Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 04, Desember 2026

PENGARUH VIDEO EDUKASI KEKERASAN BERBASIS *GENDER ONLINE* TERHADAP PEMAHAMAN DAN KESIAPAN BERTINDAK MAHASISWA

Muh Raihan Fajri Arhamuddin[1], Citra Rosalyn Anwar[2], Dedy Aswan[3]
[1,2,3] Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar
[1]raihanfajri111@gmail.com, [2]citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id,
[3]dedy_aswan@unm.ac.id

ABSTRACT

This study analyzes the impact of Online Gender-Based Violence (OGBV) educational videos on students' understanding and readiness to act. The awareness-to-action gap serves as the primary background, where most students do not yet understand the reporting procedures for digital violence despite being aware of the dangers. This study employs a descriptive quantitative and qualitative approach, collecting data through questionnaires distributed to students at a public university in Makassar. The results show that before watching the video, only a few students understood the reporting steps. However, after watching videos based on real case studies, almost all students stated that the video provided clear and practical guidance. This contextual approach proves to not only enhance procedural knowledge but also to evoke reflective awareness and proactive behavioral intentions. Thus, OGBV educational videos bridge the awareness-to-action gap, making them an effective learning strategy to improve students' digital security literacy.

***Keywords**: Educational Video, Online Gender-Based Violence, Digital Literacy, Student Readiness to Act.*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh video edukasi Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) terhadap pemahaman dan kesiapan bertindak mahasiswa. Kesenjangan antara kesadaran dan tindakan menjadi latar belakang utama, di mana sebagian besar mahasiswa belum memahami prosedur pelaporan kekerasan digital meskipun sudah menyadari bahayanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan pengumpulan data melalui angket kepada mahasiswa di salah satu perguruan tinggi negeri di Makassar. Hasil menunjukkan bahwa sebelum menonton video, hanya sedikit mahasiswa yang paham langkah pelaporan. Namun, setelah menonton video berbasis studi kasus nyata, hampir seluruh mahasiswa menyatakan bahwa video tersebut memberikan panduan praktis yang jelas. Pendekatan kontekstual ini terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan prosedural, tetapi juga membangkitkan kesadaran reflektif dan niat bertindak proaktif. Dengan demikian, video edukasi KBGO

menjembatani kesenjangan antara kesadaran dan tindakan, sehingga efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi keamanan digital mahasiswa.

Kata Kunci: Video Edukasi, Kekerasan Berbasis Gender Online, Literasi Digital, Kesiapan Bertindak Mahasiswa.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet telah mengubah secara fundamental berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita berkomunikasi, mengakses informasi, dan menjalin hubungan sosial. Di Indonesia, tingkat penetrasi internet terus menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2026, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 81,72%, yang berarti sekitar 235,26 juta jiwa dari total populasi 287,30 juta jiwa telah terhubung ke dunia maya (Sari, 2026). Kemajuan ini membawa dampak positif yang luar biasa, khususnya di bidang pendidikan, di mana mahasiswa dapat mengakses sumber belajar yang melimpah, mengikuti perkuliahan daring, serta memperluas jaringan akademik dan profesional mereka tanpa batasan geografis (Sasmita, 2020; Anwar et al., 2022). Namun, di balik segudang manfaat tersebut, dunia digital juga menyimpan berbagai ancaman yang serius, terutama bagi kelompok pengguna aktif seperti mahasiswa. Kejahatan siber dalam berbagai bentuknya mulai dari pencurian data pribadi, penyebaran hoaks, perundungan daring (*cyberbullying*), hingga kekerasan berbasis gender online telah menjadi tantangan nyata yang memerlukan perhatian dan penanganan serius dari berbagai pemangku kepentingan (Butarbutar, 2023; Nisa et al., 2023).

Salah satu ancaman yang paling mengkhawatirkan dan terus mengalami peningkatan kasus secara signifikan adalah Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). KBGO didefinisikan sebagai segala bentuk kekerasan yang menargetkan seseorang karena gendernya, yang dilakukan melalui pemanfaatan platform digital (Ihsani, 2021). Bentuk-bentuk KBGO sangat beragam dan terus berkembang seiring dengan

dinamika teknologi, di antaranya adalah *doxing* (penyebaran data pribadi tanpa izin), *revenge porn* (penyebaran konten intim untuk tujuan balas dendam), *cyberstalking* (penguntitan secara terus-menerus melalui pesan atau komentar di media sosial), serta *child grooming* (manipulasi dan eksploitasi anak di dunia maya). Data yang dirilis oleh Komnas Perempuan menunjukkan lonjakan kasus KBGO yang sangat mengkhawatirkan pada tahun 2019 tercatat sebanyak 241 kasus, yang melonjak tajam menjadi 940 kasus pada tahun 2020, dan angka ini terus menunjukkan tren peningkatan di tahun-tahun berikutnya. Fenomena ini tidak hanya menimbulkan trauma psikologis yang mendalam bagi korban, seperti kecemasan, depresi, hingga hilangnya rasa aman, tetapi juga berdampak pada prestasi akademik, reputasi digital, dan bahkan kesempatan kerja di masa depan (Wahyuningrum et al., 2023). Mahasiswa sebagai generasi digital *native* yang menghabiskan sebagian besar waktunya di ranah daring menjadi salah satu kelompok yang paling rentan dan paling sering menjadi korban maupun saksi dari tindak kekerasan ini.

Meskipun kesadaran akan bahaya KBGO terbilang cukup tinggi di kalangan mahasiswa, terdapat sebuah kesenjangan kritis yang jarang disadari, yaitu kesenjangan antara kesadaran dan tindakan (*awareness-to-action gap*). Fenomena ini mengacu pada situasi di mana individu memiliki pengetahuan dan kesadaran akan suatu risiko, tetapi tidak memiliki kemampuan atau pengetahuan prosedural untuk bertindak ketika menghadapi risiko tersebut secara nyata (Nurse, 2021). Dalam konteks keamanan siber, pengetahuan deklaratif (mengetahui definisi dan konsekuensi) tidak otomatis berubah menjadi pengetahuan prosedural (mengetahui langkah-langkah praktis untuk mencegah atau mengatasi ancaman). Berdasarkan observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 35 mahasiswa pada mata kuliah Literasi Digital di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, ditemukan bukti kuat mengenai kesenjangan ini. Sebanyak 68,6% mahasiswa mengakui bahwa pemahaman mereka tentang berbagai

jenis KBGO masih sangat kurang, dan yang lebih memprihatinkan, sebanyak 86% mahasiswa mengaku tidak mengetahui prosedur atau langkah-langkah yang benar untuk melaporkan tindak kekerasan online ketika mereka atau orang terdekat mereka mengalaminya. Selain itu, 84% mahasiswa mengaku sering merasa bingung dalam mengenali berbagai bentuk ancaman siber. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa memiliki kesadaran umum bahwa KBGO adalah hal yang salah dan berbahaya, mereka sama sekali tidak memiliki "peta jalan" atau panduan praktis yang dapat mereka andalkan ketika menghadapi situasi darurat di dunia digital. Hal ini sejalan dengan temuan (Balqis & Monggilo 2023) yang menyoroti bahwa banyak korban *doxing* tidak mampu bertindak karena tidak tahu harus melapor ke mana dan bagaimana mengamankan bukti digital.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan mahasiswa. Penelitian-penelitian sebelumnya telah berkontribusi dalam menyediakan beragam media dan bahan ajar. Penelitian oleh (Ramadani 2024) di lingkungan yang sama berhasil mengembangkan e-modul *Digital Safety* dan dinyatakan sangat layak dengan tingkat kepraktisan mencapai 92,5% berdasarkan penilaian mahasiswa. E-modul tersebut dinilai efektif dalam menyajikan informasi yang detail dan dapat dipelajari secara mandiri. Penelitian lain oleh Tiwi & Mellisa (2023) mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Sementara itu, Anwas (2020) mengkaji film pendidikan sebagai media pembentuk karakter bangsa, yang menyoroti bagaimana media audiovisual dapat menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kebangsaan secara naratif. Namun demikian, jika ditelaah lebih mendalam, terdapat beberapa kesenjangan (*gap*) yang belum terpecahkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, e-modul yang dikembangkan oleh (Ramadani 2024), meskipun sangat layak secara teknis, merupakan media statis yang berbasis teks dan grafik. Media statis memiliki keterbatasan dalam menyampaikan prosedur yang bersifat dinamis, membangun keterhubungan emosional, dan mensimulasikan skenario nyata secara visual yang semuanya merupakan elemen kunci

dalam mengubah kesadaran menjadi kesiapan bertindak. Kedua, penelitian Tiwi & Mellisa (2023) memang mengembangkan video, namun fokusnya masih bersifat umum dan tidak secara spesifik membahas konten keamanan digital yang kontekstual dengan ancaman KBGO yang bersifat sensitif dan personal. Ketiga, penelitian Anwas (2020) lebih bersifat naratif dan makro, serta tidak dirancang untuk mengajarkan keterampilan prosedural spesifik yang dibutuhkan mahasiswa dalam menghadapi ancaman siber secara langsung. Dengan kata lain, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji pengaruh media video yang dirancang secara spesifik untuk menjembatani kesenjangan *awareness-to-action gap* pada topik KBGO dengan pendekatan studi kasus nyata yang viral dan relevan dengan keseharian mahasiswa Indonesia.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengembangkan media video edukasi yang secara khusus berfokus pada topik KBGO dengan pendekatan studi kasus nyata yang pernah viral di Indonesia. Pendekatan ini berbeda dengan pendekatan teoretis atau naratif umum karena menghadirkan skenario yang autentik dan dapat diproyeksikan oleh mahasiswa ke dalam kehidupan mereka sendiri, sehingga menciptakan resonansi emosional yang kuat yang merupakan prasyarat penting bagi perubahan sikap dan perilaku (Lave & Wenger, 1991; Sari & Marlina, 2022). Kedua, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada aspek kelayakan teknis dan prosedur pengembangan, penelitian ini secara spesifik menganalisis pengaruh dari video edukasi tersebut terhadap tiga ranah belajar mahasiswa secara terintegrasi, yaitu ranah kognitif (peningkatan pengetahuan prosedural tentang cara melapor dan melindungi diri), ranah afektif (peningkatan kesadaran emosional dan sikap reflektif terhadap keamanan digital), serta ranah konatif (munculnya niat dan kesiapan untuk bertindak secara proaktif). Ketiga, penelitian ini secara eksplisit mengukur sejauh mana media video mampu menjembatani kesenjangan antara kesadaran dan tindakan yang selama ini menjadi

hambatan utama dalam edukasi keamanan siber (Nurse, 2021).

Berdasarkan latar belakang, *state of the art*, dan gap analysis yang telah dipaparkan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh video edukasi Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) terhadap pemahaman dan kesiapan bertindak mahasiswa. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pengaruh video terhadap peningkatan pemahaman prosedural mahasiswa dalam menghadapi ancaman KBGO; (2) pengaruh video terhadap kesadaran emosional dan niat bertindak mahasiswa; serta (3) pengaruh video terhadap motivasi dan minat belajar mahasiswa pada topik literasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu komunikasi dan teknologi pendidikan, khususnya dalam memahami bagaimana media audiovisual berbasis studi kasus kontekstual dapat berfungsi sebagai katalis perubahan perilaku di ruang digital. Selain itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi dosen dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kesiapan bertindak di dunia maya yang semakin kompleks dan penuh risiko. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pijakan bagi penelitian-penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas media serupa pada populasi yang lebih luas dan konteks ancaman siber yang berbeda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis pengaruh video edukasi KBGO. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui tidak hanya seberapa besar dampak video edukasi terhadap mahasiswa, tetapi juga bagaimana perasaan, tanggapan, dan pengalaman mereka secara langsung setelah menonton video tersebut. Dengan kata lain, angka-angka memberikan gambaran umum tentang perubahan yang terjadi, sementara narasi dari mahasiswa memberikan makna yang lebih dalam di balik angka-angka itu.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah Literasi Digital, dengan rincian 35 mahasiswa pada tahap sebelum menonton video (analisis kebutuhan) dan 29 mahasiswa pada tahap setelah menonton video (uji coba kelompok besar). Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik responden terhadap tujuan penelitian dan disebarkan melalui Platform Google Forms Khairunnisa (Khairunnisa, E., & Nurhidayatulloh, A. 2025)

Data tentang pengaruh video dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan sebelum menonton untuk mengukur tingkat pemahaman awal dan preferensi mahasiswa terhadap media pembelajaran, angket responden pengguna setelah menonton mengukur persepsi mahasiswa terhadap kejelasan, kemanfaatan, dan daya tarik video. Dan tanggapan terbuka yang bertujuan menggali secara kualitatif bagaimana video mempengaruhi perasaan, kesadaran, dan niat mahasiswa.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang memungkinan peneliti menggambarkan hasil yang diperoleh dalam bentuk tabel dan grafik (Braun & Clarke, 2021) menjelaskan bahwa analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data secara sistematis dan menyeluruh serta mempermudah interprestasi hasil penelitian (Sugiyono 2017).

Hasil analisis ini disajikan dalam bentuk narasi yang dilengkapi dengan grafik dan tabel untuk mempermudah pemahaman. Kesimpulan dari data yang dianalisis digunakan untuk menjawab pertanyaaan peniliti dan memahami sejauh mana pengaruh video edukasi kekerasan berbasis gender online terhadap Pemahaman dan Kesiapan Bertindak Mahasiswa

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari angket yang disebarkan kepada mahasiswa peserta mata kuliah Literasi Digital di Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, dengan total responden sebanyak 35 mahasiswa untuk tahap analisis kebutuhan dan 29 mahasiswa untuk tahap uji coba kelompok besar, maka dapat diperoleh data analisis sebagai berikut:

Tabel 1 Pemahaman Prosedural Mahasiswa Sebelum Menonton Video Edukasi KBGO

		Frequency	*Percent*	*Valid Percent*	*Cumulative Percent*
Valid	Paham cara melaporkan kekerasan online	5	14.3	14.3	14.3
	Tidak paham cara melaporkan kekerasan online	30	85.7	85.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Merujuk pada Tabel 1, sebanyak 85,7% responden mengaku tidak paham prosedur melaporkan kekerasan online sebelum menonton video edukasi, sementara hanya 14,3% yang merasa sudah paham. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan yang sangat signifikan antara kesadaran mahasiswa akan bahaya kekerasan berbasis gender online dengan kemampuan praktis mereka dalam bertindak. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pengetahuan deklaratif (tahu tentang bahaya) tidak otomatis diikuti oleh pengetahuan prosedural (tahu cara menangani), sebuah fenomena yang dalam literatur keamanan siber dikenal sebagai *awareness-to-action gap* (Nurse, 2021). Rendahnya pemahaman prosedural ini menjadi justifikasi utama bagi pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga instruktif dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan temuan (Setiansah 2025) yang menyoroti bahwa pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan akademik tidak dapat dicapai secara efektif hanya dengan menyebarkan informasi melalui media digital, melainkan harus didukung oleh inisiatif untuk meningkatkan literasi digital di seluruh komunitas kampus. Dengan kata lain, keberadaan informasi saja tidak cukup, mahasiswa membutuhkan kapasitas prosedural untuk menerjemahkan kesadaran menjadi tindakan nyata.

Lebih lanjut, temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Kohler, Punte, & Meinel (2023) yang mengamati adanya perbedaan tajam antara pemahaman dan penerapan pengetahuan (*severe differences between understanding and applying knowledge*) dalam pendidikan keamanan siber. Dalam studi mereka yang melibatkan lebih dari 1.500 partisipan, diketahui bahwa berbagai jenis video pendidikan menghasilkan tingkat keberhasilan belajar yang

berbeda, terutama pada dimensi perlindungan (*Protection*) dan perilaku (*Behavior*). Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian informasi deklaratif tidak cukup untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan prosedural yang diperlukan dalam menghadapi ancaman siber.

Tabel 2 Pengaruh Video Edukasi terhadap Pemahaman Prosedural Mahasiswa Setelah Menonton

		Frequency	*Percent*	*Valid Percent*	*Cumulative Percent*
Valid	Menyatakan video memberikan panduan praktis dan jelas	28	96.6	96.6	96.6
	Menyatakan panduan kurang jelas	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

Merujuk pada Tabel 2, sebanyak 96,6% responden menyatakan bahwa video edukasi yang mereka tonton memberikan panduan praktis yang jelas dan mudah diikuti, sementara hanya 3,4% yang menyatakan kurang jelas. Angka ini menunjukkan peningkatan pemahaman prosedural yang sangat drastis dibandingkan dengan kondisi sebelum menonton video, di mana hanya 14,3% mahasiswa yang merasa paham. Responden menilai bahwa pendekatan studi kasus nyata yang diangkat dalam video seperti kasus kekerasan berbasis gender yang pernah viral di Indonesia sangat membantu mereka memahami langkah-langkah konkret, mulai dari melakukan dokumentasi bukti, memblokir pelaku, melaporkan ke platform media sosial, hingga mengakses lembaga bantuan hukum seperti Komnas Perempuan dan LBH Apik. Seorang mahasiswa dalam tanggapan terbukanya menyatakan, *"Vidionya menarik dan mudah dipahami bagi kalangan manapun, dari cara penyampaian juga sangat bagus walau tidak menonton video secara langsung, sudah bisa dipahami."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa kualitas penyajian video yang menggabungkan elemen visual, audio, dan teks secara sinergis mampu menjembatani kesenjangan pemahaman yang selama ini dialami mahasiswa.

Keberhasilan ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui dua saluran (visual dan auditori) secara bersamaan, sehingga memperkuat pembentukan memori jangka panjang dan memudahkan proses *recall* ketika dibutuhkan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Kohler dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa video animasi mencapai keberhasilan belajar terbaik dalam tugas transfer (*transfer tasks*), seperti untuk menilai langkah-langkah perlindungan, dibandingkan dengan presentasi slide atau video wawancara. Dalam konteks penelitian ini, video edukasi KBGO yang dikembangkan menggunakan pendekatan naratif dan visual yang dinamis terbukti efektif tidak hanya untuk pemahaman dasar (*Perception*), tetapi juga untuk kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata (*Protection* dan *Behavior*).

Penelitian terbaru oleh Hualakhi (2026) tentang perancangan animasi berbasis naratif untuk meningkatkan kesadaran keamanan digital pada Generasi Z juga menemukan bahwa media animasi naratif efektif dalam mengubah perilaku digital, dengan nilai N-Gain yang dicapai melebihi 0,7. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa pendekatan naratif dan visual yang kontekstual sangat relevan untuk generasi digital *native*, yang terbiasa mengonsumsi informasi dalam format audiovisual yang ringkas dan menarik.

UNESCO (2026) juga mengembangkan sumber belajar digital untuk mencegah kekerasan berbasis gender dan seksual online di Montenegro, yang menyediakan panduan praktis untuk mengenali, mencegah, dan merespons kekerasan tersebut. Sumber daya ini dirancang khusus untuk orang tua, siswa, dan guru, dengan pendekatan yang memberdayakan keluarga, sekolah, dan siswa untuk bertindak bersama. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, serta penyediaan panduan praktis yang jelas, merupakan kunci efektivitas intervensi pendidikan dalam mengatasi KBGO.

Tabel 3 Preferensi Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran

	Frequency	*Percent*	*Valid Percent*	*Cumulative Percent*

Valid	Video	27	77.1	77.1	77.1
	E-modul	4	11.4	11.4	88.5
	Podcast / Infografis Digital	4	11.4	11.4	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Merujuk pada Tabel 3, sebanyak 77,1% responden memilih video sebagai media pembelajaran yang paling mereka inginkan untuk mempelajari topik keamanan digital, khususnya kekerasan berbasis gender online. Sementara itu, e-modul dipilih oleh 11,4% responden, dan sisanya 11,4% memilih podcast atau infografis digital. Data ini memperkuat urgensi pengembangan video edukasi dan sekaligus menjelaskan mengapa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh tingkat penerimaan yang sangat tinggi dari mahasiswa. Preferensi yang kuat terhadap video ini sejalan dengan karakteristik generasi digital *native* yang terbiasa mengonsumsi informasi dalam format audiovisual yang ringkas dan menarik (Parlindungan et al., 2020). Temuan Hualakhi (2026) juga mengkonfirmasi bahwa Generasi Z, sebagai pengguna paling intensif platform media sosial, membutuhkan media edukasi yang sesuai dengan preferensi mereka untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya serangan siber

Selain itu, tanggapan kualitatif dari mahasiswa menunjukkan bahwa video dianggap *"sangat related"* dengan realitas yang mereka hadapi sehari-hari, serta meninggalkan *"pesan kuat untuk tidak meremehkan keamanan digital"*. Temuan ini mengindikasikan bahwa video tidak hanya efektif sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga mampu menyentuh ranah afektif mahasiswa, mendorong kesadaran reflektif, serta menumbuhkan niat untuk bertindak lebih proaktif dalam melindungi diri di ruang digital. Hal ini sejalan dengan temuan Setiansah dkk. (2025) yang mengilustrasikan bagaimana media sosial dan digital membentuk persepsi tentang kekerasan seksual dan memainkan peran kritis dalam meningkatkan kesadaran

Lebih lanjut, penelitian Kohler dkk. (2023) menunjukkan bahwa jenis video memainkan peran signifikan dalam keberhasilan belajar untuk tugas *Recall* dan *Transfer*. Dalam konteks ini, video edukasi KBGO yang dikembangkan dengan pendekatan studi kasus nyata dan naratif terbukti efektif dalam menjembatani

kesenjangan antara kesadaran dan tindakan, karena tidak hanya mentransfer pengetahuan deklaratif tetapi juga membekali mahasiswa dengan pengetahuan prosedural yang aplikatif. Temuan ini juga didukung oleh proyek UNESCO (2026) yang menekankan bahwa pencegahan kekerasan berbasis gender dan seksual online membutuhkan individu yang terinformasi, percaya diri, dan terlibat, serta dilengkapi dengan alat-alat praktis untuk bertindak

Dengan demikian, temuan penelitian ini secara komprehensif menunjukkan bahwa video edukasi berbasis studi kasus nyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman prosedural mahasiswa, pembangunan kesadaran reflektif, dan pembentukan niat bertindak proaktif dalam menghadapi KBGO. Pendekatan kontekstual dan emosional melalui penyajian kasus nyata yang viral terbukti menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani *awareness-to-action gap* yang selama ini menjadi tantangan utama dalam edukasi keamanan siber.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa video edukasi berbasis studi kasus nyata terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara kesadaran dan tindakan (*awareness-to-action gap*) mahasiswa dalam menghadapi Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), di mana sebelum menonton video hanya sebagian kecil mahasiswa yang memahami prosedur pelaporan, namun setelah menonton hampir seluruh mahasiswa menyatakan video memberikan panduan praktis yang jelas. Temuan ini menghasilkan sebuah model pembelajaran literasi digital yang menekankan pada pendekatan kontekstual dan emosional melalui penyajian kasus nyata yang viral, yang terbukti tidak hanya mentransfer pengetahuan deklaratif tetapi juga pengetahuan prosedural sekaligus membangun kesadaran reflektif dan niat bertindak mahasiswa. Video edukasi ini juga mempengaruhi ranah afektif mahasiswa dengan membangkitkan kesadaran untuk tidak meremehkan keamanan digital, serta ranah konatif berupa munculnya kesiapan proaktif dalam melindungi diri di ruang digital, yang menjadikannya berbeda dari media pembelajaran konvensional

yang lebih bersifat informatif daripada instruktif. Preferensi mahasiswa yang sangat kuat terhadap video dibandingkan media lain semakin menegaskan bahwa format audiovisual yang ringkas, menarik, dan kontekstual merupakan kunci efektivitas pembelajaran literasi digital di era generasi *native digital*. Penelitian ini merekomendasikan integrasi video edukasi berbasis studi kasus nyata ke dalam kurikulum mata kuliah Literasi Digital sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan teoretis, tetapi juga pada pembentukan kesiapan bertindak di dunia maya yang semakin kompleks, serta mendorong penelitian lanjutan dengan desain eksperimental pada populasi yang lebih luas dan konteks ancaman siber yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, C. R., Gani, R., Andriani, & Arkam, N. F. (2022). Pendidik, pelajar dan orangtua, ketika kelas berada dalam genggaman. *Jurnal Riset Public Relations*, 111–116. https://doi.org/10.29313/jrpr.vi.1356

Anwas, O. M. (2020). Film pendidikan: Karya seni, representasi, dan realitas sosial dalam membangun karakter bangsa. *Jurnal Teknodik*, 185–198. https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.20

Balqis, D. R., & Monggilo, Z. Z. M. (2023). Doxing sebagai ancaman baru jurnalis online: Menelisik kasus doxing jurnalis. *Jurnal Komunikasi*, *14*(2), 133–144.

Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.

Hualakhi, E. A. (2026). *Perancangan Animasi Berbasis Narrative Storytelling Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Keamanan Digital Pada Generasi Z* [Skripsi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember]

Ihsani, S. N. (2021). Kekerasan berbasis gender dalam victim-blaming pada kasus pelecehan yang dipublikasi media online. *Jurnal Wanita dan Keluarga*, *2*(1), 12–21. https://doi.org/10.22146/jwk.2239

Khairunnisa, E., & Nurhidayatulloh, A. (2025). The Influence of Game Use and Video Game Content in Managing Students' Emotional Balance Amid Academic Pressure. *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi*, *10*(1), 1-9. https://doi.org/10.56873/jimk.v10i1.444

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral*

participation. Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (Ed.). (2009). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, *1*(2), 195–202. https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32

Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson.

Nurse, J. R. C. (2021). Cybersecurity awareness. In S. Jajodia, P. Samarati, & M. Yung (Eds.), *Encyclopedia of cryptography, security and privacy*. Springer.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.

Ramadani, P. (2024). *Pengembangan e-modul digital safety pada mahasiswa program mata kuliah literasi digital jurusan teknologi pendidikan FIP UNM* [Skripsi, Universitas Negeri Makassar].

Sari, R. P. (2026). *Pengguna Internet Indonesia Tembus 235 Juta, Jawa Masih Dominan*. digitalcitizenship. https://digitalcitizenship.id/berita/pengguna-internet-ri-235-juta-2026

Sari, W. P., & Marlina, R. (2022). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(4), 1873–1879.

Setiansah, M., Nuryanti, Santoso, E., & Wuryaningsih, T. (2025). Digital Literacy as a Strategy for Preventing and Handling Sexual Violence in the Indonesian Academic Communities. *Comunicação e Sociedade, 47*.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut pada mata kuliah kultur jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, *4*(1), 39–45. https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45

UNESCO. (2026). *Promoting safe and inclusive digital spaces for youth in Montenegro*. https://www.unesco.org/en/articles/promoting-safe-and-inclusive-digital-spaces-youth-montenegro[reference:18]

Wahyuningrum, S. S., Rohmawati, L., Mustaqim, W., Qalban, A. A., & Heriyanto, Y. (2023). Fenomena cyberbullying pada kalangan mahasiswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, *2*(1), 37–

48. https://doi.org/10.24090/j.assertive.v2i01.8296