

## EDUKASI PENGGUNAAN INTERNET DAN PENERAPAN ETIKA DI DUNIA MAYA OLEH REMAJA DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Ratu Nadya Wahyuningratna<sup>1</sup>, Fitria Ayuningtyas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jl. R.S Fatmawati no.1, Jakarta Selatan 12450  
Email : ratunadyaw@upnvj.ac.id

### Abstrak

Di tengah wabah pandemi Covid-19 yang belum usai, masyarakat jadi lebih banyak yang menghabiskan lebih banyak waktu di rumah selain ke tempat kerja, sekolah dan kuliah. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penularan virus berbahaya tersebut. Tak ayal para remaja yang saat ini beberapa di antaranya masih melakukan kegiatan belajar secara daring, mereka banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet. Mulai dari bermain game online, membuka sosial media atau mengakses beberapa situs hiburan, mereka lakukan untuk "membunuh" rasa bosan. Dengan tingginya penggunaan internet di kalangan remaja ini, kadang mereka kurang memahami bahwa ada etika tersendiri di dalam dunia internet atau yang dikenal dengan dunia maya tersebut. Etika di dunia maya ini sangatlah penting dipahami oleh semua orang, dan lebih baik diketahui sedari usia remaja agar bisa diterapkan sejak dini karena pentingnya kita memiliki etika bukan hanya terjadi di dunia nyata tetapi juga di dunia maya. Tidak banyak yang memahami bahwa sikap kurang baik seperti hate speech, body shaming dan cyberbullying merupakan tindakan serius yang melanggar etika dunia maya dan dapat mengakibatkan hal yang fatal. Kerena itu penulis melakukan sosialisasi penggunaan internet dan penerapan etika di dunia maya oleh remaja siswa-siswi SMK Wiyata Satya Jakarta Barat di tengah pandemi Covid-19 ini agar mereka mudah memahami cara penggunaan internet yang baik dan dapat memahami etika penggunaannya.

**Kata kunci :** covid-19, dunia maya, etika, internet, remaja

### 1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 hampir memasuki tahun ke-3 nya dan masih merupakan kondisi yang sangat meresahkan bagi masyarakat di seluruh dunia. Walau vaksin sudah disebar luaskan dan peraturan jaga jarak agak dikurangi, hal ini tidak membuat kita menjadi lengah. Berbagai dampak dari hadirnya Virus Corona ditengah tengah kita menciptakan berbagai perubahan dalam pola kehidupan masyarakat sehari-hari namun meskipun virus ini kemungkinan tidak akan bertahan selamanya, berbagai perubahan yang terjadi diakibatkan pandemi ini kemungkinan akan bertahan dan membentuk berbagai norma dan sistem baru yang berlaku di dalam masyarakat (Purnama dkk., 2020, hal. 65). Salah satu norma dan sistem baru yang terbentuk adalah keinginan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

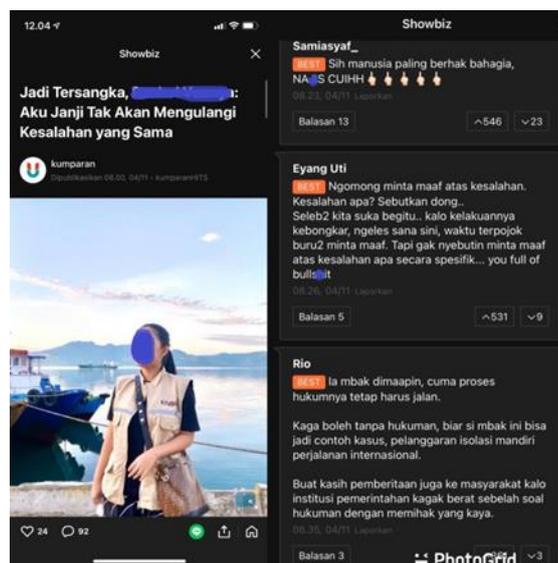
Di seluruh dunia khususnya Indonesia sendiri, level PPKM atau pengaturan jaga jarak sudah diturunkan dari yang umumnya di level 3 menjadi 2 di banyak daerah, pusat perbelanjaan dan tempat hiburan sudah dibuka, kantor-kantor sudah banyak yang menerapkan WFO (*work from office*), bahkan beberapa sekolah dan universitas sudah menerapkan *blended learning*, yaitu tatap muka dan daring secara bersamaan. Pandemi Covid-19 menjadikan seseorang harus menjauh dari kerumunan. Karena itu, hampir seluruh negara melakukan kegiatan *virtual* untuk menggantikan kegiatan tatap muka (Amalia & Sa'adah, 2020, hal.217).

Bagi siswa yang duduk di bangku sekolah, banyak dari mereka yang sudah mendapatkan vaksin Covid-19 terutama yang duduk di bangku sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, namun beberapa masih ada yang tidak diberikan izin belajar tatap muka di sekolah oleh orang tuanya demi menjaga keselamatan dan menghindari penularan virus berbahaya tersebut. Dengan masih banyaknya kegiatan belajar yang dilakukan secara *virtual*, para remaja ini banyak menghabiskan waktu mereka dengan mengakses internet di ponsel pintar maupun komputer/ laptop mereka untuk banyak kegiatan selain untuk belajar daring. Mengakses sosial media, mencari jawaban dari tugas sekolah sampai bermain *game* bisa mereka lakukan dengan memanfaatkan teknologi internet.

Remaja sekolah menengah khususnya sekolah menengah atas umumnya memang sudah dibekali ponsel pintar dan komputer atau laptop untuk menunjang kegiatan belajar dan komunikasi. Usia 15-17 tahun juga sudah menjadi usia yang cukup bagi mereka untuk memahami bagaimana mengakses internet untuk kebutuhan pendidikan, hiburan bahkan bersosialisasi dengan orang lain. Dengan pemahaman yang baik dalam mengakses internet ini, kadang mereka melupakan bahwa ada norma dan etika tersendiri di dalam penggunaan internet ini. Bukan hanya di dunia nyata, di dunia maya pun masyarakatnya harus bisa menerapkan etika dalam penggunaannya.

Teknologi internet ini dikembangkan karna bertujuan untuk mempermudah kerja dan berkomunikasi manusia bisa secara lebih produktifitas dan efisien. Kemajuan dan perkembangan dunia internet sudah sangat luas dan pesat yaitu menimbulkan globalisasi yang bersifat menyeluruh dan diterima di seluruh kalangan di belahan dunia. Dari sinilah muncul *cybercultur* (budaya internet), budaya internet itu sendiri merupakan budaya yang muncul dari perkembangan teknologi komunikasi. Budaya internet juga merupakan fenomena sosial dari penggunaan jaringan komputer. Internet saat ini memiliki berbagai bentuk lain dari komunikasi, contohnya komunitas *online* dan aplikasi *mobile* (Dela, 2021). Dari budaya internet atau *cyberculture* ini muncullah etika-etika yang umumnya digunakan di dunia maya agar orang-orang yang mengakses internet atau yang lebih dikenal dengan masyarakat maya ini memiliki aturan tersendiri dan tidak berbuat seenaknya.

Ketidak-sadaran akan adanya etika tidak tertulis dalam ber-Internet dan kekurang-dewasaan dalam penggunaan *email*, *chatting*, dan *mailing list* dapat menyeret para penggunanya kepada situasi yang tidak sehat jika salah satu pihak tidak mengerti budaya di Internet (Hadi, 2006, hal. 342). Begitu pula dalam menyampaikan komentar di situs-situs tertentu atau sosial media, terkadang orang-orang lupa bahwa dalam menyampaikan sesuatu juga ada etika dan batasannya.



Gambar 1. Artikel Online tentang Seorang Selebgram (Sumber: Kumparan.com)

Dari gambar di atas dapat menjadi salah satu contoh bagaimana masyarakat dunia maya seakan tidak mengindahkan etika saat berkomentar. Pemberitaan diambil dari Kumparan.com mengenai selebgram berinisial RV yang diberitakan menjadi tersangka karena “kabur” dari karantina setelah baru pulang dari luar negeri. Dalam kolom komentar dapat dilihat bahwa orang-orang bahkan dengan mudahnya melontarkan kalimat-kalimat dengan nada kurang mengenakan dan cenderung menggunakan kata-kata kasar. Melayangkan kalimat tidak mengenakan seperti itu menunjukkan bahwa masyarakat maya masih belum memahami bahayanya berkomentar sembarangan di internet.

Dalam lingkup yang lebih kecil, usia remaja yang sedang aktif-aktifnya dan menyenangkan kegiatan mengakses internet untuk kebutuhan apapun namun mereka seringkali melupakan etika-etika mendasar saat menggunakannya. Akan sering juga didapati komentar-komentar tidak etis di internet terutama di sosial media yang berasal dari akun anak-anak muda, mereka seolah menganggap hal seperti tersebut adalah sesuatu yang biasa saja.

Kegiatan abdimas ini dilaksanakan secara daring (*webinar*) kepada siswa kelas XI SMK Wiyata Satya Jakarta Barat, usia siswa yang rata-rata di angka 15 sampai 16 tahun merupakan umur yang cocok untuk diberikan pengarahan mengenai penggunaan internet yang baik dan menerapkan etika di dunia maya untuk menghindari *cyberbullying*, *hate speech* dan *body shaming* karena mereka sudah memiliki kemampuan yang baik untuk mengakses situs-situs di internet baik menggunakan ponsel pintar maupun komputer/ laptop.

## 2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pengarahan dan sosialisasi mengenai penggunaan internet yang tepat dan bagaimana menerapkan etika dalam penggunaannya karena seperti kita tahu bahwa usia remaja merupakan usia yang senang untuk menunjukkan jati diri dan mengemukakan pendapatnya. Namun cara mereka menunjukkan jati diri mereka dan memberikan komentar-komentar pendapat di situs-situs internet terkadang tidak mengindahkan etika di dunia maya.

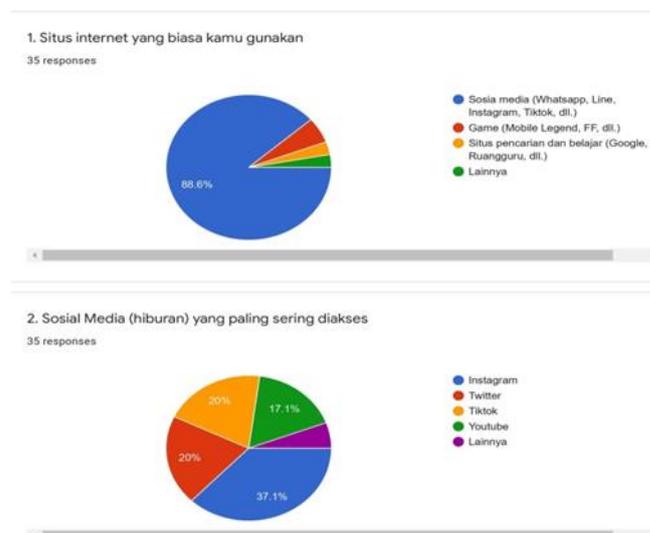
Penulis mengadakan *webinar* dengan menggunakan Zoom dan mengajak setidaknya satu kelas (kelas XI) untuk diberi informasi mengenai penggunaan internet yang baik dan penerapan etika di dunia maya, sebelum *webinar* dilaksanakan, diadakan *pretest* menggunakan Google Form untuk mengetahui penggunaan dan pemahaman peserta dalam mengakses internet.

Kegiatan sosialisasi ini memiliki tujuan spesifik sebagai berikut:

1. Memberikan informasi tentang tren penggunaan internet saat ini dan pemanfaatannya di kala pandemi Covid-19 yang masih mewabah.
2. Memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif dalam mengakses dunia maya, khususnya sosial media
3. Memberikan informasi etika-etika mendasar saat mengakses dunia maya, khususnya sosial media.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan webinar dilaksanakan pada akhir Oktober 2021 menggunakan *platform* Zoom dengan memberikan sosialisasi memakai Powerpoint kepada 35 siswa kelas XI SMK Wiyata Satya Jakarta Barat. Sebelum pelaksanaan *webinar* ini dilaksanakan, penulis mengirimkan *link* Google Form pretest untuk diisi oleh peserta, berupa seputar penggunaan mereka dan pengetahuan terhadap penggunaan internet.



Gambar 2. Pertanyaan 1 dan 2 Hasil pretest (sumber: Google form)

Penyataan pertama yang diberikan adalah situs internet yang biasanya diakses dan digunakan, sebagian (86%) para peserta membuka sosial media seperti Whatsapp, Instagram, Tiktok, dan lain sebagainya. Selanjutnya mereka menggunakannya untuk bermain *game online*. Sosial media saat ini memang mejadi *platform* primadona bagi generasi Z sebagai wadah untuk menyalurkan hobi, menunjukkan jati diri, sekadar hiburan bahkan mencari pundi-pundi uang. Tak heran kalau sosial media yang jenisnya beragam ini menjadi favorit para remaja di usia belasan.

Pernyataan kedua adalah tentang sosial media yang paling sering diakses, sebagian besar (37,1%) peserta menyukai *platform* Instagram sebagai sarana hiburan. berdasarkan riset Pipper Jaffray, Instagram dikatakan menjadi platform yang paling banyak digunakan oleh kalangan remaja perbulannya (Nurlitasari, 2018). Karen North, seorang pakar media sosial dari University of Southern California, mengatakan bahwa daya tarik dari ketiga aplikasi favorit Gen Z (Instagram, Snapchat & Tiktok) adalah pengguna tidak hanya

## Wahyuningratna, dkk., Edukasi Penggunaan Internet...

bisa berkirim pesan melainkan juga bisa mengekspresikan diri melalui foto dan video. Dirinya membandingkan pengalaman bermedia sosial dengan pergi ke klub malam (Sani, 2021). Saat ini juga banyak orang yang menggunakan *platform* Instagram bukan hanya sebagai sekadar hiburan tetapi juga mencari uang dengan berbagai cara, hal ini yang membuat banyak kaum muda yang menyukai sosial media ini.



Gambar 3. Pertanyaan 3 dan 4 dan Hasil pretest (sumber: Google form)

Pertanyaan ketiga adalah “selain bertukar pesan, dan mencari hiburan, kamu mengakses internet untuk apa lagi?” ternyata banyak peserta yang sama-sama menjawab untuk belajar dan mencari informasi. Saat ini, masyarakat dimudahkan mencari segala sesuatu di dunia maya, mulai dari informasi seputar kehidupan sehari-hari, tren terkini, atau sekadar untuk hiburan. Bagi generasi Z, kemudahan mengakses internet ini memang sangat berkorelasi bagi tugas mereka sehari-hari seperti mengerjakan pekerjaan rumah, wajar jika internet menjadi sebuah kebutuhan baru demi menunjang aktifitas belajar mereka.

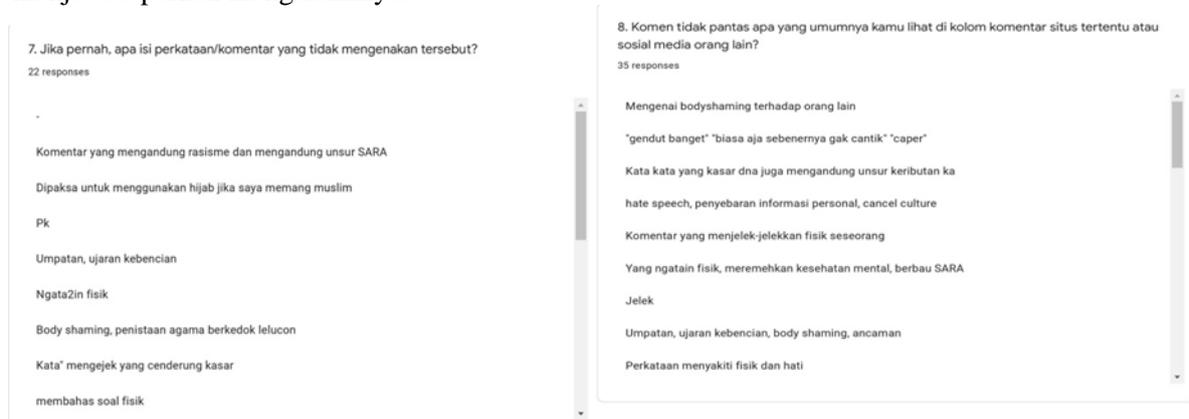
Pertanyaan ke-4 adalah “pernahkah kamu melontarkan perkataan atau kalimat yang kurang mengenakan di sosial media orang lain dengan tujuan iseng?” ternyata sebagian besar (77,1%) menjawab tidak pernah. Penulis lantas menanyakan hal ini saat *webinar* berlangsung, dan banyak di antara mereka yang mengatakan bahwa memang tidak penting untuk melontarkan kalimat tidak mengenakan di kolom komentar situs apapun termasuk sosial media. Alasan utama mereka adalah karena tidak ingin nanti akan merasakan hal yang sama, yaitu suatu saat merasa takut jika ada orang lain yang akan berkomentar buruk di sosial media mereka.



Gambar 4. Pertanyaan 5 dan 6 Hasil pretest (sumber: Google form)

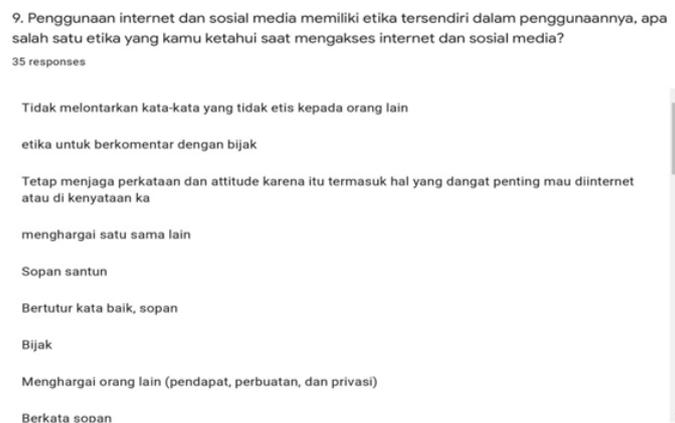
Pada pertanyaan 5 yaitu “Jika pernah, perkataan/ kalimat apa yang kamu katakan?” mengenai hal ini, jawaban yang diberikan cukup variatif. Dari hasil *pretest* dapat dilihat bahwa para peserta yang semuanya remaja mengatakan hal-hal negatif berbaur umpatan atau hinaan “berbalut” kata “bercanda. Padahal hal tersebut tidak dibenarkan, melontarkan kalimat negatif tetaplah sesuatu yang buruk yang tidak pantas diterima oleh siapapun walaupun konteksnya hanya candaan.

Di pertanyaan 6, penulis mencoba untuk membalikkan keadaan dengan menanyakan “Pernahkan kamu melihat perkataan/ komentar tidak mengenakan dari orang lain di sosial media kamu sendiri?” dan lebih dari 54% menjawab pernah mengalaminya.



Gambar 5. Pertanyaan 7 dan 8 Hasil pretest (sumber: Google form)

Pada pertanyaan 7, penulis menanyakan mengenai perkataan/komentar tidak mengenakan yang mereka terima. Jawaban yang diberikan pun cukup variatif, mulai dari mengenai SARA, menghina fisik atau *bodyshaming* ataupun kata-kata kasar. Pertanyaan 8 penulis ingin mengetahui kalimat/komentar buruk yang biasanya mereka lihat di kolom komentar sosial media orang lain, mayoritas menjawab bahwa biasanya mereka melihat komentar negatif mengarah ke *bodyshaming* dan *hatespeech*.

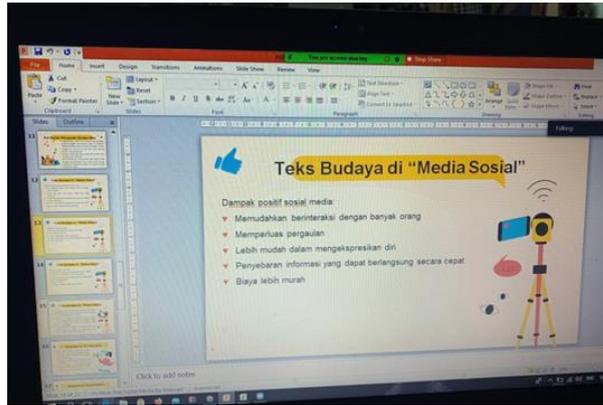


Gambar 6. Pertanyaan 9 Hasil pretest (sumber: Google form)

Pertanyaan terakhir yaitu pertanyaan 9, penulis menanyakan mengenai pengetahuan mendasar para peserta mengenai etika dalam mengakses internet dan sosial media, kebanyakan dari mereka sudah paham betul paling tidak kita menghindari komentar berbaur SARA dan kata-kata yang tidak sopan.

Selanjutnya *webinar* yang dilaksanakan secara daring ini dimulai dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan internet saat ini bukan hanya sekadar untuk hiburan atau belajar tetapi juga bisa mendapatkan banyak informasi mengenai hal-hal tertentu misalnya mengenai Covid-19 kita bisa mengakses Covid19.go.id dan kawalcovid19.id, untuk menambah *skill* tertentu bisa menggunakan situs Duologo (belajar bahasa asing) atau *Cookpad* (untuk resep masakan).

Masuk ke ranah sosial media, di mana *platform-platform* jenis ini merupakan yang paling disukai oleh para generasi Z, penulis menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaannya.

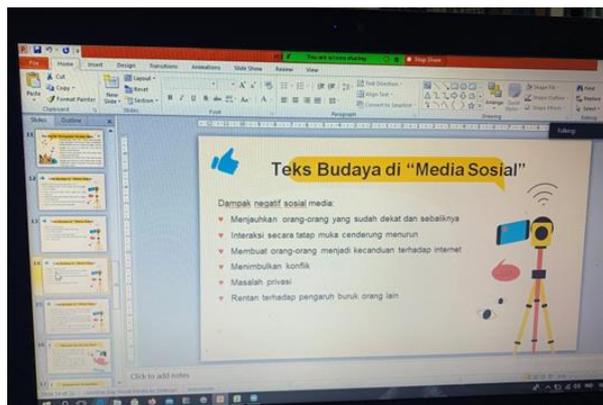


Gambar 7. Slide Mengenai Dampak Positif Sosial Media

Menurut Arifianto (2018, hal.70) dampak positif yang umumnya dirasakan saat mengakses sosial media adalah:

1. Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang
2. Memperluas pergaulan
3. Lebih mudah mengekspresikan diri
4. Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat
5. Dan biaya lebih murah

Di balik sisi positif penggunaan sosial media yang begitu menyenangkan, sebenarnya tetap ada hal-hal negatif yang perlu diwaspadai.



Gambar 8. Slide Mengenai Dampak Negatif Sosial Media

Dampak-dampak negatif tersebut adalah (Arifianto, 2018, hal.70) :

1. Menjauhkan orang-orang yang sudah dekat, dan sebaliknya
2. Interaksi secara tatap muka cenderung menurun
3. Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet
4. Menimbulkan konflik
5. Masalah privasi
6. Rentan terhadap pengaruh buruk orang lain

Lalu penulis mulai memasuki materi mengenai etika saat mengakses internet (dunia maya). Etika dalam dunia maya bisa disebut dengan netiket (*netiquette*), pengertiannya adalah:

- a. Etika dalam menggunakan Internet
- b. Aturan-aturan/kebiasaan/etika/etiket umum yang berlaku di seluruh dunia, sehingga para pelaku internet dapat dengan nyaman dalam berinteraksi di dunia maya ini.

Pada dasarnya *netiquette* merupakan panduan untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan kaidah normatif di lingkungan Internet. Dengan mematuhi peraturan ini, maka akan sangat bermanfaat dan membantu dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa harus mengalami masalah atau tanpa harus mengalami salah pengertian dengan orang lain (Hadi, 2006, hal. 342-343).

Seperti halnya dunia nyata, dunia maya memang memiliki etika-etika tersendiri. Kita sebagai manusia yang bersosialisasi di dunia nyata dan maya harus bisa mengikuti etika-etika tersebut. Kita tidak boleh abai

dan seenaknya melontarkan kalimat-kalimat negatif, mengumbar privasi orang lain apalagi sampai membajak akun/data orang lain.

Beberapa aturan inti netiket menurut Hadi (2006, Hal.345-346):

1. Kita semua manusia, bahkan saat berada di Internet sekalipun, jadi jangan pernah lupa bahwa orang yang sedang membaca *e-mail* atau *posting* adalah manusia dengan perasaan yang bisa saja terluka dan diharapkan untuk tidak mengirim komentar yang bernada menyerang.
2. Ikuti aturan seperti di kehidupan nyata saat *online*, bersikap dan bertindaklah dengan selalu memperhatikan etika, dan jangan buru-buru menyimpulkan sesuatu.
3. Ingatlah di mana berada ketika sedang *online*, tidak semua orang mengikuti aturan yang sama, jadi diharapkan selalu bersikap terbuka dan jika dibutuhkan, bersikap kritis tapi tetap konstruktif (membangun), dan bukan bersikap sebaliknya (negatif).
4. Hormatilah orang lain ketika Anda sedang *online*, *posting* dikirimkan grup yang sesuai, jika tidak dapat menemukan grup yang sesuai dengan itu dan merasa bahwa *posting* itu harus dikirim, yakinkan bahwa subjek dari *posting* sesuai dengan isi *posting*, sehingga orang lain tahu bahwa *posting* tidak mengganggu topik diskusi saat itu.

Setelah memberikan sosialisasi mengenai penggunaan internet yang baik dan penerapan etika di dunia maya yang sesuai di saat pandemi Covid-19 yang masih berlangsung, penulis melakukan sesi *sharing* dengan peserta. Tujuannya adalah agar mereka mau menceritakan pengalaman mereka dalam penggunaan internet dan bagaimana mereka berperilaku di sana.

Dari beberapa cerita yang mereka utarakan, dapat dirangkum bahwa banyak di antara mereka yang sebenarnya sudah paham tentang etika di dunia maya yang mendasar seperti tidak mengatakan hal-hal yang buruk apalagi bersifat menghina di kolom komentar situs atau sosial media orang lain dan berhati-hati dalam menyampaikan suatu pemberitaan yang mereka terima agar menghindari *hoax*. Namun yang kurang mereka pahami adalah masih banyak faktor lain yang lebih mendetail mengenai etika di dunia maya atau etiket ini seperti yang telah dijelaskan oleh penulis saat *webinar*. Mereka juga senang karena mendapat info mengenai situs-situs bermanfaat yang dapat mereka akses untuk mengisi waktu luang di kala pandemi Covid-19 yang masih berlangsung ini.

#### 4. SIMPULAN

Dengan terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan menggunakan metode *webinar* adalah sebuah metode yang paling tepat karena saat pelaksanaan karena pandemi Covid-19 masih berlangsung dan kegiatan belajar-mengajar kebanyakan masih berlangsung secara *blended* (gabungan *online* dan *offline*). Peserta yang semuanya merupakan siswa kelas XI ini merupakan sasaran yang baik karena mereka benar-benar sudah mampu mengakses internet dengan baik, mereka pun dapat dengan mudah diberikan banyak informasi seputar situs-situs internet yang bermanfaat dan bagaimana menerapkan etika di dunia maya dengan baik.

Antusiasme mereka pun menjadikan *event* sosialisasi ini berlangsung menyenangkan, beberapa dari mereka tak malu menceritakan kejadian buruk yang pernah mereka alami terkait komentar tidak mengenakan yang mereka terima di kolom komentar sosial media mereka dan yang lainnya juga secara jujur mengatakan bahwa pernah berkomentar kurang baik di kolom komentar sebuah situs berita atau sosial media seseorang. Setelah diberi pemahaman tentang pentingnya beretika di dunia maya ini, mereka seperti diberikan pencerahan supaya ke depannya menjadi lebih baik dan lebih bijak dalam mengakses internet.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan telah diadakannya kegiatan *webinar* ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan siswa-siswi SML Wiyata Satya Jakarta Barat atas izin dan partisipasinya dalam kegiatan abdimas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, A. dan Saidah, N. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Gunadarma*. 15: 217
- Arifianto, S. 2018. *Praktik Budaya Media Digital dan Pengaruhnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Dela, P.S. 2021. *Budaya Internet (Cyberculture)*. Diakses dari: <https://www.kompasiana.com/shelvia6876/60168087d541df4506435582/budaya-internet-cyberculture>.
- Hadi, N. 2006. Etika Berkomunikasi di Dunia Maya dengan Netiquette. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Nurlitasari, A. 2018. *Instagram Lebih Banyak Digunakan Remaja Dibandingkan Snapchat*. Diakses dari: <https://techno.okezone.com/read/2018/10/23/207/1967962/instagram-lebih-banyak-digunakan-remaja-dibandingkan-snapchat>.
- Purnama, T.P., Juliansyah, J., dan Chainar. 2020. Pandemi Covid-19, Perubahan Sosial dan Konsekuensinya Pada Masyarakat. *Proyeksi: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 25: 65
- Sani, A.F.I. 2021. *Instagram, Snapchat, dan TikTok Jadi Media Sosial Favorit Gen Z*. Diakses dari: <https://tekno.tempo.co/read/1490586/instagram-snapchat-dan-tiktok-jadi-media-sosial-favorit-gen-z/full&view=ok>