

KELAB  
**DIGITAL MAKERS**

**CyberSAFE™**  
IN SCHOOLS



#mydigitalmaker  
Be a Dreamer. Be a Maker.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**CyberSecurity**  
MALAYSIA  
Agensi di bawah MOSTI

**MDEC®**



## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

© Digi Telecommunications Sdn. Bhd.

April 2017

Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula kecuali setelah mendapat kebenaran. Kebenaran akan diberi secara percuma untuk institusi pendidikan atau untuk organisasi yang tidak berdasarkan keuntungan. Untuk memohon kebenaran dan lain-lain maklumat berkaitan terbitan, sila hubungi: empower@digi.com.my

Segala langkah yang sewajarnya telah diambil oleh Digi untuk menentusahkan maklumat yang terkandung dalam terbitan ini pada tarikh ia dikeluarkan.

[www.digi.com.my](http://www.digi.com.my)

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

PELAKSANAAN MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL	
DALAM KO-KURIKULUM .....	4
PERJUMPAAN 1: IDENTITI DIGITAL SAYA.....	6
LK 1.1 .....	12
LK 1.2 .....	13
PERJUMPAAN 2: HAK DIGITAL SAYA.....	14
LK 2.1.....	21
PERJUMPAAN 3: BULI SIBER .....	22
PERJUMPAAN 4: GROOMING SIBER.....	30
LK 4.1 .....	33
PERJUMPAAN 5: ADAB WARGA DIGITAL .....	37
PERJUMPAAN 6: PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YANG POSITIF.....	42
LK 6.1 .....	46
LK 6.2 .....	47
PENILAIAN ( <a href="http://www.cybersafeinschools.my">www.cybersafeinschools.my</a> ) DAN SIJIL DIGITAL .....	49

# **PELAKSANAAN MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL KELAB DIGITAL MAKERS DALAM KO-KURIKULUM**

## **Peruntukan Waktu**

Modul Kewarganegaraan Digital, Kelab Digital Makers dilaksanakan dalam waktu ko-kurikulum kelab dan persatuan. Modul Kewarganegaraan Digital mempunyai aktiviti untuk 6 kali perjumpaan dengan peruntukan masa minima 1 jam untuk setiap perjumpaan. Modul ini direka secara interaktif yang memerlukan penglibatan murid secara langsung bagi mengikuti keperluan dan kemudahan sekolah masing-masing.

## **Peranan Guru**

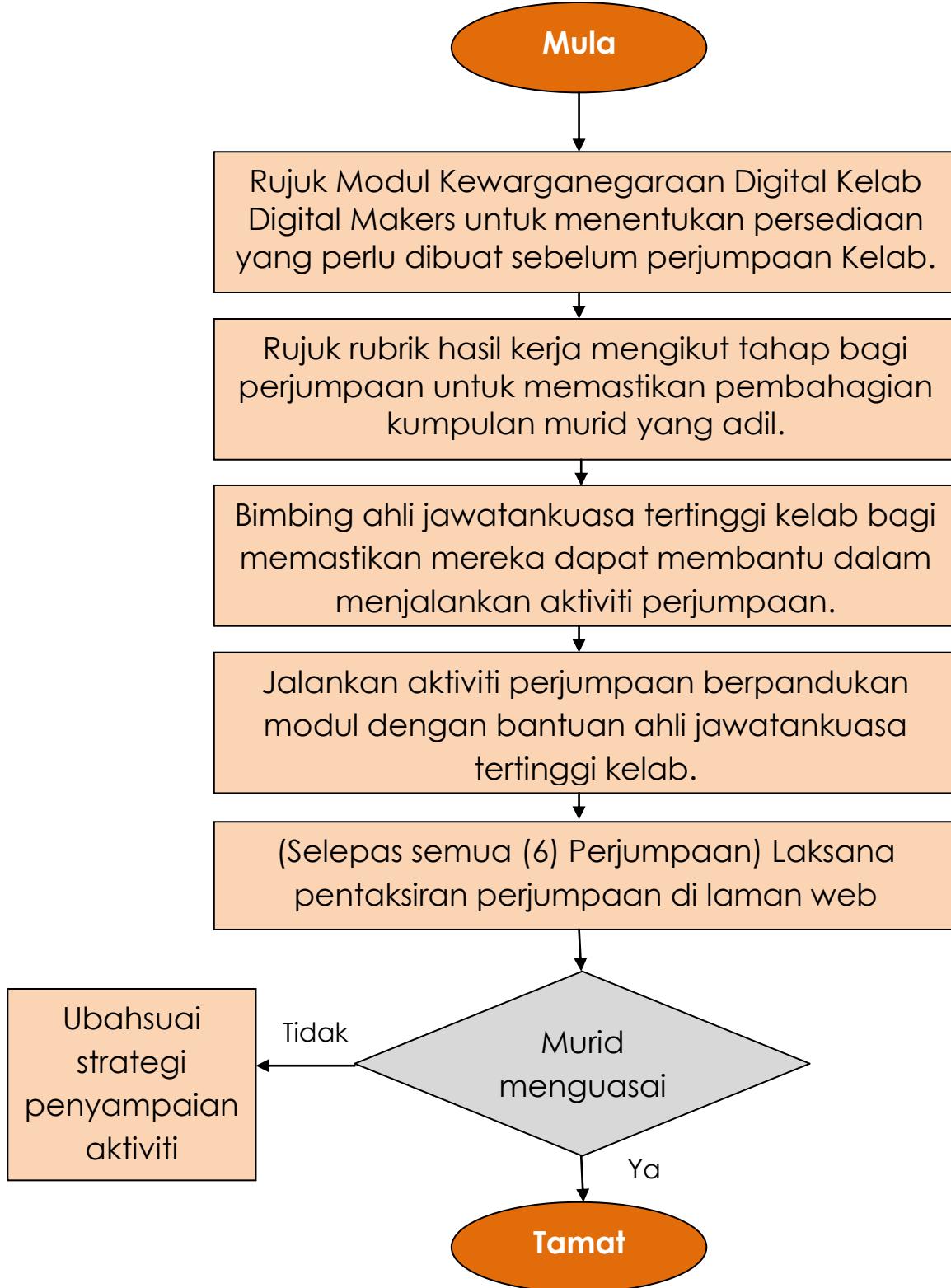
Guru yang akan melaksanakan modul Kewarganegaraan Digital ialah guru yang ditugaskan untuk menjadi guru penasihat kelab. Guru hendaklah memastikan murid yang memegang jawatan tertinggi kelab dapat membantu melaksanakan aktiviti bagi setiap perjumpaan dalam modul ini.

## **Langkah-langkah menggunakan modul Kewarganegaraan Digital Kelab Digital Makers**

- i. Guru merujuk modul Kewarganegaraan Digital untuk menentukan persediaan yang perlu dibuat sebelum perjumpaan.
- ii. Sebelum perjumpaan, guru dan ahli jawatankuasa Kelab perlu mengenalpasti tahap kemahiran kumpulan murid berpandukan panduan hasil kerja yang disediakan untuk setiap perjumpaan.
- iii. Pastikan pembahagian murid berlaku secara adil mengikut tahap kemahiran ahli kelab yang terlibat.
- iv. Guru hendaklah membimbing ahli jawatankuasa tertinggi kelab untuk membantu menjalankan aktiviti bagi setiap perjumpaan.
- v. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah membimbing ahli kelab lain semasa perjumpaan untuk menjalankan aktiviti setiap perjumpaan.
- vi. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah melaksanakan pentaksiran aktiviti bagi setiap kelab berpandukan rubrik hasil kerja mengikut tahap dalam setiap perjumpaan
- vii. Guru dan ahli jawatankuasa tertinggi kelab hendaklah mengubah strategi PdP jika ada ahli kelab yang belum menguasai tahap penguasaan kemahiran bagi setiap perjumpaan.

## MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Carta alir dibawah merujuk kepada bagaimana pelaksanaan modul Kewarganegaraan Digital dalam perjumpaan Ko-Kurikulum Kelab dan Persatuan.



**Rajah 1:** Carta alir pelaksanaan Modul



# **PERJUMPAAN 1:**

## **Identiti Digital Saya**

### **OBJEKTIF PERJUMPAAN**

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab perlu menguasai konsep asas identiti digital dan memahami tanggungjawab setiap orang untuk mengurus identiti digital mereka sendiri di Internet.

### **AKTIVIT UTAMA PERJUMPAAN**

1. Murid perlu membuat pilihan identiti digital yang sesuai dengan jenis platform yang disediakan.
2. Murid memahami kepentingan untuk melindungi identiti digital mereka serta implikasi menggunakan profil palsu.

<b>MAKLUMAT PERJUMPAAN</b>	<b>LEMBARAN KERJA</b>
 <b>Minima masa perjumpaan</b> 1 jam	LK 1.1 dan 1.2
 <b>Masa persediaan</b> 15 minit	<b>BAHAN TAMBAHAN</b>
 <b>Peranti</b> Komputer	1. Komputer 2. Lembaran Kerja (LK) 1.1 dan 1.2 untuk setiap murid
 <b>Perisian</b> Tiada	<b>HASIL KERJA</b> Pelengkapkan penilaian untuk Perjumpaan di laman web

**Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
Murid memahami jenis-jenis identiti digital	Murid memahami definisi jejak digital, serta mengetahui cara mencari jejak digital diri sendiri.	Murid memahami implikasi penggunaan profil palsu.

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 1**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Pastikan komputer/komputer riba cukup untuk setiap ahli kelab.
3. Pastikan rangkaian internet bersambung.
4. Pastikan semua komputer mempunyai akses internet dan enjin carian (contoh: Carian Google)
5. Muat turun klip video Perjumpaan 1: (P#1- Identiti Digital, Jejak Digital, Mengikuti Jejak Digital) dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
6. Sediakan **Lembaran Kerja 1.1 dan 1.2** untuk setiap murid
7. Kenalpasti bilangan ahli kelab dan bahagikan ahli kepada beberapa kumpulan untuk Aktiviti 2.
8. Setiap kumpulan mestilah tidak melebihi 6 ahli kumpulan.

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 1:**

#### **Aktiviti Pertama:**

1. Setiap murid diberikan sehelai kertas daripada **Lembaran Kerja 1.1**
2. Guru akan menjelaskan bahawa pada zaman ini, kebanyakan pengguna Internet mempunyai beberapa identiti digital yang berbeza, setiap satu digunakan dalam konteks yang berbeza.

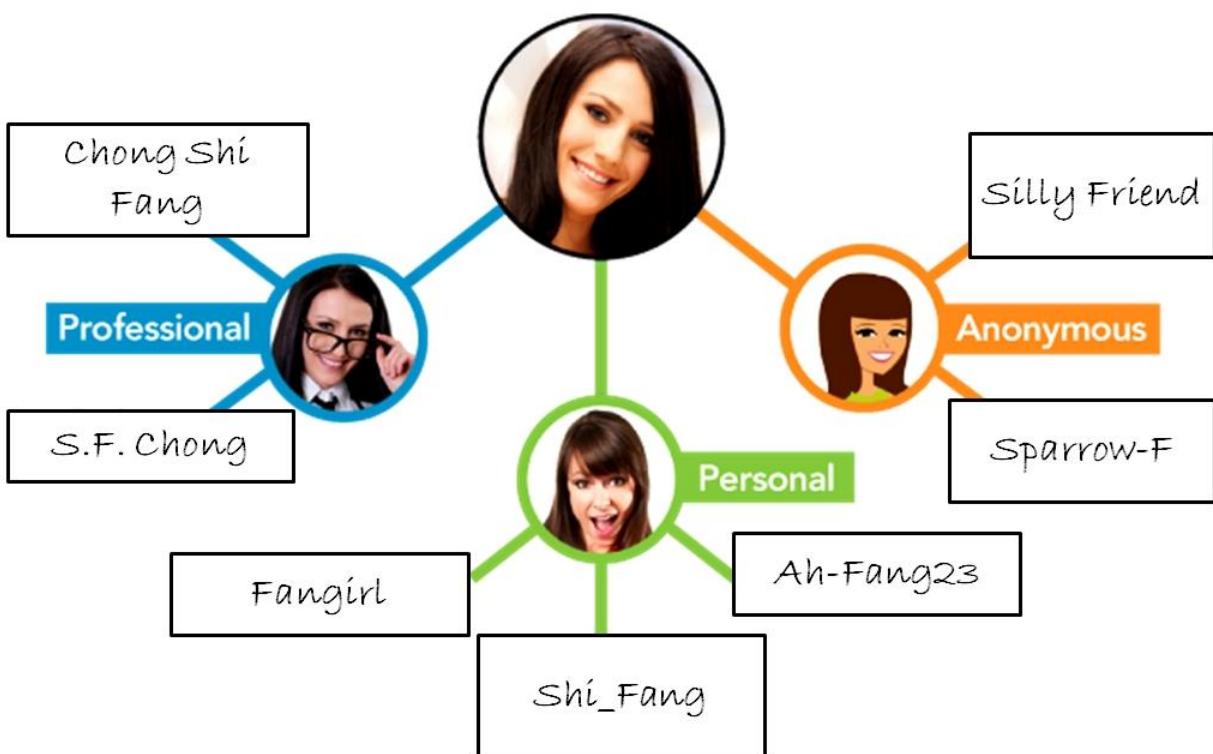
## MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL

3. Di internet, kita boleh mempunyai:

- identiti "sebenar" (contoh: untuk mengakses perkhidmatan e-kerajaan),
- nama panggilan (contoh: James atau Ramli tanpa mendedahkan nama penuh) untuk platform sosial media terhad (kepada ahli kumpulan sahaja seperti Facebook yang tidak membenarkan penggunaan nama palsu),
- nama rekaan atau nama samaran untuk media sosial dan laman web yang dibuka kepada semua.

4. Arahkan murid untuk memberi contoh nama (benar, panggilan, rekaan) yang bersesuaian dengan identiti digital gadis di dalam **Lembaran Kerja 1.1**.

5. Setiap murid dikehendaki untuk mengisi jawapan masing-masing.  
(Contoh jawapan)



6. **Memainkan Video Perjumpaan 1 (P#1- Jejak Digital, Mengikuti Jejak Digital, Identiti Digital )** digunakan dengan kebenaran Common Sense Media

7. Dalam kumpulan, setiap kumpulan dikehendaki untuk membuat carian di Internet tentang diri sendiri.

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

8. Taip beberapa istilah carian: nama penuh anda, alamat anda, nombor telefon bimbit anda.
9. Pautan Carian:  
[www.google.com](http://www.google.com)  
<https://images.google.com/>
10. Adakah anda menjumpai maklumat peribadi anda di laman Internet yang tidak sepatutnya ada? Adakah terdapat apa-apa yang mengejutkan anda?
11. Murid berbincang dalam kumpulan kesan positif dan negatif daripada jejak digital.

### **Aktiviti Kedua:**

1. Edarkan **Lembaran Kerja 1.2** kepada setiap murid.
2. Setiap Murid menulis nama mereka ('pemilik identiti') di dalam **Lembaran Kerja 1.2** dan di serahkan kepada rakan lain.
3. Setiap murid perlu mengisi dengan maklumat terbaik pengetahuan mereka tentang ciri-ciri mengenai 'pemilik identiti' atau orang yang namanya tertulis di dalam kertas
4. Setiap rakan hanya dibenarkan mengisi satu ruang kosong sahaja. Selepas mengisi, serah kepada kawan lain.
5. Apabila satu kertas penuh di isi, serahkan kepada guru.
6. Guru akan membacakan semua jawapan pada kertas tersebut tanpa mengumumkan nama 'pemilik identiti'
7. Murid-murid akan meneka yang mana kepunyaan mereka berdasarkan ciri-ciri yang dibaca oleh Guru.

### **Penutup:**

1. Di akhir Aktiviti 2, guru digalakkan untuk membuat kesimpulan bahawa betapa mudahnya untuk seseorang mengubah atau menukar maklumat mengenai orang lain. Perkara yang sama boleh dilakukan di Internet di mana sesiapa sahaja yang berniat jahat boleh memanipulasikan maklumat yang mereka dapat dari Internet.
2. Guru juga boleh membincang mengenai jenis penyamaran atau profil palsu yang biasa didapati di media sosial.

(Contoh jawapan):

Penggunaan identiti orang lain tidak sepatutnya berlaku kerana perbuatan itu boleh menjadi satu kesalahan dari segi undang-undang. Contoh penyamaran yang tidak dibenarkan:

- Menyamar sebagai pegawai kerajaan seperti polis, pegawai kastam, dan sebagainya.
- Menyamar sebagai seorang selebriti.
- Menggunakan identiti palsu atau rekaan dengan niat untuk melakukan jenayah.
- Membuka akaun media sosial dengan menggunakan identiti palsu, dan menyalahgunakan akaun tersebut untuk menghendap, mengganggu orang lain, memburukkan produk atau syarikat, atau menulis komen-komen yang menghina pemimpin di laman sosial.

### BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU

#### Jenis-Jenis Identiti Digital

Guru menjelaskan bahawa identiti seseorang itu amat penting dan perlu dilindungi terutamanya di Internet kerana identiti tersebut akan digunakan untuk mengenalkan diri kepada semua orang di mana sahaja.

Pada zaman ini, kebanyakan pengguna Internet mempunyai beberapa identiti digital yang berbeza, setiap satu digunakan dalam konteks yang berbeza.

1. **Identiti Elektronik.** Kebanyakan Kerajaan di dunia ini telah merekacipta dan membangunkan sistem, prosedur, dan metodologi asas untuk memberi identiti elektronik kepada warganegaranya melalui perlaksanaan kad pintar. Di Malaysia, Kad Pintar Kerajaan dikenali sebagai MyKad. MyKad mempunyai aplikasi yang dapat menjalankan pelbagai transaksi elektronik seperti pengesahan identiti, kesihatan, pembayaran, dan lain-lain. MyKad menggunakan dua jenis teknologi biometrik bagi tujuan pengenalan diri - gambar berwarna pemegang kad dan Sijil Digital untuk pengesahan diri.
2. **Identiti berdasarkan ciri-ciri tertentu.** Sesetengah interaksi atau perkhidmatan digital yang tidak memerlukan pengenalan atau maklumat peribadi. Sebaliknya, ia adalah cukup untuk mengesahkan seseorang individu mempunyai satu ciri yang khusus (contoh: berdasarkan umur seperti 18 tahun ke atas atau jantina).
3. **Identiti berdasarkan Pengesahan.** Kebanyakan pembekal perkhidmatan Internet akan memberi pengguna, akses kepada akaun mereka melalui nama pengguna dan kata laluan (juga dikenali sebagai kelayakan log masuk). Identiti seperti ini merupakan cara pelanggan memperkenalkan diri mereka kepada pembekal

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

perkhidmatan dan bagaimana pembekal perkhidmatan mengesahkan bahawa mereka adalah pelanggan yang sah. Tidak seperti identiti elektronik yang dikeluarkan oleh kerajaan, kelayakan log masuk pelanggan boleh digunakan tanpa perlu memberi nama sebenar atau memadai dengan menggunakan nama samaran.

4. **Tandatangan elektronik.** Banyak negara telah menggubal undang-undang untuk mengiktiraf tandatangan elektronik. Selain daripada pengenalan, tandatangan elektronik boleh digunakan untuk pengesahan atau penerimaan kontrak.
5. **Pengenal pasti.** Semua interaksi Internet melibatkan penggunaan pengecam. Sesetengah membantu fungsi Internet (contohnya: alamat IP), yang lain mengenal pasti atau mengiktiraf peranti dan / atau pengguna (misalnya, keselamatan di institusi kewangan), dan yang lain lagi mengesan interaksi dalam talian pengguna (contohnya: pengiklanan yang disasarkan).

### **Identiti Sebenar**

Berbual atau *chatting* menggunakan Internet memang mudah dan menyeronokkan. Kita boleh berbual dengan rakan-rakan dan juga berjumpa kawan baru yang kebetulan mempunyai minat yang sama seperti kita (contoh permainan Internet atau lagu). Tetapi kita hendaklah berhati-hati apabila mendapat kawan baru melalui Internet kerana ia agak sukar untuk kita memastikan niat dan identiti sebenar mereka. Apatah lagi apabila kita tidak pernah berjumpa dengan mereka. Kita juga perlu bijak dalam menentukan jenis identiti yang digunakan dan berapa banyak maklumat peribadi yang patut dikongsi atau didedahkan di profil media sosial atau semasa berinteraksi di internet.

### **Pembohongan Dan Penyamaran Identiti**

Kita sendiri tahu betapa mudahnya untuk menipu di Internet. Contohnya, kanak-kanak yang menipu umur sebenar mereka untuk menggunakan Facebook, yang tidak membenarkan kanak-kanak berumur kurang daripada 13 tahun untuk mendaftar akaun Facebook sendiri. Tidak kurang juga bagi yang dewasa, suka menyamar menjadi orang lain, seperti menggunakan gambar artis terkenal sebagai gambar profil mereka.

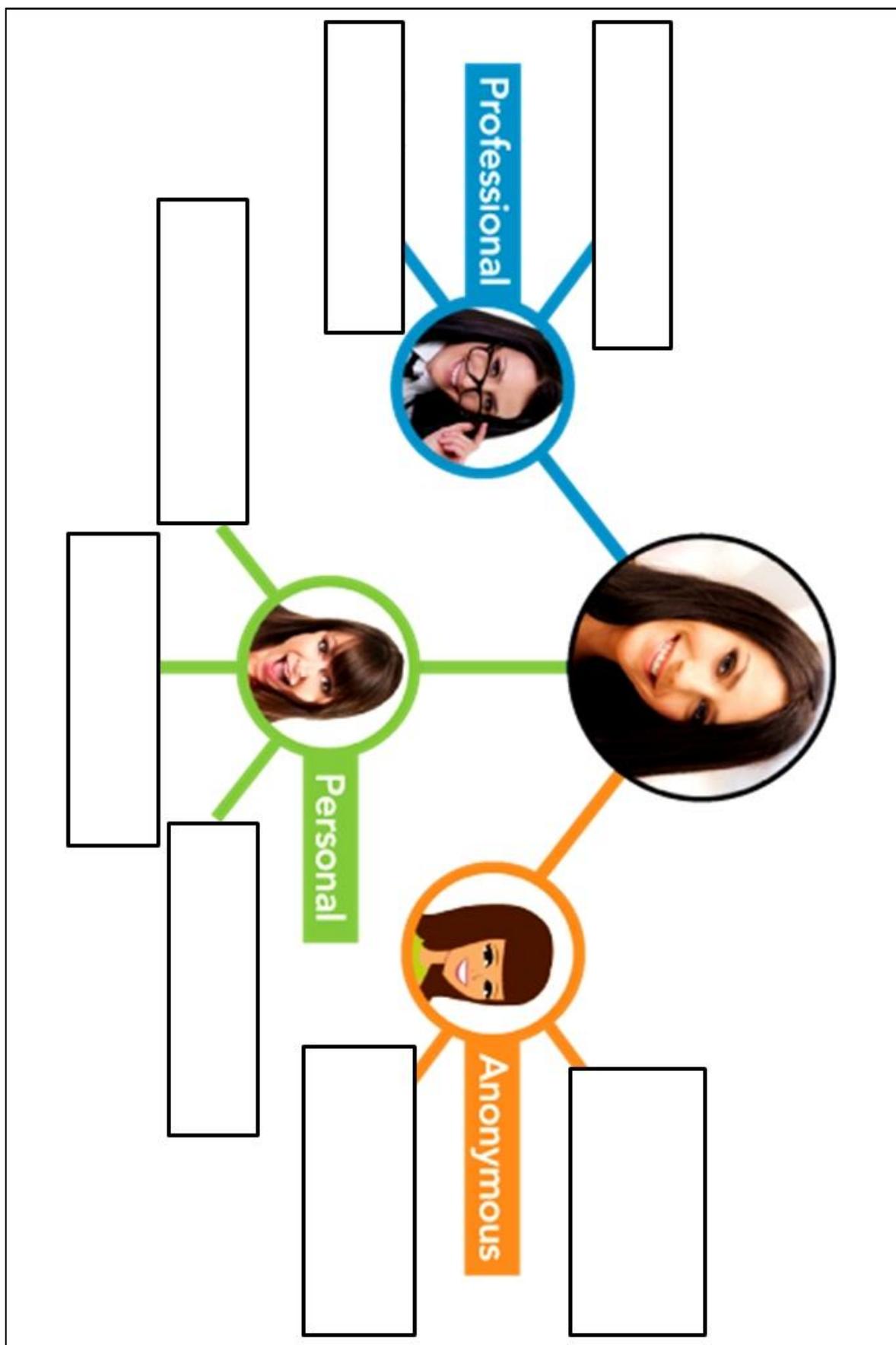
Apabila kita berada di dalam dunia Internet seorang diri, kita perlu sentiasa ingat yang kita seolah-olah berada di dalam sebuah kompleks membeli-belah yang turut dikunjungi oleh mereka yang suka menipu atau penjenayah yang ada kalanya kelihatan baik. Kita perlu berwaspada dengan setiap interaksi supaya tidak mudah terpedaya. Jika anda berasa ragu-ragu atau keliru dengan seseorang atau sesuatu yang ditemui di Internet, rujuklah kepada ibu bapa atau guru.

Ubahsuai tetapan akaun (*account settings*) atau tetapan privasi (*privacy settings*) anda bagi menghindari orang yang tidak dikenali daripada melihat halaman profil, gambar mahupun video yang telah anda muat naik.

Laporkan kepada pihak pentadbir laman sosial berkenaan sekiranya anda terjumpa kandungan yang pelik atau anda menjadi mangsa pemalsuan profil di laman sosial atau diganggu oleh orang yang tidak dikenali.

Sumber: CyberSecurity Malaysia (ASUH, Bil. 186, Januari 2013) dan Panduan Keselamatan Melayari Internet (MCMC)

## Lembaran Kerja 1.1



## Lembaran Kerja 1.2

### **Activiti: Pemilik Identiti**

Hi,

Nama saya ialah

[di isi oleh murid sendiri]

[di isi oleh rakan-rakan]

Saya seorang yang mempunyai cerita kehidupan yang menarik.  
Izinkan saya berkongsi dengan anda semua mengenai saya!

Saya suka akan

Perkara yang paling menarik mengenai saya ialah

Setiap hari, saya akan

\_\_\_\_\_ dan setiap  
hujung minggu, saya akan\_\_\_\_\_

Anda mungkin tidak percaya, tetapi sebenarnya saya amat

Akhirnya, kepada semua kawan-kawan saya, saya mahu anda  
tahu bahawa

Sekian Terima Kasih. Yang Benar.

*Peraturan: Anda boleh menulis kandungan lucu atau kreatif tetapi  
kenyataan lucu, tidak senonoh dan kata-kata yang melukakkan  
hati tidak dibenarkan.*



## **PERJUMPAAN 2:** **Hak Digital Saya**

### **OBJEKTIF PERJUMPAAN**

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab perlu menguasai konsep asas hak digital kanak-kanak dan memahami tanggungjawab setiap orang untuk menghormati hak orang lain di Internet.



### **AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN**

1. Murid perlu membentangkan jenis hak kanak-kanak serta contoh ancaman Internet dan akibat yang berpunca daripada perbuatan yang salah di Internet.
2. Murid akan mencipta satu mini kempen kesedaran dan persembahan multimedia berdasarkan hak digital.

#### **MAKLUMAT PERJUMPAAN**



**Minima masa perjumpaan**

1 jam



**Masa persediaan**

15 minit



**Peranti**

Komputer



**Perisian**

Tiada

#### **LEMBARAN KERJA**

LK 2.1

#### **BAHAN TAMBAHAN**

1. Komputer dan projektor

2. Chrome book

3. Kad Manila untuk setiap kumpulan

#### **HASIL KERJA**

Koleksi kempen dan persembahan multimedia

Koleksi LK 2.1

#### **Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
--------	-----------	--------

Murid memahami hak-hak digital mereka serta tanggungjawab masing-masing untuk menggunakan Internet dengan cara yang selamat.	Murid memahami tanggungjawab mereka untuk tidak terlalu berkongsi maklumat.	Murid memahami tanggungjawab mereka untuk menghormati hak orang lain di Internet.
--	---	---

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 2**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Pastikan komputer/komputer riba cukup untuk setiap ahli kelab.
3. Pastikan rangkaian internet bersambung.
4. Muat turun klip video Perjumpaan 2 (P#2- Hak kanak-kanak, P#2 – Hak (UNICEF) dan P#2 – Oversharing (Terlalu Berkongsi Maklumat) dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
5. Sediakan **Lembaran Kerja 2.1** untuk setiap murid
6. Kenalpasti bilangan ahli kelab dan bahagikan ahli kepada beberapa kumpulan untuk Aktiviti 2.
7. Setiap kumpulan mestilah tidak melebihi 6 ahli kumpulan.

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 2:**

#### **Aktiviti Pertama:**

1. **Memainkan Video Perjumpaan 2 (P#2- Hak Kanak-Kanak)** digunakan dengan kebenaran Digi
2. Setiap kumpulan dikehendaki membincang jawapan untuk soalan – soalan berikut:
  - a. Namakan 4 jenis hak kanak-kanak yang disebut dalam video?
  - b. Sila beri beberapa contoh ancaman Internet yang berpunca daripada:

- kandungan atau aktiviti yang 'tidak sesuai' dengan umur murid
  - hubungan dengan orang yang 'salah' di Internet
  - kecuaian sendiri kerana terlalu banyak berkongsi maklumat peribadi
- c. Sila beri beberapa contoh akibat yang mungkin akan terjadi daripada perbuatan:
- Murid mengakses kandungan atau aktiviti yang 'tidak sesuai' dengan umur mereka
  - Murid berhubung dengan orang yang 'salah' di Internet
  - kecuaian murid sendiri kerana terlalu berkongsi maklumat peribadi
3. Setiap kumpulan membentangkan hasil kajian mereka kepada kumpulan yang lain dalam masa 3 minit.

### **Aktiviti Kedua:**

(Aktiviti berikut direka berdasarkan format "Experiential Learning" atau 'Pembelajaran melalui Pengalaman'. 'Pembelajaran melalui Pengalaman' adalah satu proses di mana murid membina pengetahuan, membuat keputusan (dan bertanggungjawab terhadap keputusan yang diambil) serta menyerap nilai-nilai murni dari pengalaman langsung. Pembelajaran melalui Pengalaman merangkumi pelbagai aktiviti dan boleh merangsangkan pertanyaan, perbincangan dan analisis kritikal dengan menggalakkan pembelajaran dengan penglibatan sivil, kesedaran budaya dan sifat empati. Tetapi ada juga kemungkinan aktiviti sebegini akan menimbulkan perasaan tidak selesa diantara murid-murid terutamanya mereka yang kalah. Guru perlu peka dengan kemungkinan yang akan terjadi daripada aktiviti ini dan digalakkan untuk membuat kesimpulan mengenai objektif aktiviti ini di akhir sesi pembelajaran.)

1. Terangkan kepada murid, untuk memulakan aktiviti ini, mereka perlu mencari seorang pesaing dan bermain permainan gunting, kertas, batu (3 pusingan).
2. Pihak yang kalah akan mengikuti pihak yang menang (sebagai pengikut). Mereka juga perlu ada satu aksi pelik yang tertentu, dipilih oleh pemenang (contoh: sentiasa sentuh hidung dengan jari) dan harus mengekalkannya hingga ke akhir pemainan.
3. Bagi pihak yang menang (bersama dengan pengikutnya), mereka perlu terus mencari seorang pesaing lain dan mengulangi proses yang sama. Setiap pemenang baru boleh mengadakan satu aksi yang baru (yang perlu diikuti oleh semua pengikutnya)

4. Proses ini akan berulang sehingga hanya satu kumpulan yang tinggal (satu pemenang dengan semua peserta lain sebagai pengikut)

(Semasa permainan sedang dijalankan, guru akan mengambil gambar atau merekod video adegan-adegan pelik pengikut).

5. Selepas permainan, guru bertanya akan peserta yang kalah, "Apakah perasaan anda jika video atau gambar adegan anda dikongsi di laman web sekolah atau media sosial?"

6. **Memainkan Video Perjumpaan 2 (P#2- Oversharing (Terlalu Berkongsi Maklumat))** digunakan dengan kebenaran Common Sense Media
7. **Memainkan Video Perjumpaan 2 (P#2- Oversharing Social Experiment)** digunakan dengan kebenaran Digi

8. Secara berkumpulan, murid perlu berbincang dan reka satu kempen kesedaran berdasarkan cara-cara untuk menghormati hak-hak digital sendiri dan orang lain.
9. Antara soalan-soalan yang boleh diberikan kepada murid untuk merangsang perbincangan adalah seperti berikut:
  - Apakah contoh-contoh perbuatan yang menggambarkan cara kita menghormati hak-hak digital sendiri? Apakah jenis kandungan peribadi yang tidak sesuai untuk disebarluaskan atau dikongsikan di Internet?
  - Apakah kesan berkekalan jika maklumat peribadi sendiri atau orang lain dikongsi tanpa kebenaran di Internet?
10. Setiap kumpulan boleh mempersembahkan kempen mereka dengan menggunakan Chrome book dan multimedia atau Kad Manila.

### **Penutup:**

1. Murid diminta untuk melengkapkan **Lembaran Kerja 2.1** mengenai hak kanak-kanak untuk tidak menerima kandungan yang tidak selamat (murid memberi contoh) dan tanggungjawab untuk menghormati hak orang lain (murid member contoh).

## **BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU**

### **Hak Kanak-Kanak Di Internet**

Di Malaysia, Dasar Perlindungan Kanak-Kanak ini merupakan satu dasar yang mengandungi pernyataan mengenai prinsip perlindungan kanak-kanak selaras dengan Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak (CRC) dan Akta Kanak-Kanak 2001. Secara khususnya, Dasar Perlindungan Kanak-Kanak bertujuan untuk memastikan setiap kanak-kanak mendapat perlindungan daripada pengabaian, penderaan, keganasan dan eksploitasi. Dasar ini juga menjadi pemangkin kepada kesedaran dan komitmen semua pihak, termasuk setiap anggota masyarakat dalam melindungi kanak-kanak.

Konvensyen Hak Kanak-Kanak merupakan perjanjian antarabangsa yang mengenalpasti hak kemanusiaan kanak-kanak yang berumur sehingga 18 tahun. Kerajaan Malaysia telah menandatangani dan meluluskan konvensyen ini pada bulan Februari tahun 1995. Hak-hak ini termasuk hak untuk meneruskan kehidupan dengan sihat dan sejahtera; hak untuk berkembang membesar dengan sepenuhnya; hak untuk dilindungi daripada pengaruh yang memudaratkan, penderaan dan eksploitasi, dan hak untuk melibatkan diri sepenuhnya di dalam kehidupan keluarga, budaya dan sosial.

CRC percaya bahawa setiap kanak-kanak – tidak kira di mana mereka dilahirkan, kumpulan etnik mereka, lelaki ataupun perempuan, kaya atau miskin, mereka semua mempunyai peluang untuk menjadi ahli masyarakat yang produktif dan berhak untuk bersuara dan diberi perhatian.

Selain Perlindungan, dasar ini juga memberi tumpuan kepada hak kanak-kanak seperti menggalakkan penyediaan persekitaran yang sihat dan selamat untuk kanak-kanak, termasuk di Internet demi kepentingan mereka.

Persekitaran yang sihat dan selamat untuk kanak-kanak di Internet termasuk:

- i) belajar dan mencari maklumat
- ii) berhubung sesama sendiri
- iii) hiburan dan untuk mewujudkan peluang

Kini, kita bukan sahaja mempunyai akses maklumat sedunia di hujung jari, malah suara kanak-kanak juga dapat didengari oleh semua dengan penggunaan Internet. Akan tetapi, kanak-kanak juga perlu faham bahawa hak-hak mereka datang dengan sikap bertanggungjawab dan penggunaan Internet yang selamat.

Walaupun kanak-kanak mempunyai hak untuk mengakses Internet, mereka juga perlu memahami bahawa terdapat risiko atau akibat yang negatif sekiranya mereka menyalahgunakan hak ini. Mereka perlu mempunyai sikap kawal diri bagi mengelakkan daripada pelbagai ancaman Internet yang berpunca daripada:

- 1) kandungan atau aktiviti yang 'tidak sesuai' dengan umur mereka (contoh: perjudian)
- 2) hubungan dengan orang yang 'salah' (contoh: pembuli, penipu),
- 3) kecuaian sendiri (contoh: terlalu berkongsi maklumat peribadi)

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Bagaimanapun, kita harus menyedari bahawa Internet bukanlah sesuatu yang negatif kerana mendedahkan kanak-kanak kepada pelbagai risiko. Ia adalah mustahil (perbuatan yang sia-sia) untuk menghalang kanak-kanak daripada menggunakan internet serta melindungi mereka daripada setiap satu aktiviti yang berisiko di Internet. Sebaliknya, kita perlu berusaha untuk mendidik kanak-kanak tentang cara penggunaan Internet yang selamat secara berperingkat mengikut kesesuaian umur mereka. Penggunaan strategi pembinaan kapasiti daya tahan digital juga adalah penting untuk membimbing kanak-kanak ini dengan cara-cara mengatasi pengalaman negatif serta menerap nilai 'netiquettes' yang positif termasuk kepentingan konsep "berfikir sebelum klik".

### **Risiko Akibat Terlalu Berkongsi Maklumat**

Cuba kita fikirkan sejenak – apakah tujuan kita berinteraksi dalam media sosial? Media sosial merupakan satu platform yang membolehkan kita untuk berhubung dengan orang lain, mencari kawan-kawan baru yang mempunyai minat yang sama dan mendapatkan serta berkongsi ilmu. Dalam kata lain, internet ialah sebuah medium yang memperkayakan kehidupan kita.

Namun, terdapat satu lagi motif terselindung bagi laman media sosial. Objektif utama media sosial adalah untuk meningkatkan bilangan pengguna dan menghubungkan mereka, sambil mengumpul data untuk tujuan pengiklanan dan pemasaran, atau sebarang tujuan lain yang tidak kita ketahui. Jadi, apabila seseorang memuat naik tentang sesuatu, walaupun tetapan privasi mereka telah ditetapkan kepada "rakan-rakan sahaja", rakan-rakan mereka masih boleh menggunakan pos tersebut untuk dikongsikan bersama dengan kumpulan rakan mereka yang lain pula. Ini bermakna pos tersebut akhirnya dapat dilihat oleh mereka yang tidak dikenali.

Oleh kerana itu, kita tidak boleh berkongsi sebarang. Kita tidak akan tahu siapa yang sedang mengumpulkan data kita dan mengapa. Jika kita dapat tahu sekalipun, ia mungkin sudah terlambat untuk kita mengambil sebarang tindakan. Jalan terbaik adalah untuk kita berhati-hati dan berfikir sebelum berkongsi dan sentiasa mengingatkan anak-anak kita untuk melakukan perkara yang sama.

Kebanyakan aplikasi dan perkhidmatan digital yang ditawarkan oleh telefon pintar memerlukan anda untuk sentiasa mengaktifkan tetapan lokasi. Oleh kerana itu, berkongsi maklumat peribadi seperti "Sorang-sorang kat rumah malam ni!" terutamanya apabila tetapan lokasi (*location settings*) sedang aktif akan mengundang bahaya. Pos itu mungkin akan dilihat oleh mereka yang sememangnya menantikan maklumat sebegini. Mereka mungkin seorang penghendap (*stalker*), pencuri identiti atau seseorang yang sedang bosan dan sedang mencari mangsa untuk diejek atau dibuli. Berkongsi maklumat sebegini seolah-olah berkata "Marilah hendap dan ganggu saya!".

Amatlah penting untuk sentiasa mengingatkan kanak-kanak supaya sentiasa berhati-hati semasa di Internet kerana risiko untuk maklumat peribadi mereka jatuh ke dalam tangan yang salah adalah sangat tinggi. Tiada apa yang benar-benar "terpadam" dalam dunia siber. Maklumat akan kekal selama-lamanya dan boleh menghantui kita kembali atau dikesan oleh seseorang pada suatu hari nanti. Langkah yang terbaik adalah untuk sentiasa berwaspada dan menjauhi situasi yang boleh membawa padah. Sesal dahulu pendapatan, sesal kemudian tidak berguna.

## MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Punca: Klikdenganbijak (MCMC)

### Contoh Jawapan Lembaran Kerja 2.1



Punca: #SayaSayangSaya (UNICEF & DIGI)

## LEMBARAN KERJA 2.1



Punca: #SayaSayangSaya (UNICEF & Digi)



## PERJUMPAAN 3: Buli Siber

### ● OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab perlu memahami konsep dan definisi buli siber serta cara-cara untuk menghadapinya



### AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid akan ‘belajar melalui pengalaman’ tentang buli siber
2. Murid akan merakam video pendidikan mengenai buli siber

#### MAKLUMAT PERJUMPAAN

**Minima masa perjumpaan**

1 jam

**Masa persediaan**

15 minit

**Peranti**

Komputer

**Perisian**

Tiada

#### LEMBARAN KERJA

#### BAHAN TAMBAHAN

1. Komputer dan projektor
2. Pelekat berwarna yang mencukupi untuk setiap murid
3. Kawasan lapang
4. Peranti rakaman seperti tablet/telefon pintar

#### HASIL KERJA

Koleksi rakaman video murid-murid

**Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
Murid memahami definisi buli siber dan cara mengelak dari menjadi mangsa.	Murid mengetahui jenis-jenis buli siber dan langkah-langkah untuk menghadapi situasi itu.	Murid mengambil tahu cerita disebalik pembuli siber dan cara bagaimana untuk membantu memulihkan pembuli

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 1**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Muat turun klip video Perjumpaan 3 (*P#3- CyberSAFE in Schools – Buli Siber* dan *P#3- Klik Dengan Bijak – Buli Siber*) dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
3. Pastikan ada pelekat berwarna yang mencukupi untuk aktiviti Buli Siber
4. Kenalpasti bilangan ahli kelab dan bahagikan ahli kepada beberapa kumpulan untuk Aktiviti 1.
5. Setiap kumpulan mestilah tidak melebihi 10 ahli kumpulan.

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 3:**

#### **Aktiviti Pertama**

1. **Memainkan Video Perjumpaan 3 (*P#3- CyberSAFE in Schools – Buli Siber*)** digunakan dengan kebenaran Digi.
2. **Memainkan Video Perjumpaan 3 (*P#3- Klik Dengan Bijak – Buli Siber*)** digunakan dengan kebenaran MCMC.
3. **Memainkan Video Perjumpaan 3 (*P#3-UNICEF CyberBullying*)** digunakan dengan kebenaran UNICEF

4. Murid dikehendaki menonton **Video Perjumpaan 3 (P#3- CyberSAFE in Schools – Buli Siber)** dan berbincang secara berkumpulan soalan – soalan berikut:
  - Pada pendapat anda, mengapa Bob menjadi mangsa buli siber?
  - Senaraikan beberapa cara kanak-kanak boleh dibuli di Internet?
5. Murid dikehendaki menonton **Memainkan Video Perjumpaan 3 (P#3- Klik Dengan Bijak – Buli Siber)** dan berbincang secara berkumpulan soalan –soalan berikut:
  - Pada pendapat anda, adakah reaksi Nana selepas diejek betul atau salah? Mengapa?
  - Senaraikan tindakan-tindakan yang boleh diambil oleh kami untuk menghentikan Buli-Siber?
6. Minta pelajar untuk kongsi hasil kerja mereka dengan kumpulan masing-masing.

### **Aktiviti Kedua: Buli Siber ‘belajar melalui pengalaman’**

(Aktiviti berikut direka secara ‘Pembelajaran melalui Pengalaman’. ‘Pembelajaran melalui Pengalaman’ adalah satu proses di mana murid membina pengetahuan, membuat keputusan (dan bertanggungjawab terhadap keputusan yang diambil) serta menyerap nilai-nilai murni dari pengalaman langsung. Pembelajaran melalui pengalaman merangkumi pelbagai aktiviti dan boleh merangsang pertanyaan, perbincangan dan analisis kritikal dengan menggalakkan pembelajaran dengan penglibatan sivik, kesedaran budaya dan sifat empati. Ada kemungkinan aktiviti sebegini akan menimbulkan perasaan tidak selesa diantara murid-murid terutamanya mereka yang menjadi sasaran. Guru perlu peka dengan kemungkinan yang terjadi daripada aktiviti ini dan digalakkan untuk membuat kesimpulan mengenai objektif aktiviti ini.)

(PERSEDIAAN: Beberapa paket pelekat berwarna dan kawasan lapang)

#### **Arahan untuk guru:**

1. Kumpulkan murid-murid dan bentukkan 10 orang sekumpulan
2. Setiap murid akan diberi pelekat berwarna (tidak melebihi 5 keping seorang)
3. Memilih dua orang murid dalam setiap kumpulan untuk diberi pelekat tambahan (contoh: 5 keping pelekat)

4. Terangkan kepada murid bahawa mereka mempunyai dua minit untuk membuat keputusan bagaimana untuk menghabiskan semua pelekat yang diberi dengan melekatkan pelekat tersebut pada mana-mana ahli kumpulan (hanya boleh dilekatkan di tangan atau lengan). Setiap murid harus menggunakan kesemua pelekat yang diberi.
5. Di akhir aktiviti (selepas dua minit), murid yang mempunyai bilangan pelekat yang terbanyak akan di ‘hukum’ dengan satu tugas yang tidak dikehendaki murid (contoh: membersihkan tandas).
6. Mulakan aktiviti dengan segera tanpa memberi peluang murid membincangkan strategi mereka.

### **Perbincangan Selepas Aktiviti**

#### **Penjelasan Oleh Guru**

1. Jelaskan bahawa ancaman ‘hukuman’ adalah palsu dan digunakan hanya untuk memberi tekanan kepada murid untuk membuat keputusan dengan segera dan memilih ‘mangsa’ mereka. Kadang-kadang murid akan terpengaruh dengan tekanan rakan sebaya dan memilih ‘mangsa’ yang sama.
2. Mulakan perbincangan dengan murid yang diberi pelekat tambahan dan apa perasaan mereka apabila mereka sedar mereka ada pelekat tambahan. Tanya soalan-soalan seperti "Bagaimana kamu membuat keputusan atau pilihan?", "Adakah anda rasa tertekan untuk mengikuti rakan yang lain hanya kerana anda perlu menhabiskan pelekat tersebut?"
3. Tanya murid-murid lain tentang perasaan mereka terhadap ketidakadilan ini. Jelaskan bahawa pembuli siber juga mempunyai kelebihan (contoh: murid popular atau celik teknologi) yang membolehkan mereka membuli murid lain.
4. Pilih murid yang menjadi mangsa untuk berkongsi perasaan mereka (contoh: perasaan tidak berdaya atau perasaan sedih kerana terpilih sebagai mangsa). Tanya soalan-soalan seperti "Apakah perasaan anda sebagai mangsa?", "Pada pendapat anda, mengapa anda dipilih?"

Terangkan bahawa Pembulian Siber mempunyai unsur-unsur yang sama, bahawa ramai orang ‘mengikut pemimpin’ dan membuli orang lain hanya supaya mereka sendiri tidak dijadikan mangsa. Bincang dengan murid-murid cara-cara yang berkesan untuk menentang buli-siber apabila mereka menghadap situasi sedemikian di Internet.

Sumber: Generasi Gemilang (Malaysia) dan Digi

## **Kerja Kumpulan**

1. Tugasan murid untuk perjumpaan kali ini adalah untuk menghasilkan dalam kumpulan satu persembahan video pendidikan (tidak melebihi 5 minit) mengenai:
  - cara-cara untuk mengelakan diri daripada menjadi mangsa buli siber
  - langkah-langkah untuk menentang buli siber

## **Contoh hasil kerja pelajar**

(diguna dengan kebenaran Digi CyberSAFE – Anugerah Pembestarian tahun 2016)



<b>Link Youtube</b>	<b>Di rakam oleh</b>
<a href="https://youtu.be/JWfUENUVazU">https://youtu.be/JWfUENUVazU</a>	SMK Seksyen Sembilan
<a href="https://youtu.be/sqV0BZBM_vE">https://youtu.be/sqV0BZBM_vE</a>	SMK Dato Ahmad Maher
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=r3GqbfSBh8s">https://www.youtube.com/watch?v=r3GqbfSBh8s</a>	SMK Batu Lapan

## **BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU**

### **Definisi Buli Siber**

Dalam dunia siber yang luas ini, sumber ilmu boleh didapati di mana-mana sahaja. Orang ramai dapat berhubung antara satu sama lain melalui e-mel, IM (Instant Messaging) atau chatting dipelbagai platform media sosial pada bila-bila masa. Aktiviti di Internet tidak jauh bezanya dengan kehidupan seharian kita. Sebagaimana adanya orang jahat di alam nyata, begitu juga di Internet. Mereka yang berniat jahat berleluasa melakukan kegiatan-kegiatan yang tidak bermoral. Diantaranya ialah kegiatan membuli yang dikenali sebagai buli siber apabila ianya di Internet.

Buli siber didefinisikan sebagai sebarang bentuk ancaman dan serangan melalui pesanan teks, gambar menerusi e-mel, blog, telefon bimbit serta rangkaian web bagi mengganggu, memalukan dan mengugut seseorang.

Kebanyakan kes ancaman dan serangan pembuli siber adalah berkaitan dengan kesilapan seseorang yang terlalu banyak mendedahkan maklumat peribadi mereka di Internet. Ini adalah kerana tindakan mendedahkan maklumat peribadi yang ada kalanya sulit, sama ada melalui internet, laman web sendiri atau blog, boleh digunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab sebagai bahan dan alat untuk membuli serta mengancam seseorang. Kebanyakan kes pembulian yang dilaporkan pada masa kini

melibatkan kanak-kanak yang dibuli oleh rakan-rakan sebaya. Lazimnya, pembuli tersebut merupakan rakan sekelas atau belajar di sekolah yang sama.

### **Antara cara-cara buli siber adalah:**

- Mangsa menerima pesanan ringkas/ mesej di Facebook / wall post di Facebook di mana mereka dihina, dimaki atau dimalukan berulang kali.
- Mangsa diugut melalui gambar atau video yang diambil.
- Setiap perlakuan mangsa di laman web sosial dipertikaikan dan komen-komen buruk akan diberikan.

### **Cara Mengelakkan Diri daripada menjadi Mangsa**

Sekiranya anda atau kenalan melalui situasi sebegini, nasihatkan mereka untuk melaporkan kejadian tersebut kepada orang dewasa seperti ibu bapa atau guru-guru. Dinasihatkan juga agar mangsa buli siber tidak berdiam diri. Berikut adalah cara-cara untuk mengelakkan diri dari terus dibuli:

- Jangan berinteraksi dengan pembuli siber itu.
- Elakkan daripada menggunakan laman web sosial buat seketika sehingga perbuatan buli siber itu berhenti.
- Gunakan pilihan menyekat (*Block* atau *Unfriend*) atau laporkannya kepada pihak pentadbir laman sosial.
- Laporkan kejadian tersebut kepada ibu bapa atau guru-guru.

### **Mengenai Pembuli dan Mangsa Buli**

Mengapa seseorang itu boleh menjadi pembuli siber? Mengikut kajian, semua pembuli siber mempunyai persamaan dalam sikap mereka seperti suka mendominasi orang lain, menggunakan orang lain untuk kepentingan diri, enggan bertanggungjawab terhadap perbuatan mereka dan gilakan perhatian.

Buli siber adalah satu kesalahan dan boleh mendatangkan bahaya kepada mangsa. Mangsa buli siber sukar untuk melupakan kejadian yang berlaku ke atas diri mereka. Kebiasaannya mangsa buli fizikal menunjukkan kecederaan seperti lebam, bengkak dan luka yang berdarah. Ianya berbeza dengan mangsa buli siber yang di mana mereka tidak mempunyai sebarang kecederaan fizikal yang dapat dilihat. Sebaliknya, mereka akan mengalami gangguan mental dan emosi, sentiasa berasa sedih dan murung. Mereka juga akan merasa malu dan semua ini boleh menjadi lebih buruk hingga ke tahap membunuh diri.

### **Kaedah Buli Siber**

Pembulian di Internet merupakan satu jenayah yang boleh disiasat oleh pihak berkuasa, biarpun mesej gangguan di buat melalui pesanan ringkas atau kenyataan yang dibuat di laman akaun Facebook mangsa. Jenis-jenis buli siber:

- ‘Buli Siber’: Sengaja menghantar teks atau menghantar e-mel dengan mesej yang menakutkan, kasar atau menyalimi orang. (Contoh: “Anda memang hodoh”, “Jikalau anda enggan membuat begitu, akibatnya ialah...”)
- ‘Exclusion’ atau pengecualian di mana seseorang sengaja dikecualikan daripada sesebuah kumpulan biarpun ia berada di dalam “senarai rakan” media sosial atau permainan Internet yang sama.

- Membuat fitnah di mana menghantar atau menyiaran gosip kejam atau khabar angin mengenai seseorang dibuat untuk merosakkan reputasinya atau persahabatan.
- 'Flaming' iaitu menghantar mesej marah, kurang ajar, atau lucah yang ditujukan kepada seseorang untuk menghasut tindak balas.
- 'Happy slapping' di mana buli atau serangan fizikal di rakamkan dan diedarkan melalui media sosial termasuk aplikasi chat.
- 'Penyamaran' di mana e-mel atau akaun Internet seseorang digodam dan mesej di hantar daripada penyamar untuk memalukan, merosakkan reputasi atau menjelaskan hubungan mangsa dengan orang lain di Internet.
- 'Trolling' adalah perbuatan menghantar mesej provokatif dengan sengaja, mengenai subjek sensitif dengan niat untuk mewujudkan konflik, dan mengumpam mangsa untuk 'bertempur' di Internet.

Langkah-langkah wajar yang harus diambil jika anda menjadi mangsa buli siber:

### **1. Beritahu kepada orang dewasa yang anda kenali dan percayai**

Jangan hanya berdiam diri dan berahsia jika anda rasa yang anda sudah menjadi mangsa buli siber. Segera maklumkan kepada ibu bapa, abang, kakak atau guru. Mereka yang menyayangi anda akan mengambil langkah-langkah yang perlu termasuk memberi nasihat yang berguna kepada anda untuk menghadapi pembuli siber ini.

### **2. Jangan membalas mesej atau e-mail daripada pembuli siber**

Anda tidak perlu membalas mesej atau e-mel daripada pembuli siber walaupun kadang-kala anda ingin berbuat demikian untuk menunjukkan rasa marah dan benci terhadap perbuatan mereka. Pembuli siber selalunya akan merasa seronok apabila diri mereka diberi perhatian oleh mangsa. Apabila mesej atau emel yang dihantar dibalas ia hanya akan mengalakkkan mereka lagi untuk terus membuli anda.

### **3. Jangan padam atau buang mesej-mesej daripada pembuli siber**

Anda dinasihatkan supaya tidak membalas mesej atau e-mel daripada pembuli siber. Sebaliknya, anda perlu menyimpan mesej dan e-mel tersebut supaya dapat dijadikan bukti yang kukuh semasa membuat laporan kepada pihak sekolah (jika pembuli siber tersebut adalah rakan sekolah) atau pihak polis. Dengan bukti yang ada, tindakan boleh diambil dengan lebih mudah.

### **4. Jangan bertemu dengan pembuli siber**

Kadangkala pembuli siber sengaja mengganggu anda secara berterusan dan akan mengajak anda berjumpa di satu tempat yang dirancang. Jangan bertemu dengan pembuli siber, lebih-lebih lagi berseorangan kerana ini mungkin akan mengundang bahaya kepada diri anda.

### **5. Laporkan kepada pihak polis**

Walaupun sudah diberi amaran tetapi pembuli siber masih lagi meneruskan perbuatannya terhadap anda, jangan teragak-agak untuk melaporkannya kepada pihak polis.

## **Mengenalpasti Mangsa Buli dan Pembuli**

### **Bagaimana untuk mengesan jika rakan anda pernah menjadi mangsa buli di Internet?**

Jika anda tidak pasti, cuba perhatikan dengan lebih dekat sikap dan kelakuan mereka.

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Berikut adalah bagaimana anda boleh mengenalpasti jika mereka pernah dibuli:

- Adakah terdapat sebarang perubahan dalam kelakuan mereka?
- Adakah mereka berkelakuan aneh?
- Adakah mereka lebih suka menyendiri dan tiba-tiba menjadi pendiam?
- Sudahkah mereka hilang keyakinan diri?
- Adakah pandangan mereka menjadi semakin negatif?
- Adakah mereka mudah marah atau sedih?

Tiada beza antara buli siber dengan buli di alam nyata. Yang membezakan mereka adalah ‘senjata’ yang digunakan dalam bentuk perkataan dan bukannya fizikal tetapi, kata-kata kesat yang digunakan oleh pembuli siber masih boleh menyakiti anda. Jika tidak dibendung, ia boleh menjelaskan emosi dan membawa kesan yang berkekalan.

Jika anda mengesyaki ada diantara kawan-kawan anda yang mungkin menjadi mangsa buli siber, nasihati mereka untuk terus mengabaikan pembuli tersebut. Pembuli hanya mahukan respon daripada mangsa mereka dan jika tiada tindakbalas, mereka akan berasa bosan dan berhenti. Jika mereka terus mengganggu anda walaupun telah diabaikan, terus halang atau unfriend pembuli itu. Anda patut berkawan dengan orang-orang yang melayan anda dengan baik sahaja.

**Berikut adalah bagaimana anda boleh membantu seseorang kawan yang menjadi pembuli siber:**

- Perkara pertama yang harus anda tahu adalah selalunya pembuli juga pernah menjadi mangsa buli. Jangan hanya menghukum pembuli serta-merta. Kita patut mengetahui dulu apa punca yang mencetuskan sikap pembuli. Kadang-kala, pembuli dipengaruhi oleh situasi keganasan di rumah. Oleh kerana mereka tidak berani untuk berhadapan dengan pembuli mereka, jadi mereka mengambil langkah untuk membuli mangsa yang lebih lemah daripada mereka. Kebanyakkan mereka memilih untuk membuli di Internet kerana mereka boleh kekal anonymous semasa melakukan perbuatan tersebut.
- Mungkin mereka mahukan perhatian anda? Mungkin mereka kurang keyakinan diri? Mungkin mereka terganggu dengan sesuatu dan tidak mahu berkongsi tentangnya? Galakkan mereka untuk bersikap lebih terbuka dan berkongsi dengan anda tentang apa yang sedang mengganggu mereka.
- Kadang-kadang kanak-kanak membuli antara satu sama lain kerana di pengaruhi rakan sebaya atau kerana mangsa yang di buli berkelakuan pelik. Beritahu kawan-kawan anda yang mereka tidak mengetahui apa yang sedang dialami atau dilalui oleh mangsa seperti ibu bapa mereka mungkin sedang bersusah-payah untuk menampung kehidupan mereka atau sedang menghidapi penyakit berbahaya. Didik kawan anda untuk melayan semua orang dengan baik.

Punca: CyberSecurity Malaysia (ASUH, Bil 193, Ogos 2013, ASUH, Bil 187, Februari 2013) dan Klik Dengan Bijak (MCMC)



# PERJUMPAAN 4:

## Grooming Siber

### • OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab perlu memahami risiko mengenai grooming (rangsangan) siber serta taktik yang diguna oleh pemangsa di media sosial.

### AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid menonton klip video mengenai grooming siber serta menganalisa secara kritikal bersama ahli kumpulan tentang fakta-fakta isu ini di Malaysia.
2. Murid perlu menulis sepucuk ‘surat imaginasi’ yang akan ditujukan kepada anak mereka tentang apa yang telah mereka pelajari dari Perjumpaan kali ini.

MAKLUMAT PERJUMPAAN	LEMBARAN KERJA
<b>Minima masa perjumpaan</b> 1 jam	LK 4.1
<b>Masa persediaan</b> 15 minit	<b>BAHAN TAMBAHAN</b>
<b>Peranti</b> Komputer	1. Komputer dan projektor 2. Kertas A4
<b>Perisian</b> Tiada	<b>HASIL KERJA</b> ‘Surat imaginasi’ murid-murid

**Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
Murid sedar tentang risiko berkenalan dengan orang yang tidak dikenali di Internet	Murid memahami taktik yang digunakan oleh pemangsa.	Murid memahami bahaya grooming siber oleh pemangsa seksual

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 4**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Pastikan komputer/komputer riba cukup untuk setiap ahli kelab.
3. Pastikan rangkaian internet bersambung.
4. Muat turun klip video Perjumpaan 4 (P#4- CyberSAFE in Schools – Hendap Siber, P#4 – SayaSayangSaya P#4- CyberSAFE in Schools – Grooming Siber)dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
5. Kenalpasti bilangan ahli kelab dan bahagikan ahli kepada beberapa kumpulan.
6. Setiap kumpulan mestilah tidak melebihi 6 ahli kumpulan.
7. Sediakan **Lembaran Kerja 4.1** untuk setiap kumpulan

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 4:**

#### **Aktiviti Pertama**

1. Guru menjelaskan definasi Grooming Siber atau Rangsangan Siber
  - *Grooming Siber adalah satu proses yang digunakan oleh pemangsa kanak-kanak untuk mencari mangsa dengan berkawan dan mendapatkan kepercayaan kanak-kanak yang disasarkan supaya mereka tidak menyedari bahawa mereka sedang dipergunakan/dieksplorasi di Internet.*

- Grooming siber merujuk kepada penggunaan Internet sebagai medium di mana ia berlaku melalui perbualan, mesej segera, ataupun media sosial.
- Taktik yang biasa digunakan oleh pemangsa kanak-kanak ialah memulakan perbualan mengenai seks atau mengambil kesempatan daripada rasa ingin tahu kanak-kanak mengenai seks.
- Motif pemangsa ialah untuk menghantar atau mendapatkan gambar-gambar atau video lucu untuk mencapai satu matlamat, iaitu memujuk remaja bawah umur untuk lakukan aktiviti seksual bersama mereka.

2. **Memainkan Video Perjumpaan 4 (P#4- CyberSAFE in Schools – Hendap Siber)** digunakan dengan kebenaran Digi.
3. **Memainkan Video Perjumpaan 4 (P#4- CyberSAFE in Schools – Grooming Siber)** digunakan dengan kebenaran Digi.
4. **Memainkan Video Perjumpaan 4 (P#4- UNICEF No to Sexting)** digunakan dengan kebenaran UNICEF

5. Murid dikehendaki berbincang dalam kumpulan tentang beberapa kesilapan yang dilakukan oleh Shiela dan Lisa di dalam video CyberSAFE in Schools.

### **Aktiviti Kedua**

6. Setiap kumpulan diberi sehelai **Lembaran Kerja 4.1**
7. Jelaskan bahawa tugas hari ini adalah tugas berkumpulan. Bentangkan sama ada fakta-fakta di LK 4.1 adalah benar atau palsu.
8. Cari jawapan dari laman web <https://replyforall-my.tumblr.com>

**Memainkan Video Perjumpaan 4 (P#4- SayaSayangSaya)** kebenaran UNICEF

**Memainkan Video Perjumpaan 4 (P#4- Dating a Predator – The Teacher)**  
digunakan dengan kebenaran R.AGE

(Amaran: (PG-13) Video ini mengandungi unsur yang tidak menyenangkan mengenai exploitasi kanak-kanak di mana sesetengah penonton mungkin berasa tidak selesa atau merasa bimbang. Video ini tidak sesuai di tonton oleh kanak-kanak di bawah umur 13 tahun. Budi bicara dan bimbingan guru dinasihatkan)

### **Penutup:**

1. Murid perlu menulis sepucuk 'surat imaginasi' yang akan ditujukan kepada anak mereka tentang apa yang telah mereka pelajari dari Perjumpaan kali ini. Kandungan surat perlu mempunyai pesanan/amaran mengenai bahaya grooming siber.

## **LEMBARAN KERJA 4.1**

(Berdasarkan data yang ada pada tahun 2016 dari laman web <https://replyforall-my.tumblr.com>)

	Fakta atau Mitos?	Tandakan (/)	
		Benar	Palsu
1	76% daripada remaja percaya mereka tahu apabila seorang berbohong mengenai identiti mereka di Internet		
2	6 daripada 10 remaja menyatakan bahawa bertemu dengan orang baru online penting kepada mereka		
3	Seorang groomer atau pemangsa seksual yang ketagihan seks akan bersifat agresif dan jijik kali pertama bertemu dengan orang baru di Internet.		
4	Salah satu taktik yang digunakan oleh pemangsa ialah permintaan untuk menjadi teman lelaki atau teman wanita di Internet.		
5	40% kes rogol oleh pemangsa seks yang dilaporkan di Malaysia sejak dua tahun lalu melibatkan persahabatan di dalam Internet		
6	Pihak Polis merekodkan sebanyak 100% kadar peningkatan kes rogol yang bermula secara online antara tahun 2010 dan 2015		
7	Majoriti kes rogol oleh pemangsa seksual yang dilaporkan di Malaysia melibatkan mangsa di atas 18 tahun.		
8	Salah satu taktik yang digunakan oleh pemangsa ialah memberi hadiah (contoh: mata permainan Internet) kepada kanak-kanak supaya mereka merasa terhutang budi kepada pemangsa.		
9	Salah satu punca seseorang melakukan 'sexting' ialah kerana mereka menganggap dirinya tidak cukup seksi.		
10	Salah satu punca seseorang melakukan 'sexting' ialah kerana mereka menganggap dirinya sangat seksi sehingga wajar dibanggakan dan dikongsi.		

## **LEMBARAN KERJA 4.1 (Jawapan)**

(Berdasarkan data yang ada pada tahun 2016 dari laman web <https://replyforall-my.tumblr.com> )

	Fakta atau Mitos?	(Jawapan)	
		Benar	Palsu
1	76% daripada remaja percaya mereka tahu apabila seorang berbohong mengenai identiti mereka di Internet		36%
2	6 daripada 10 remaja menyatakan bahawa bertemu dengan orang baru <i>online</i> penting kepada mereka	/	
3	Seorang groomer atau pemangsa seksual yang ketagihan seks akan bersifat agresif dan jijik kali pertama bertemu dengan orang baru di Internet.		/
4	Salah satu taktik yang digunakan oleh pemangsa ialah permintaan untuk menjadi teman lelaki atau teman wanita di Internet.	/	
5	40% kes rogol oleh pemangsa seks yang dilaporkan di Malaysia sejak dua tahun lalu melibatkan persahabatan di dalam Internet		80%
6	Pihak Polis merekodkan sebanyak 100% kadar peningkatan kes rogol yang bermula secara <i>online</i> antara tahun 2010 dan 2015		300%
7	Majoriti kes rogol oleh pemangsa seksual yang dilaporkan di Malaysia melibatkan mangsa di atas 18 tahun.		/
8	Salah satu taktik yang digunakan oleh pemangsa ialah memberi hadiah (contoh: mata permainan Internet) kepada kanak-kanak supaya mereka merasa terhutang budi kepada pemangsa.	/	
9	Salah satu punca seseorang melakukan 'sexting' ialah kerana mereka menganggap dirinya tidak cukup seksi.	/	
10	Salah satu punca seseorang melakukan 'sexting' ialah kerana mereka menganggap dirinya sangat seksi sehingga wajar dibanggakan dan dikongsi.	/	

## **BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU**

Murid-murid perlu berwaspada dan jangan mudah percaya dengan orang yang baru dikenali terutama sekali melalui laman web sosial kerana kita tidak mengetahui identiti sebenar mereka serta tujuan mereka menjalinkan persahabatan dengan kita.

Kebanyakan murid-murid tidak sedar dengan kewujudan profil palsu dan penyamaran pemangsa di Internet yang bertujuan untuk menjalinkan persahabatan dengan kanak-kanak. Ada juga kanak-kanak yang menerima permintaan rakan (friend request) di media sosial daripada orang yang tidak dikenali hanya kerana orang tersebut merupakan rakan kepada sahabat mereka di media sosial (friend of friend).

Murid-murid perlu memastikan bahawa mereka tidak mendedahkan maklumat diri serta keluarga kepada orang yang baru dikenali kerana mereka mungkin mempunyai niat yang tidak baik. Mereka juga perlu mewujudkan tetapan privasi untuk melindungi maklumat peribadi daripada dicuri atau digunakan oleh mereka yang bukan berada di kelompok rakan-rakan.

Grooming Siber adalah satu proses yang digunakan oleh pemangsa kanak-kanak untuk mencari mangsa dengan berkawan dan mendapatkan kepercayaan kanak-kanak yang disasarkan supaya mereka tidak menyedari bahawa mereka sedang dipergunakan/dieksplorasi di Internet. Grooming siber merujuk kepada penggunaan Internet sebagai medium di mana ianya berlaku melalui perbualan, mesej segera, maupun media sosial.

Taktik yang biasa digunakan oleh pemangsa ialah dengan berkenalan dengan kanak-kanak melalui laman sosial dan memperdayakan mereka untuk menerima pemangsa sebagai sahabat baru, dengan menggunakan ayat yang manis atau pujian. Pemangsa juga akan memberi hadiah (contoh: mata permainan Internet) kepada kanak-kanak supaya mereka merasa terhutang budi kepada pemangsa. Kadang kala pemangsa juga akan memperdayakan mangsa dengan janji cinta yang palsu.

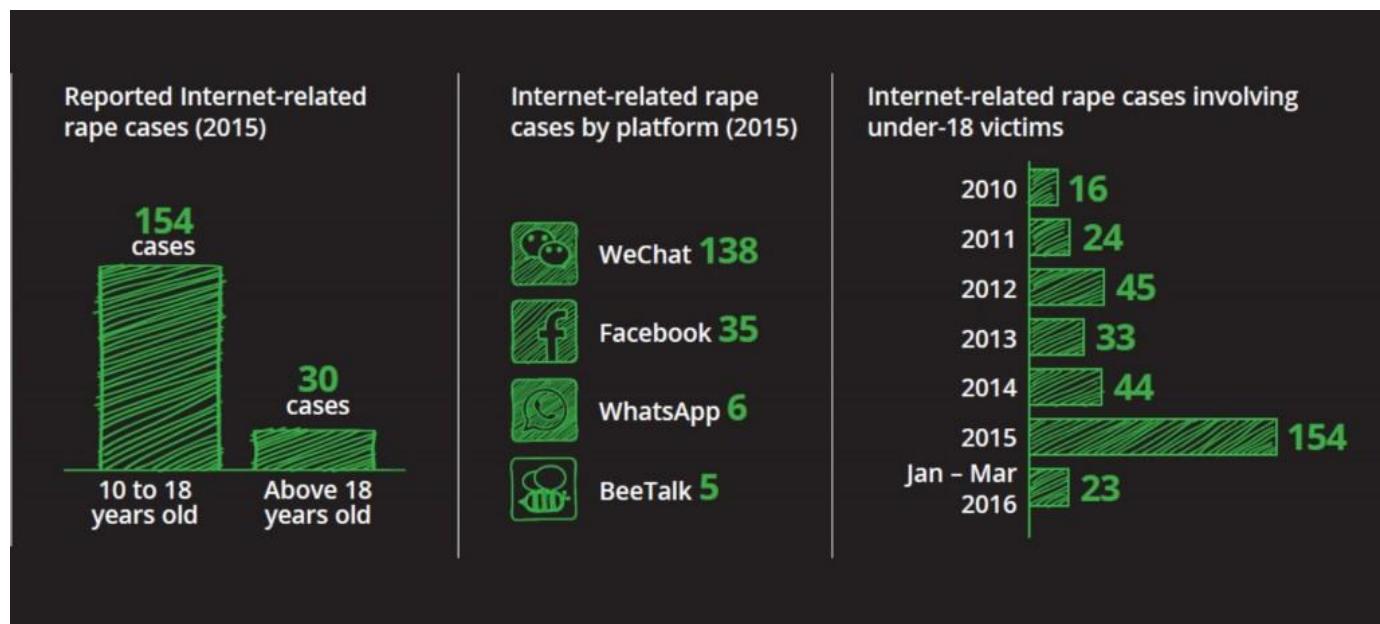
Salah satu taktik yang digunakan oleh pemangsa ialah permintaan untuk menjadi teman lelaki atau teman wanita di Internet. Apabila masa sudah berlalu, mereka akan memulakan perbualan seksual ('sexting') dan seterusnya menghantar atau meminta mangsa untuk menggunakan telefon pintar atau komputer untuk menghantar gambar diri sendiri atau menerima imej bogel. Salah satu punca seseorang melakukan 'sexting' boleh jadi sama ada merasakan dirinya tidak cukup seksi, ataupun menganggap dirinya sangat seksi sehingga wajar dibanggakan dan dikongsi.

Dalam kes yang lebih serius, pemangsa akan mengumpan kanak-kanak untuk berjumpa pemangsa tanpa pengetahuan atau kebenaran ibubapa atau penjaga sah.

Proses Grooming Siber telah menjadi lebih kompleks dan rumit kerana ia melibatkan eksploitasi kanak-kanak di Internet tanpa sentuhan fizikal daripada pemangsa kanak-kanak. Kebanyakan pemangsa seksual sering menggunakan teknologi untuk menyasarkan kanak-kanak di bawah umur di Malaysia.

Hampir 80% daripada kes rogol oleh pemangsa seksual yang dilaporkan di Malaysia sejak 2015 yang melibatkan kenalan internet; dan majoriti mangsa adalah di bawah 18 tahun. "Grooming" atapun gangguan berunsur seksual merupakan salah satu faktor utama di dalam kes-kes eksploitasi seks dalam talian. Grooming ialah proses membina hubungan

emosi dengan mangsa, untuk mendapatkan kepercayaan mereka untuk dieksloitasi pada masa hadapan.



**Rajah 2:** Kes rogol yang dilaporkan di Malaysia sejak 2015 yang melibatkan kenalan internet

Selepas mendapatkan kepercayaan kanak-kanak yang disasarkan, pemangsa akan memulakan perbualan mengenai seks atau mengambil kesempatan daripada rasa ingin tahu kanak-kanak mengenai seks. Mereka juga akan membuat permintaan berterusan untuk gambar atau video bogel kanak-kanak tersebut sebagai syarat untuk mengekalkan persahabatan mereka.

Bagi kanak-kanak yang terpengaruh dengan janji-janji manis pemangsa, mereka akan patuh kepada tuntutan tersebut dan memberi gambar atau video bogel. Setelah pemangsa mendapat maklumat sebegini, dia akan terus mengugut kanak-kanak itu untuk mendapatkan lebih banyak lagi video dan gambar bogel. Kebanyakan pemangsa akan mengancam untuk memberitahu ibu bapa kanak-kanak jikalau mereka enggan memenuhi permintaan pemangsa.

Punca: #SayaSayangSaya – kerjasama Digi, UNICEF, R.AGE, PDRM, Women:girls



# PERJUMPAAN 5:

## Adab Warganegara Digital

### • OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab dipupuk untuk menjadi seorang warganegara digital yang beradab.

### AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Murid menghuraikan nilai teras seorang warganegara digital serta mereka satu pantun berdasarkan adab warganegara digital
2. Murid menghasilkan satu *Powerpoint* untuk menyenaraikan situasi-situasi di mana kegunaan gajet tidak bersesuaian dan tidak menghormati orang lain.
3. Murid menghasilkan satu *Powerpoint* berdasarkan sejarah seorang Pemimpin Internet yang telah menyumbang kepada dunia digital.

MAKLUMAT PERJUMPAAN	LEMBARAN KERJA
<b>Minima masa perjumpaan</b> 1 jam	-
<b>Masa persediaan</b> 15 minit	<b>BAHAN TAMBAHAN</b>
<b>Peranti</b> Komputer	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Komputer dan projektor</li><li>2. Chrome Book</li><li>3. Kertas A4</li></ol>
<b>Perisian</b> Tiada	<b>HASIL KERJA</b> Hasil kerja murid-murid (pantun, persembahan multimedia)

**Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
Murid memahami definasi warganegara digital	Murid hanya kira nilai teras dan kemahiran warganegara digital	Murid mengetahui ciri-ciri seorang pemimpin Internet

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 5**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Pastikan komputer/komputer riba cukup untuk setiap ahli kelab.
3. Pastikan rangkaian internet bersambung.
4. Muat turun klip video Perjumpaan 5 (*P#5- UNICEF- Freedom of Expression, P#5- UNICEF Digital Citizenship*) dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
5. Kenalpasti bilangan ahli kelab dan bahagikan ahli kepada beberapa kumpulan.
6. Setiap kumpulan mestilah tidak melebihi 6 ahli kumpulan.

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 5:**

#### **Aktiviti Pertama**

1. Jelaskan bahawa tugas hari ini adalah tugas berkumpulan
2. Huraikan/Jelaskan/Berikan contoh situasi dalam talian bagi setiap nilai teras tersebut:
  - Empati
  - Bertanggungjawab
  - Hormat
  - Integriti
  - Berinspirasi
  - Kepintaran dan Kearifan

3. **Memainkan Video Perjumpaan 5 (P#5- UNICEF- Freedom of Expression)**  
digunakan dengan kebenaran UNICEF
4. **Memainkan Video Perjumpaan 5 (P#5- UNICEF Digital Citizenship)**  
digunakan dengan kebenaran UNICEF
5. Reka satu pantun berdasarkan adab warganegara digital dengan menggunakan beberapa perkataan nilai teras yang telah dipelajari.

### **Aktiviti Kedua**

1. Berikan setiap kumpulan satu kad manila dan satu chrome book.
2. Setiap kumpulan dikehendaki untuk senarikan situasi-situasi dimana kegunaan gajet tidak sesuai pada masa. (Contoh: Makan malam dengan keluarga, berjalan di jalan raya, menonton wayang, dan lain-lain)
3. Tugasan murid untuk perjumpaan kali ini adalah untuk menghasilkan satu pembentangan PowerPoint menggunakan imej yang dicari dari laman web mengenai situasi-situasi dimana kegunaan gajet tidak sesuai pada masa.
4. Minta 1-2 kumpulan untuk membuat persembahan multimedia mereka

### **Aktiviti Ketiga**

1. Setiap kumpulan perlu mencari maklumat atau imej yang diperlukan daripada internet mengenai seorang Pemimpin Internet.
2. Reka satu persembahan multimedia berdasarkan Pemimpin tersebut.
3. Bincangkan dalam kumpulan soalan-soalan berikut untuk memantapkan lagi poster tersebut. Contohnya:
  - Apakah sumbangan beliau kepada dunia digital?
  - Apakah kata-kata hikmah yang memberikan ilham?
  - Apakah inspirasi beliau?
  - Apakah sejarah kehidupan beliau?
4. Minta 1-2 kumpulan untuk membuat persembahan multimedia mereka.

## **BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU**

### **Apa itu Warganegara Digital?**

Dalam laporan United Nations, International Telecommunication Union (ITU) 2012, Malaysia mencatat kadar keempat tertinggi mempunyai 'digital natives' di dunia. Digital natives ditakrifkan dalam laporan tersebut sebagai belia berumur 15 hingga 24 tahun yang menggunakan internet secara aktif sekurang-kurangnya selama lima tahun.

Evolusi teknologi internet telah membawa impak yang besar kepada negara dan rakyat Malaysia. Pelbagai faedah dikecapi, antaranya kemajuan ekonomi, pembangunan fizikal dan perkembangan sosio budaya. Internet juga telah berjaya mengubah gaya hidup rakyat Malaysia yang standing dengan masyarakat global. Namun, kita perlu ingat bahawa penggunaan internet tanpa kawalan akan mengundang kesan yang negatif bukan sahaja kepada individu dan komuniti setempat malah ia mampu mengancam keselamatan dan kesejahteraan negara.

Oleh itu, ia adalah sangat penting untuk memperkuatkan rakyat Malaysia ke arah masyarakat berliterasi digital. Kita perlu mewujudkan program-program pendidikan dan kesedaran tentang kewarganegaraan digital serta peranan seorang rakyat digital untuk menyumbang secara positif dalam persekitaran digital yang semakin meluas dan mencabar.

Seorang warganegara digital merupakan seorang yang mengaplikasikan penggunaan teknologi dengan amalan etika yang baik dan bersesuaian dalam kehidupan seharian. Warganegara digital bukan sahaja berpotensi untuk membangunkan Malaysia sebagai sebuah negara pintar digital, tetapi juga sebagai negara yang mempunyai rakyat digital yang beradap dan beretika.

### **Nilai Teras dan Kemahiran Kewarganegaraan Digital**

#### **1. Empati**

Melayani orang lain sepetimana anda ingin dilayani. Sikap empati di Internet diperlukan untuk mencegah hal-hal yang dapat mengganggu, melukakan atau menfitnah pengguna sosial yang lain.

#### **2. Menjadi Pengguna Teknologi Yang Bertanggungjawab**

Setiap perbuatan mempunyai akibat yang tertentu. Berfikir sebelum membuat sebarang tindakan dalam talian. Sikap bertanggungjawab juga bermakna bahawa kita menggunakan gajet kita hanya di tempat dan masa yang sesuai.

#### **3. Hormat**

Kita harus sentiasa menghormati orang yang berurusan dengan kita melalui telefon, komputer dan teknologi. Dengan menghormati dan menerima perbezaan pendapat orang lain, kita juga akan dihormati oleh mereka.

#### **4. Integriti**

Jika satu perbuatan itu salah maka jauhilah perbuatan itu. Jika ianya tidak benar, maka jangan lafazkannya. Jika ianya salah, ambil tindakan terhadapnya. Hukum alam ini mengatakan bahawa "Apa yang kamu tanam itulah yang akan kamu tuai". Jika kita berniat baik dan berbuat baik pasti perkara baik akan datang kepada diri kita.

### **5. Memberi inspirasi positif kepada orang lain**

Menghebahkan perilaku yang positif kepada orang lain akan mendorong ke arah pengalaman internet yang positif. Komen-komen yang dipos di Internet harus menggalakkan orang lain bukan sahaja untuk mengkritik tetapi mengemukakan pendapat masing-masing.

### **6. Kepintaran dan Kearifan**

Mengetahui baik dan buruk serta dapat membezakan antara fakta dengan rekaan. Jadikan contoh yang baik kepada kanak-kanak lain dengan tidak menyebarkan mesej atau berita yang palsu dan buruk di Internet.

Sumber: <http://www.medialiteracycouncil.sg/about-us/Pages/MediaLiteracyCoreValues.aspx>

## **Menjadi Pemimpin Internet**

Siapakah pemimpin Internet? Pemimpin Internet adalah seseorang yang mengamalkan tatacara penggunaan internet yang positif. Menggalakan serta membantu orang lain untuk mewujudkan komuniti digital yang selamat, bertanggungjawab, berhemah dan beretika.

### **Ciri-ciri menjadi seorang Pemimpin Internet (T.I.P)**

#### **1. Thinker (Mengenali ancaman internet)**

Mempelajari serta mengenali ancaman-ancaman yang wujud dalam talian seperti virus, buli siber, hendap siber, cyber grooming dan sebagainya. Seorang Pemimpin akan mempengaruhi rakan sebaya dengan ilmu yang sesuai dan berpatutan. Ini adalah kerana golongan remaja dan kanak-kanak sering menjadi sasaran penjenayah siber seperti pembuli siber, dan pedophile. (Pedophile ialah, seseorang dewasa yang tertarik dengan kanak-kanak secara seksual)

#### **2. Inspire (Memberi inspirasi positif kepada orang lain)**

Sentiasa mempunyai kendiri yang positif terhadap keselamatan Internet, mematuhi undang-undang dunia digital (contoh: tidak memplagiat, tidak terbabit dengan penyebaran berita palsu, penghinaan, memuat naik kandungan jelik serta lucah dan sebagainya). Aktif dalam usaha memulakan usaha-usaha advokasi atau kempen di Internet untuk sebab-sebab yang baik (contoh: pemuliharaan alam sekitar) dan mengaktifkan komuniti setempat untuk usaha murni sedemikian.

#### **3. Proactive (Sentiasa mengalakkan penggunaan internet yang baik)**

Mengamalkan tips dan panduan penggunaan internet yang selamat di dalam kehidupan harian. Melalui tingkah laku yang konsisten, Pemimpin boleh memupuk dan meningkatkan kesedaran orang ramai khususnya pengguna internet mengenai kepentingan keselamatan siber dan kesejahteraan internet. Pemimpin juga akan memimpin melalui teladan dengan membina jejak digital yang positif supaya menjadi contoh kepada orang lain. Contoh pembinaan jejak digital yang positif termasuk mempelajari kemahiran yang berbeza dari Internet, mewujudkan profil positive melalui blog, komen dan analisis kritikal yang seimbang, benar dan tepat.



# PERJUMPAAN 6:

## Penggunaan Media Sosial yang Positif

### • OBJEKTIF PERJUMPAAN

Dalam perjumpaan ini, ahli kelab digalakkan untuk menggunakan media sosial secara positif dan bermakna.

### AKTIVITI UTAMA PERJUMPAAN

1. Penilaian sendiri mengenai ketagihan media sosial dan telefon pintar
2. Pefahaman proses pemulihan dan kehidupan digital yang seimbang

MAKLUMAT PERJUMPAAN	LEMBARAN KERJA
<b>Minima masa perjumpaan</b> 1 jam	LK 6.1 dan 6.2
<b>Masa persediaan</b> 15 minit	<b>BAHAN TAMBAHAN</b>
<b>Peranti</b> Komputer	1. Komputer dan projektor 2. Chrome Book
<b>Perisian</b> Tiada	<b>HASIL KERJA</b>  Lembaran Kerja murid Rekaan cerita

**Hasil kerja mengikut tahap:**

Rendah	Sederhana	Tinggi
Murid memahami perbezaan diantara pelbagai media sosial	Murid membuat penilaian sendiri mengenai ketagihan media sosial	Murid mengetahui proses pemuliharan dan kehidupan digital yang seimbang

## **SEBELUM PERJUMPAAN**

### **Persediaan untuk Perjumpaan 6**

1. Pastikan komputer dan projektor telah disediakan untuk memainkan video yang dipilih
2. Pastikan komputer/komputer riba cukup untuk setiap ahli kelab.
3. Pastikan rangkaian internet bersambung.
4. Muat turun klip video Perjumpaan 6 (P#6- KDB Berkongsi Secara Berlebihan, P#6- DTAC- Disconnect to Connect) dari [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
5. Sediakan **Lembaran Kerja 6.1 dan 6.2** untuk setiap murid

## **SEMASA PERJUMPAAN**

### **Langkah-langkah menjalankan aktiviti Perjumpaan 6:**

#### **Aktiviti Pertama**

1. Jelaskan bahawa tugas hari ini adalah tugas individu.
2. **Memainkan Video Perjumpaan 6 (P#6- KDB Berkongsi Secara Berlebihan)** digunakan dengan kebenaran MCMC
3. Namakan jenis-jenis media sosial yang anda faham serta fungsi uniknya.
4. Lengkapkan penilaian sendiri mengenai ketagihan media sosial dan telefon pintar dalam **Lembaran Kerja 6.1**
5. Murid mengumumkan markah diri sendiri dalam penilaian **LK 6.1**
6. **Memainkan Video Perjumpaan 6 (P#6- DTAC- Disconnect to Connect)** digunakan dengan kebenaran DTAC

7. Reka satu cerita tentang ketagihan sosial media dan proses pemulihan ke kehidupan digital yang seimbang dengan menggunakan gambar-gambar di **Lembaran Kerja 6.2**

## **Penutup:**

1. Murid telah berjaya mengikuti kesemua 6 perjumpaan.
2. Murid perlu melengkapkan Penilaian untuk modul kewarganegaraan digital di laman web [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
3. Setelah selesai Penilaian, murid boleh memuat turun dan mencetak sijil penyertaan modul.

## **BAHAN RUJUKAN TAMBAHAN UNTUK GURU**

Apakah definisi media sosial?

Media- Peralatan yang mencapai dan mempengaruhi seseorang.

Sosial - Menjalani kehidupan bersama dalam satu komuniti atau kumpulan

Media sosial adalah komunikasi yang mencapai dan mempengaruhi dalam satu kumpulan. Media sosial boleh ditakrifkan sebagai sebuah kumpulan individu bersama kumpulan tertentu, seperti masyarakat kecil. Media sosial makin menjadi tapak bagi pegguna Internet bagi memperluaskan lagi rangkaian kawan-kawannya dan perjalinan persahabatan. Selain itu, kebanyakan orang menggunakan media sosial sebagai alat utama untuk berkomunikasi, berkongsi dan berhubung dengan sesiapa sahaja di seluruh dunia Internet.

### **Jenis Media sosial**

1. Jaringan sosial (social network)
  - a. Facebook, LinkedIn, Google+
2. Microblogging (microblogging)
  - a. Twitter, Tumblr
3. Blogging (Blogging)
  - a. WordPress, Blogger, Journal
4. Perkongsian foto (photo sharing)
  - a. Instagram, Flickr
5. Perkongsian video (video sharing)
  - a. YouTube, Vimeo
6. Strem langsung (Live streaming)
  - a. Periscope
7. Berita social (social news)
  - a. Digg, Reddit
8. Content Curation
  - a. Pinterest

## **MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

Media sosial boleh menjadi ‘kawan’ atau ‘lawan’, bergantung kepada cara anda menggunakaninya. Kalau anda gunakannya dengan bijak, anda akan mendapat manfaatnya. Tetapi, kalau digunakan tanpa berhati-hati, anda boleh mengundang padah dan menyesal pada kemudian hari.

Sumber: <http://sbtvirtual.ca/10-types-social-media-platform/>

### **Kebaikan & Keburukan media sosial**

#### **Kebaikan Laman Sosial**

1. Berkomunikasi dan berhubung dengan rakan lama atau bertinggalan jauh.
2. Jaringan untuk mengetahui perkembangan semasa seseorang, isu atau masyarakat
3. Alat hubung antara pemimpin dan masyarakat atau di antara pelanggan dan pengeluar produk
4. Penyebaran berita, khabar dan peristiwa terkini
5. Permintaan bantuan cemas
6. Perkongsian maklumat/ilmu
7. Alat pemantauan pergerakan anak-anak

Media sosial seperti ini sebenarnya dapat memberikan banyak kebaikan kepada masyarakat sekiranya digunakan dengan betul. Terdapat juga keburukan penggunaan media sosial, antaranya:

#### **Keburukan laman sosial**

1. Pembaziran masa sehingga boleh melalaikan seperti pengabaian pelajaran.
2. Penggunaan yang terlampau lama sehingga mengakibatkan pengurangan productivity kerja
3. Ketagihan sehingga sukar untuk berenggang darinya. Kegiatan tersebut boleh juga menimbulkan kemarahan sekiranya diganggu ketika bersosial di laman tersebut.
4. Pergaulan dengan komuniti secara bersemuka semakin berkurangan kerana tertumpu perhatian di alam maya ('anti-sosial').
5. Gangguan kesihatan kerana penggunaan sosial media yang terlampau sehingga memberi kesan kepada kesihatan samada fizikal mahupun mental. Sakit sendi, pening kepala, penglihatan terjejas, malah obesity merupakan fenomena biasa seseorang yang ketagih dengan media sosial.



Kematangan berfikir penting bagi setiap individu yang menggunakan media baru seperti laman web sosial untuk menilai kebaikan dan keburukan setiap aktiviti di alam maya. Dunia maya sememangnya hebat, tetapi hanya ketika anda menggunakaninya secara sederhana dan bijak.

#### **Ingat! Kesederhanaan adalah kunci!**

Sumber: Klik Dengan Bijak (MCMC)

## **LEMBARAN KERJA 6.1**

Adakah anda ketagih kepada media sosial atau telefon pintar anda? Ambil ujian ini untuk mengetahui.

	<b>Soalan</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1.	Adakah anda sering secara tanpa berfikir meluangkan masa dengan sosial media atau telefon anda walaupun ada perkara yang lebih baik untuk dilakukan?		
2.	Adakah anda hilang kawalan masa apabila berluang di sosial media atau di telefon anda?		
3.	Adakah anda menghabiskan lebih banyak masa pada telefon anda atau di media sosial daripada bercakap dengan orang sebenar muka-ke-muka?		
4.	Adakah anda ingin anda boleh kurang berhubung dengan media sosial atau telefon anda?		
5.	Adakah anda kerap tidur dengan telefon pintar anda ON sebelah katil anda?		
6.	Anda menggunakan telefon anda pada setiap jam siang dan malam-walaupun ia mengganggu perkara lain?		
7.	Anda menggunakan telefon anda semasa membuat kerja rumah atau melakukan aktiviti lain yang memerlukan perhatian fokus anda?		
8.	Anda berperasaan tidak selesa tanpa media sosial/telefon pintar anda, walaupun untuk masa yang singkat?		
9.	Apabila anda makan sarapan, adakah telefon pintar anda sentiasa di tempat meja makan atau anda sedang melayar sosial media sambil makan?		
10.	Apabila telefon anda bergetar atau berbunyi mesej, adakah anda rasa keinginan yang kuat untuk memeriksa teks, tweet, e-mel itu?		
11.	Adakah anda mendapati diri tanpa berfikir memeriksa telefon anda banyak kali sehari walaupun anda tahu tidak ada perkara baru atau anda tidak terima mesej penting?		

Mentafsir skor:

Jikalau skor anda 4 atau lebih: Anda mungkin perlu berpuasa dari media sosial atau telefon pintar anda buat masa sekarang untuk mendapatkan semula cara hidup yang seimbang serta mempertimbangkan untuk mengubah corak penggunaan anda untuk manfaat diri sendiri.

Sumber: <https://www.helpguide.org/articles/addiction/smartphone-and-internet-addiction.htm>

## **LEMBARAN KERJA 6.2: Kehidupan Digital Yang Seimbang**

Gunakan gambar-gambar ntuk menceritakan tentang ketagihan sosial media dan proses pemulihan ke kehidupan digital yang seimbang.



Sumber: <http://www.wikihow.com>

## MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Rujukan: jawapan sampel dalam bentuk titik untuk **Lembaran Kerja 6.2**

 <p>Belia sentiasa bersendirian dengan peranti</p>	 <p>Waktu belajar, dia sibuk dengan media sosial</p>	 <p>Dia sedar bahawa dia tidak boleh menumpu perhatian</p>
 <p>Dia mula merancang jadual yang seimbang</p>	 <p>Mengutamakan tugas harian</p>	 <p>Menetapkan masa untuk penggunaan media sosial</p>
 <p>Memperuntukan masa dengan kawan-kawannya</p>	 <p>Memperuntukan masa untuk kerja rumah</p>	 <p>Memperuntukan masa untuk senaman</p>
 <p>Memperuntukan masa untuk hobi</p>	 <p>Memperuntukan masa untuk aktiviti luar talian (offline)</p>	 <p>Membina persahabatan yang kukuh dengan rakan-rakan secara bersemuka</p>

## MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL

# PENILAIAN DAN SIJIL DIGITAL [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)

(siap menjelang bulan May 2017)

1. Guru hendaklah memastikan setiap murid yang telah menghadiri semua Perjumpaan untuk melengkapkan penilaian di laman web [www.cybersafeinschools.my](http://www.cybersafeinschools.my)
2. Murid yang telah melengkapkan penilaian akan menerima sijil digital (PDF) yang boleh di cetak dan disimpan.

Penilaian  
Perjumpaan:

The screenshot shows the homepage of the CyberSAFE IN SCHOOLS website. At the top, there is a banner featuring three students. Below the banner, there are several navigation links: UTAMA, PENILAIAN (highlighted in yellow), PERADUAN, SUMBER, GURU, and HUBUNG KAMI. The main content area is divided into three sections: PENILAIAN MODUL KEWARGANEGARAAN DIGITAL, PERADUAN AKAN DATANG, and SUMBER AKAN DATANG. On the left side, there is a section for '#mydigitalmaker' and another for 'CyberSAFE IN SCHOOLS (Anugerah Pembentiaran)'. Logos for KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA, CyberSecurity Malaysia, MDEC, and digi Empower Societies are present at the bottom. On the right side, there is a form titled 'PERJUMPAAN 4- BULI SIBER' with various questions and dropdown menus. The footer contains similar logos and text.

Sijil Digital:



LINDUNGI DIRI DAN TEMAN ANDA  
**JADI HERO  
ONLINE:  
LAPORKAN  
JENAYAH SIBER**

# Cyber999

**Hubungi waktu pejabat:**

1-300-88-2999

**Talian kecemasan:**

+6019 266 5850

**SMS kepada 15888:**

CYBER999 REPORT  
(emel) (laporan).

**Emel kepada:**

cyber999@cybersecurity.my

Report kandungan haram seperti  
pornografi kanak-kanak menerusi  
hotline Internet INHOPE: [http://  
inhope.org/gns/report-here.aspx](http://inhope.org/gns/report-here.aspx)



Digunakan dengan kebenaran #SayaSayangSaya dan CyberSecurity Malaysia



# **BANDAR DIGITAL: GALERI PETROSAINS, KLCC, KUALA LUMPUR**

 CADANGAN

Guru digalakkan untuk menganjurkan lawatan sambil belajar ke [Petrosains, The Discovery Centre](http://www.petrosains.com.my) ([www.petrosains.com.my](http://www.petrosains.com.my)) untuk melawat Bandar Digital Digi dimana murid boleh belajar secara lebih lanjut dan interaktif mengenai kewarganegaraan digital.

 PETROSAINS		PLAN YOUR VISIT		DISCOVERY CENTRE		OUR PROGRAMMES		LEARNING BYTES								
<h2>Visiting Hours</h2>																
Days	Hours															
Monday	CLOSED (except on Public Holidays and School Holidays)															
Tuesday – Friday	9:30am – 5:30pm (Last Admission: 4:00pm)															
Saturday, Sunday & Public Holiday	9:30am – 6:30pm (Last Admission: 5:00pm)															
*CLOSED on Hari Raya Aidilfitri and Hari Raya Aidiladha.																
<hr/>																
<h2>Price</h2>																
Admission Rates	With MyKad			Non-MyKad												
Senior Citizen (61 years & above)	RM 10.00			RM 15.00												
Adult (13 – 60 years)	RM 20.00			RM 30.00												
Child (3 – 12 years)	RM 8.00			RM 18.00												
Child (2 years & below)	Free Admission															

