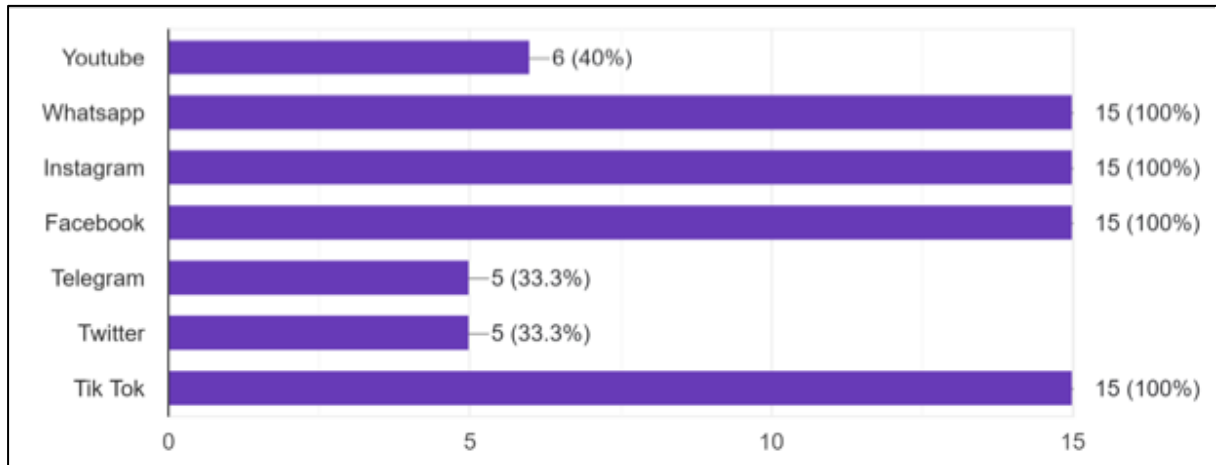
No	Deskripsi kelompok pertanyaan	Pertanyaan	Jenis pertanyaan
1	Identitas Responden	Nama	Esai
		Kota Asal	Esai
		Nama Desa Wisata	Esai
		Apakah desa wisata Saudara/i telah memiliki <i>website</i> untuk desa wisata	Sudah/belum
		Tuliskan alamat <i>website</i> yang dimiliki	Esai
		Apakah desa wisata Saudara/i telah memiliki akun media sosial	Sudah/Belum
		Apa jenis media sosial desa wisata yang dimiliki	<i>Checkboxes</i>
2	Keamanan dan proteksi pada data digital	Apakah Bapak Ibu memasang sandi/ <i>password</i> pada perangkat digital (misal : laptop, komputer, HP) yang dimiliki ?	Ya/tidak
		Apakah alasan pemasangan sandi/ <i>password</i> pada perangkat digital?	Esai
		Apakah bentuk sandi yang digunakan pada perangkat digital Bapak Ibu?	<i>Checkboxes</i>

		Apakah Bapak Ibu merasa tenang setelah memasang sandi pada perangkat digital yang dimiliki? Tuliskan apa yang Bapak Ibu rasakan dan pikirkan!	Esai
		Kapan terakhir kali Bapak Ibu mengganti sandi pada perangkat digital Bapak Ibu?	Multiple choice
		Apakah Bapak Ibu melakukan <i>scan</i> antivirus secara berkala?	Skala 1 - 4
		Apakah Bapak Ibu melakukan <i>backup</i> data pada perangkat digital secara berkala?	
		Apakah Bapak Ibu selalu menghapus semua data atau mengembalikan perangkat digital Bapak Ibu ke setelan pabrik untuk perangkat digital yang tidak lagi dipakai/rusak?	Skala 1 - 4
		Apakah Bapak Ibu sering meninggalkan perangkat digital tanpa pengawasan dengan tukang servis, tamu, atau orang asing lainnya	
		Apakah Bapak Ibu pernah punya pengalaman pencurian data dari perangkat digital yang dimiliki?	Skala 1 - 4
3	Proteksi Akun Email atau media sosial	Apakah Saudara/i memberi sandi/ <i>password</i> berbeda-beda untuk semua akun yang dimiliki	Skala 1 - 4
		Apakah sandi/ <i>password</i> yang Saudara/i berikan mengandung semua unsur angka, huruf besar, huruf kecil, dan karakter khusus	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i menerapkan dua langkah autentifikasi semua akun media sosial yang dimiliki?	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i secara rutin mengganti sandi/ <i>password</i> akun media sosial yang dimiliki	Skala 1 - 4
		Apakah informasi pada profil akun media sosial Saudara/i merupakan data yang sebenarnya?	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i membagi semua data pribadi yang diminta oleh akun media sosial	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i melakukan pengaturan privasi untuk akun media sosial yang dimiliki?	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i pernah mendapatkan aktivitas mencurigakan pada akun media sosial yang dimiliki. (Misalnya mendapat pesan fasilitas pinjaman dana, kotak amal, menang undian hadiah, menang lotre, permintaan lainnya)	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i pernah melaporkan/memblok akun atau	Skala 1 - 4

		nomor hp tertentu karena mencurigakan atau mengganggu	
		Apakah akun media sosial Saudara/i pernah direntas?	Skala 1 - 4
4	Assesment Pengetahuan	Apakah kegiatan ini menambah pengetahuan Saudara/i terkait keamanan pada <i>platform</i> digital?	Skala 1 - 4
		Apakah kegiatan ini menambah pengetahuan Saudara/i terkait proteksi data pada <i>platform</i> digital?	Skala 1 - 4
		Apakah kegiatan ini bermanfaat untuk membangun kesadaran pentingnya keamanan data digital	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i mengetahui syarat kata kunci/sandi yang kuat ?	Skala 1 - 4
		Apakah Saudara/i mengetahui cara mengatur privasi pada akun media sosial yang dimiliki?	Skala 1 - 4
		Apabila Saudara/i dapat mengidentifikasi akun yang mencurigakan?	Skala 1 - 4
5	Umpan Balik/ <i>Feedback</i>	Apakah materi yang diberikan sesuai dengan harapan	Skala 1 - 4
		Apakah fasilitator menguasai materi	Skala 1 - 4
		Tuliskan saran atau kritik terhadap kegiatan	Esai

Identitas Responden

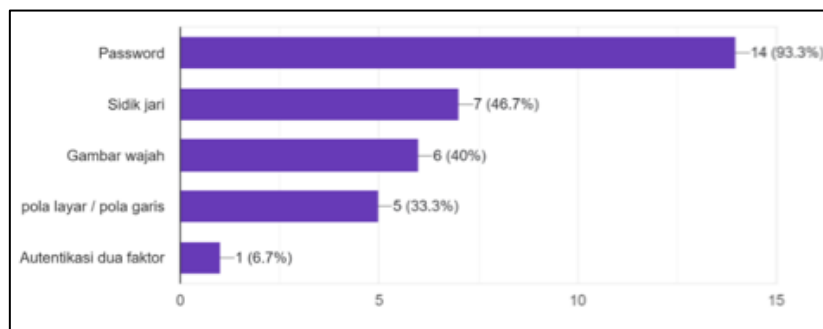
Formulir evaluasi diisi oleh lima belas peserta pelatihan. Semua responden berasal dari Waingapu dengan sebaran masing-masing lima responden untuk desa wisata Pambotanjara dan Walakiri, satu peserta dari Bukit Wairinding, dan masing-masing dua peserta dari Prailiu dan Tanggedu. Untuk informasi terkait *website* desa wisata, 80% responden menyatakan belum memiliki *website* desa wisata dan 20% menyatakan telah memiliki *website* desa wisata. Untuk akun media sosial semua responden menyatakan bahwa desa wisata mereka telah memiliki akun media sosial. Semua responden menggunakan whatsapp, instagran, facebook, dan tiktok utk desa wisata mereka. Sementara itu sebagian juga telah menggunakan youtube, telegram, dan twitter untuk informasi dan promosi desa wisata mereka. Jenis media sosial yang digunakan oleh desa wisata dapat dilihat pada Gambar 7.



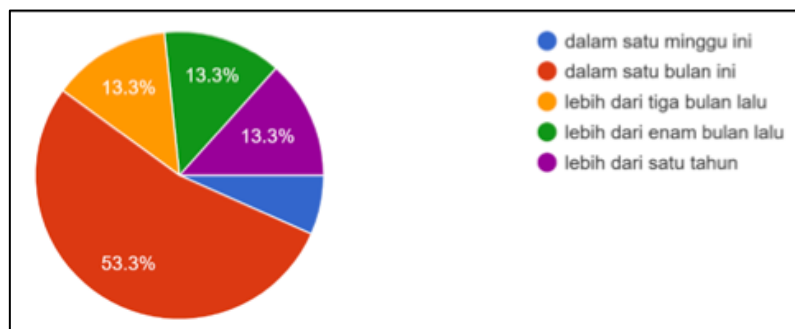
Gambar 7. Sebaran jenis media sosial yang digunakan untuk informasi dan promosi desa wisata

Keamanan dan Proteksi pada Perangkat Digital

Untuk keamanan dan proteksi perangkat digital, diketahui bahwa semua responden telah memasang *password*/sandi pada perangkat digital yang mereka miliki. Pemasangan sandi ini dilakukan untuk memberikan pengamanan terhadap data digital dan akun yang mereka miliki. Pemasangan sandi ini juga memberikan rasa aman, tenang, dan nyaman bagi responden. Adapun bentuk sandi/*password* yang digunakan beragam mulai dari *password*, sidik jari, gambar wajah, pola garis, dan autentikasi dua faktor. Untuk pembaharuan sandi, sebagian besar responden (53,3%) melakukan penggantian sandi pada perangkat digital dalam satu bulan terakhir. Sebaran bentuk sandi yang digunakan oleh responden dan waktu pembaharuan sandi masing-masing dapat dilihat pada Gambar 8 dan 9.



Gambar 8. Sebaran bentuk sandi yang digunakan responden pada perangkat digital



Gambar 9. Jangka waktu pergantian sandi yang dilakukan responden.

Untuk perawatan antivirus dan *backup* data, sebagian besar responden (66,7%) sering melakukan *scan* antivirus terhadap perangkat digital yang mereka miliki dan untuk *backup* data kurang dari separuh (46,7%) responden melakukan *backup* data secara berkala.

Untuk penanganan perangkat digital yang sudah tidak terpakai, 60% responden melakukan penghapusan data pada perangkat digital. Sementara itu sebagian besar peserta (80%) responden cukup waspada dengan tidak meninggalkan perangkat digital mereka tanpa pengawasan hal. Sikap kewaspadaan yang dimiliki responden berdampak pada kondisi dimana hampir semua responden (86,7%) tidak pernah mengalami pencurian data digital.

Proteksi Akun Email atau Media Sosial

Untuk proteksi akun baik email maupun media sosial, 40% responden menyatakan bahwa mereka menerapkan sandi yang berbeda untuk akun yang mereka miliki, sementara sisanya masih menggunakan sandi yang sama untuk semua akun yang mereka miliki. Untuk sandi/*password* pengaman, hampir seluruh responden (86,7%) menggunakan gabungan angka, huruf besar, huruf kecil, dan karakter khusus sesuai dengan yang disyaratkan waktu pembuatan sandi pada akun email dan media sosial. Hal yang sama juga berlaku untuk autentifikasi dua langkah, 93,3% responden sudah mengaktifkan dua langkah verifikasi akun dan 46,7% responden menyatakan bahwa mereka melakukan penggantian *password* secara rutin.

Evaluasi terkait privasi data digital menunjukkan bahwa hampir seluruh responden (93,4%) memberikan data sebenarnya pada akun yang mereka miliki dan 40% responden membagikan data pribadi mereka sesuai permintaan dari media sosial. Untuk pengaturan privasi, hampir semua responden (93,3%) melakukan pengaturan privasi pada akun media sosial.

Evaluasi terhadap pengalaman kejahatan di dunia digital menunjukkan bahwa 80% responden pernah menerima atau mendapatkan aktivitas mencurigakan pada media sosial mereka dan 73,3% responden pernah melakukan pemblokiran terhadap akun atau nomor hp yang mencurigakan atau mengganggu. Hal menarik lainnya, 26,7% responden mengaku bahwa akun media sosial mereka pernah direntas oleh pihak lain.

Asessment program pelatihan dan umpan balik

Semua peserta menyatakan bahwa program pelatihan ini bermanfaat dan menambah pengetahuan mereka mengenai pentingnya proteksi data digital dan cara melakukan pengamanan data digital pada akun media sosial yang mereka miliki. Kegiatan ini memberikan manfaat dapat meningkatkan kesadaran akan keamanan data digital yang dimiliki oleh pengelola desa wisata, pengunjung, maupun mitra. Peserta menjadi lebih paham risiko siber yang meliputi *phising*, peretasan akun, atau pencurian data. Peserta juga mampu mendeteksi dan mencegah serangan siber yang sederhana seperti pembobolan atau pengambilalihan akun media sosial yang mereka miliki. Melalui kegiatan ini 60% responden menyatakan bahwa mereka dapat melakukan identifikasi terhadap akun media sosial yang mencurigakan. Selain itu pelatihan ini juga memberikan manfaat dalam mendorong kolaborasi digital yang aman dengan mitra eksternal seperti agen perjalanan, dinas pariwisata, dan pelanggan melalui media sosial. Materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan ini sesuai dengan harapan mereka dan peserta menilai fasilitator menguasai materi dengan sangat baik.

Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan berupa pelatihan Keamanan Data Digital dan Media Sosial bagi Pengelola Desa Wisata. Kegiatan pelatihan berlangsung selama dua hari dengan peserta pelatihan berjumlah 30 orang yang merupakan pengurus lima desa wisata pada Kota Waingapu Sumba Timur, yaitu desa wisata Pambotanjara, Prailiu, Walakiri, Tanggedu, dan Bukit Wairinding. Pelaksanaan program pengabdian menerapkan metode partisipatif dan *experiential learning* dengan teknik diskusi, *brainstorming*, dan *storytelling*.

Kegiatan ini memberikan pengetahuan dan informasi kepada peserta mengenai keamanan data digital, proteksi data digital, dan memberikan *insight* terkait UU ITE. Berdasarkan hasil evaluasi, program ini dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya keamanan data digital. Mereka juga mampu melakukan proteksi terhadap akun email dan media sosial yang mereka miliki. Melalui kegiatan ini peserta pelatihan mampu melakukan perumusan kode etik bersama sebagai praktik baik dalam bermedia sosial.

Program pelatihan yang dilaksanakan memiliki keterbatasan dari segi jumlah perangkat digital dalam hal ini komputer/laptop untuk praktek langsung identifikasi dan proteksi akun media sosial setiap peserta pelatihan. Untuk itu untuk kegiatan selanjutnya dapat dirancang dan dipersiapkan jumlah perangkat digital yang lebih mencukupi untuk menjangkau semua peserta pelatihan. Selain itu dapat ditambahkan sesi praktik langsung keamanan digital bagi peserta.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Penulis mengucapkan terima kasih kepada UPKM CD Bethesda Yakkum, SOPAN Sumba, KOPPESDA Sumba, dan Fakultas Teknologi Informasi UKDW yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Abdulbaki, K., Suhaimi, M., Alsaqqaf, A., & Jawad, W. (2018). The use of the discussion method at university: Enhancement of teaching and learning. *International Journal of Higher Education*, 7(6), 118–128. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v7n6p118>
- Adu-Gyamfi, K., Ampiah, J. G., & Agyei, D. D. (2020). Participatory teaching and learning approach: A framework for teaching redox reactions at high school level. *International Journal of Education and Practice*, 8(1), 106–120. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2020.81.106.120>
- Ako, J. N. (2017). Participatory Development. In *Faculty of Culture and Society, Malmö University*. <https://doi.org/10.4324/9780203847015>
- Barida, M. (2018). Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>
- Bartle, E. (2015). Experiential learning : an overview. In *Institute for Teaching and Learning Innovation* (Issue March). https://itali.uq.edu.au/filething/get/1860/Experiential_learning_overview_Final_16_Mar_15.pdf
%0Aitali.uq.edu.au
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2013). *Experiential Learning: A handbook for education, training and*

- coaching Third edition. In *KoganPage* (Third).
- Ciobanu, N. R. (2018). Active and Participatory Teaching Methods. *European Journal of Education*, 1(2), 69–72. <https://doi.org/10.26417/ejed.v1i2.p69-72>
- Gaffney, J. L., & O’Neil, J. K. (2019). Experiential Learning and Sustainable Development. In *Encyclopedia of Sustainability in Higher Education* (pp. 1–10). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-319-63951-2_374-1
- Kalas, P., & Raisinghani, L. (2019). Assessing the Impact of Community-Based Experiential Learning: The Case of Biology 1000 Students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 31(2), 261–273. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1224354>
- Khan, A. N., & Ashraf, S. (2021). Brainstorming as A Promising Tool for Teaching Languages. *Journal of Emerging Technologies And Innovative Research (JETIR)*, 8(8), d420–d423.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. In *Prentice Hall, Inc.* Prentice-Hall, Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kolb, D. A. (2015). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. In *Experiential learning : experience as the source of learning and development* (Second Edi). Pearson Education.
- Martono, W. C., Heni, H., & Karolin, L. A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak. *Seminar Nasional Dan Call for Paper “Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 159–167. http://eprints.uad.ac.id/12662/1/PROSIDING_SEMINAR_PAUD_UAD_2018.pdf
- McPhee, S., & Przedpelska, S. (2018). Experiential learning, community engagement, and student experience: Undergraduate field school course in rural British Columbia. *Canadian Geographer*, 62(3), 372–383. <https://doi.org/10.1111/cag.12436>
- Moon, J. A. (2004). A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice. In *RoutledgeFalmer Taylor & Francis Group*. <https://doi.org/10.4324/9780203416150>
- Pain, R., Whitman, G., Milledge, D., & Trust, L. R. (2011). Participatory action research. In *Participatory Action Research Toolkit: An Introduction to Using PAR as an Approach to Learning, Research and Action*. <https://doi.org/10.4324/9780203076873-22>
- Prasetyo, Y. E. (2018). From Storytelling to Social Change: The Power of Story in the Community Building. *SSRN Electronic Journal, Desember 2017*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3094947>
- Pstross, M., Talmage, C. A., & Knopf, R. C. (2014). A story about storytelling: enhancement of community participation through catalytic storytelling. *Community Development*, 45(5), 525–538. <https://doi.org/10.1080/15575330.2014.955514>
- Romdaniyah, S. W. (2019). Implementation of Experiential Learning Model to Improve the Understanding of the Special Ray Concepts and Formation of Images. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 349, 502–505. <https://doi.org/10.2991/iccd-19.2019.131>
- Shasrini, T., Zaini, M., & Harmiyati, H. (2023). UU ITE Counseling No.19 of 2016 “Wisely Using Social Media Among MTs YLPI Rohul Students.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 42–47. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i1.11334>
- Sulastri, L., & Septiani, R. A. (2019). Teacher Strategies Using Story-Telling Method: Increase the

Courage of Studens To Speak. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(6), 838–845. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/3097>

Tokke, C. A. (2018). Experiential Learning with Capacity Building Management Projects. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 45, 128–141.

Unin, N., & Bearing, P. (2016). Brainstorming as a Way to Approach Student-centered Learning in the ESL Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 224(August 2015), 605–612. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.450>

