

PENINGKATAN KESADARAN DAN PENERAPAN ETIKA DIGITAL DI KALANGAN PENGGUNA INTERNET

Ragel Trisudarmo¹, Dyah Puteria Wati¹, Dede Irawan¹

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512.

Email : ragel.trisudarmo@uniku.ac.id

Abstrak

Dampak negatif terhadap perkembangan teknologi membawa dampak besar khususnya bagi pengguna internet, dapat kita bayangkan hari ini Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna media sosial terbesar di dunia, untuk menghindari dampak negatif penggunaan internet dalam media sosial maka hal ini harus diimbangi dengan membekali karakter, wawasan dan etika sehingga dapat meminimalisir arus informasi negatif, lebih selektif memilih informasi dan kegiatan negatif lainnya di dunia internet berupa informasi penyebaran berita bohong (*hoax*), perundungan (*Cyberbullying*) sampai kepada tindakan kejahatan dunia internet (*cybercrime*). Penanganan dari dampak negatif ini dapat kita cegah dengan memberikan wawasan sehingga pengguna internet memiliki kesadaran dalam penerapan etika digital hal ini dapat ditingkatkan secara luas oleh seluruh pihak baik pemerintah, sekolah, organisasi, komunitas dan keluarga untuk membentuk dan menciptakan lingkungan penggunaan internet dengan positif, aman dan bermanfaat bagi semua. Oleh karena itu sangatlah penting memberikan bekal, wawasan dan pemahaman dasar tentang penggunaan internet secara bijak. Selain itu dengan adanya sosialisasi etika penggunaan internet kepada pelajar atau peserta didik, peserta memiliki kesadaran dan menambah wawasan dalam penggunaan internet khususnya media sosial sehingga hal ini dijadikan sebagai gerakan berupa ajakan kepada peserta didik lainnya dan teman-temannya di masyarakat untuk dapat menyampaikan informasi dan wawasan yang didapatkan. Dengan demikian sasaran dari kegiatan ini memiliki daya jangkauan yang luas sehingga penerapan etika digital dalam penggunaan internet dapat tercapai dengan sasaran jauh lebih banyak.

Kata kunci : Etika digital, pengguna internet, media sosial, peserta didik

1. PENDAHULUAN

Penggunaan internet pada era digital saat ini telah menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia untuk berkomunikasi, mencari informasi, atau melakukan transaksi dan sampai dengan proses bisnis (*ecommerce*). Menurut data yang dirilis oleh *We Are Social* dan *Hootsuite* pada tahun 2023, terdapat 5,16 miliar pengguna internet di seluruh dunia salah satu diantaranya sebanyak 4,76 miliar pengguna media sosial, jumlah ini setara dengan 63,2 persen dari total populasi dunia, dari data pengguna internet tersebut yang paling pesat dan membawa banyak dampak besar adalah pada bidang komunikasi yaitu media sosial. Namun, dengan kemajuan teknologi, penggunaan internet juga membawa dampak negatif, dapat kita bayangkan berapa banyak pengguna yang akan fokus terhadap sosial media dan wajib hukumnya untuk mereka memiliki karakter yang kuat (M Makmun Effendi, 2023) agar tidak tergerus arus informasi negatif seperti penyebaran berita bohong (*hoax*), perundungan daring (*cyberbullying* atau *hate speech*), dan tindakan kejahatan daring (*cybercrime*) menjaga privasi dan keamanan data pribadi, dan menghormati hak cipta.

Belakangan ini banyak pelajar atau peserta didik belum memahami terkait penggunaan internet dengan baik, bijak dan berdaya guna sehingga potensi dampak negatif dalam penggunaan internet sangat tinggi terjadi. Oleh karena hal tersebut penting bagi pengguna internet untuk memahami cara menggunakan teknologi secara bijaksana dan aman. Sehingga kebermanfaatannya internet dapat diimplementasikan dengan baik dan berdaya guna yang dapat meningkatkan kompetensi dan bahkan menambah pendapatan bagi pengguna (Maulana, 2023). Penggunaan internet ini dapat terlihat pada diri seseorang tergantung kecerdasan dan kualitas perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan dunia maya (Alinurdin, 2019). Menurut (Erlina, 2023). Ada banyak tantangan yang dihadapi oleh pengguna internet, termasuk keamanan data pribadi, penipuan online, penyebaran berita bohong (*hoax*), perundungan daring (*cyberbullying* atau *hate speech*), dan tindakan kejahatan daring (*cybercrime*) serta masalah kesehatan mental yang terkait dengan penggunaan media sosial.

Media sosial adalah salah satu *platform* yang banyak digunakan didalam dunia internet yang membangun hubungan dan dapat berinteraksi secara masal dan global bagi penggunanya (Maulana, 2023). Dengan hadirnya social media masyarakat khususnya pelajar atau peserta didik dalam penggunaannya tidak sedikit orang mengeluarkan pendapat serta berkomentar di dunia internet utamanya di social media tanpa memperhitungkan dampaknya, Dalam konteks ini, kesadaran dan penerapan etika digital perlu ditingkatkan secara luas oleh pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat semua pihak harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan internet yang aman, positif, dan bermanfaat bagi semua orang. Dengan melakukan

hal ini, pengguna dapat menghindari masalah yang berhubungan dengan privasi, melindungi rahasia pribadi, dan menyebarkan informasi yang benar (Ramadhan, 2022). Untuk mengurangi dampak negatif tersebut, penting bagi pengguna internet untuk meningkatkan kesadaran dan menerapkan etika digital dalam penggunaan internet (Siti N I, 2020).

Kesadaran dan penerapan etika digital akan membantu pengguna internet untuk menghindari tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu dengan keadaan tersebut maka kami mengangkat permasalahan ini sebagai bentuk pengabdian karena sangatlah penting untuk memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan internet yang aman dan bijak kepada pengguna internet. Dengan memiliki pemahaman yang cukup tentang hal ini, pengguna internet dapat memaksimalkan manfaat dari teknologi dan menghindari risiko dan bahaya yang terkait dengan penggunaan internet yang tidak bijak.

2. METODE PENGABDIAN

Sasaran pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan kepada peserta didik atau pelajar yang dominan menggunakan media social dengan rentang usia 16 tahun sampai dengan 18 tahun (Stephanie, 2021). Dengan sasaran pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana faktor utama penggunaan media sosial pada rentang usia tersebut sangat rentan terpengaruh terhadap hal-hal yang negatif baik etika dalam penggunaan media sosial, internet (Wayningratna, 2022). Kami memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut sebagai salah satu kebutuhan dasar demi kemajuan pendidikan di masa mendatang. Dengan dasar tersebut maka kami memutuskan untuk mengambil lokasi tempat pengabdian ini di SMK Auto Matsuda – Kuningan yang berlokasi di Desa Kutaraja Kecamatan Maleber Kabupaten Kuningan.

Pelaksanaan ini dilaksanakan secara *hybrid* yaitu kombinasi antara luring dan daring, dimana staf dan guru dilaksanakan secara luring dan pelajar dilaksanakan secara daring, dengan mempertimbangan waktu dan tempat serta biaya dan aktivitas kelas XII sudah melaksanakan Ujian Akhir Sekolah sehingga tidak mengikuti efektif pembelajaran seperti biasanya, adapun peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah staff dan guru serta pelajar kelas XII yang secara keseluruhan berjumlah 87 yang terdiri dari staf dan guru sebanyak 32 orang dan 55 pelajar kelas XII.



Gambar 1. Penyampaian materi kepada staf dan guru

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode pendampingan dengan cara Implementasi riil dimana pendampingan ini dilakukan melalui proses kegiatan pelatihan dalam bentuk penyuluhan. Setelah dilakukan sosialisasi maka diadakan pelatihan penggunaan media sosial yang cerdas dan bijak berdasarkan undang-undang informasi dan transaksi elektronik dan pelaksanaan ini dilakukan secara *hybrid* atau kombinasi pelaksanaan tatap muka dilaksanakan kepada guru dan staf sedangkan kepada pelajar dilaksanakan secara daring menggunakan media zoom kepada objek sasaran untuk menjadi pengguna media sosial yang cerdas dan bijak. Hal ini mendapatkan dampak yang besar dalam penggunaan internet yang baik dan bijak.

Pada pelaksanaan pengabdian ini terdapat beberapa aplikasi dan peralatan sebagai media kami dalam pelaksanaan ini, yaitu :

1. Power Point

Power point merupakan salah satu aplikasi presentasi yang dimiliki oleh Microsoft Office, ini banyak digunakan secara umum oleh pengajar, guru, dosen sebagai media penyampaian informasi atau materi dalam sebuah pertemuan kepada peserta baik secara daring maupun luring.

2. Zoom Meet

Aplikasi Zoom Meet ini merupakan salah satu dari banyak aplikasi yang memiliki fungsi untuk dapat mengatur sebuah pertemuan secara daring berbasis cloud computing aplikasi zoom meet ini dalam hal ini pelajar sudah terbiasa menggunakan zoom meet ini sebagai media pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di sekolah tersebut dimana keunggulan dari aplikasi zoom ini adalah efisiensi dalam pembiayaan dan dapat merekam serta memuat jumlah peserta yang jauh lebih banyak.

3. Google Form (G-Form)

Merupakan layanan yang dimiliki oleh google yang memungkinkan pengguna dapat membuat sebuah form isian survey dalam pengumpulan data atau *feedback*. Kelebihan G-form ini bentuk dan jenis pertanyaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan baik jumlah dan bentuk pertanyaan yang akan digunakan dalam pengambilan data. G-Form ini digunakan sebagai sarana untuk dapat membantu berupa tanggapan atau *feedback* terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dari seluruh peserta.

4. Handphone

Alat komunikasi elektronik dua arah yang dapat dibawa kemanapun, alat ini sudah umum dimiliki oleh pelajar untuk berkomunikasi, hiburan ataupun pembelajaran. Handphone ini digunakan untuk komunikasi antara peserta dengan pameri dalam pelaksanaan pengabdian secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meet serta media interaksi dalam penggunaan internet dan media sosial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek utama adalah siswa/siswi yang berada di tingkat SMK ini didukung dengan pendapat (Alvina, 2023) yaitu, meskipun di masa remaja merupakan masa dimana seseorang berkembang dan menjalin hubungan sosial, masa remaja ini belum mempunyai penguasaan di fungsi fisik maupun psikis dengan baik, dan juga remaja akan mencari identitas dirinya, di mana ia memiliki dorongan dalam diri untuk terus mencoba hal-hal yang baru sehingga rentan terpengaruh terhadap hal-hal negatif . Dengan ini, pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara memberikan pemahaman dan penjelasan terkait etika berinternet dengan baik dan bijak secara terus menerus dan secara masif, dalam rangkaian pengabdian ini juga diakhiri dengan pengisian kuesioner *feedback* dari seluruh peserta terhadap materi dan penyampaian yang diberikan oleh pihak kami.



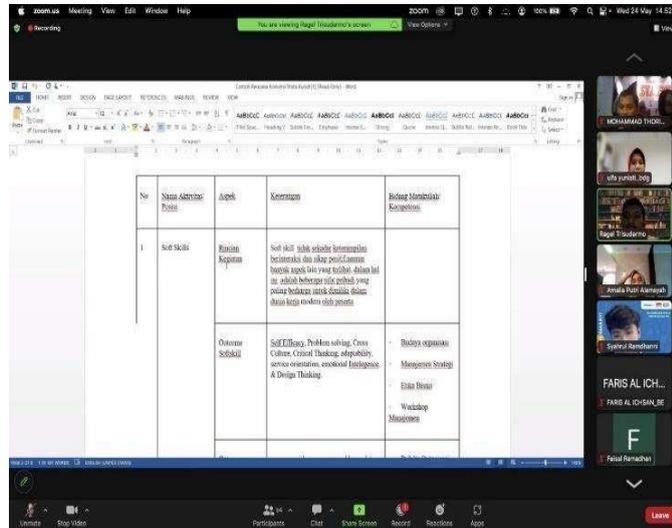
Gambar 2. Foto bersama dengan staf dan guru secara luring

Pentingnya kegiatan pengabdian ini untuk dilaksanakan, apalagi di lingkungan sekolah yang merupakan mayoritas pengguna internet adalah di tingkat remaja dimana problematika di kalangan generasi milenial ini sering menjadi perhatian besar terhadap dampak buruk penggunaan internet, fenomena ini perlu dilakukan pembinaan agar dapat mengurangi dampak-dampak tersebut, karena sebaiknya generasi milenial ini dapat diarahkan kepada beragam aktivitas yang lebih produktif (Amar Ahmad, 2020). Pada kegiatan ini sasaran yaitu salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat yaitu SMK Auto Matsuda. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membangkitkan dan menambah wawasan baru tentang etika

penggunaan internet dan media sosial bagi pengguna di lingkungan sekolah, untuk meningkatkan kesadaran diri bagi pelajar siswa/siswi sebelum melakukan perbuatan buruk atau negatif di dunia internet. Karena dengan melakukan gerakan pendampingan dan literasi dalam bentuk pencegahan dapat dilakukan baik pemerintah, sekolah, maupun keluarga, maka tujuan ini akan tercapai.



Gambar 3. Penyampaian materi etika dan pengguna media sosial yang cerdas dan bijak (Luring)



Gambar 4. Penyampaian materi etika dan pengguna media sosial yang cerdas dan bijak (Daring)

Keseluruhan kegiatan dilakukan dengan memperhatikan tertib administratif, sehingga setiap kegiatan wajib mendapatkan izin pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan tahap, Tampilan tabel dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Jadwal Tahapan Kegiatan

No	Hari, Tanggal	Tahapan	Jenis Kegiatan	Keterangan
1.	Senin s.d Rabu 29 s.d 31 Mei 2023	Persiapan	a. Proses perizinan kepada pihak Mitra. b. Perolehan dan pengumpulan data c. Diskusi dengan mitra mengenai peran, masalah dan solusi.	
2.	Senin s.d Selasa 19 s.d 20 Juni 2023	Pelaksanaan	a. Pengabdian dengan bentuk pelatihan dan penyuluhan sosialisasi mengenai Penggunaan Media Sosial Yang Cerdas dan Bijak berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.	Luring dan Daring
3.	Senin 10 Juli 2023	Pelaporan	a. Melaporkan kemajuan setelah diadakannya penyuluhan atau pengabdian dengan mitra. b. Mempublikasi hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. c. Melaporkan laporan akhir	

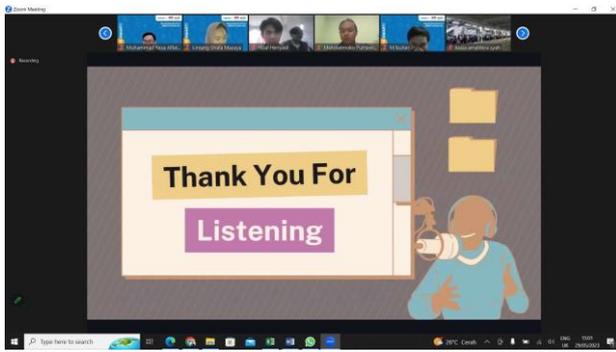
Dalam pelaksanaan kami membagi peran atau tugas dari setiap anggota untuk dapat mengkondisikan baik dalam tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporannya. Adapun peran dan tugas dari tim pengurus dari setiap anggotanya dalam kegiatan pengabdian ini Tampilan tabel dapat dilihat pada Tabel 2 dan 3 :

Tabel 2. Tugas setiap anggota tim pengabdian

No	Nama	NIDN/ NIM	Bidang Ilmu	Uraian
1	Ragel Trisudarmo, M.Kom	0423089004	Sistem Informasi	Koordinasi dan penanggung jawab dari seluruh proses dan kegiatan operasional pengabdian dan memberikan pelatihan, evaluasi pelaksanaan.
2	Dyah Puteriawati, M.Kom	0415129201	Sistem Informasi	Mengkoordinasikan di lapangan dan membuat proposal pengabdian
3	Dede Irawan, M.Kom	0417057903	Sistem Informasi	Melaksanakan pendampingan pelatihan, monitoring dan membuat Laporan pengabdian
4	Dede Meilawati	20210910112	Mahasiswa	Mengkoordinasikan dan membantu pelaksanaan di lapangan
5	Aida Luthfiah	20210910038	Mahasiswa	Mengkoordinasikan dan membantu pelaksanaan di lapangan

Berdasarkan hasil tanggapan atau *feedback* yang diperoleh dari pengisian *Google Form* seluruh peserta dapat disimpulkan bahwa secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikatakan berhasil terhadap etika dan penggunaan media sosial di kalangan pengguna internet khususnya peserta di kegiatan pengabdian ini. Hal ini terlihat dengan adanya tanggapan yang positif dan dapat juga ditunjukkan rata-rata peserta menilai bahwa penyampaian serat isi materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami.

Tidak banyak juga peserta yang mengakui bahwa sering menggunakan internet untuk bermain game online dan hal negatif seperti *bullying*, setelah mendapatkan pembekalan ini diharapkan peserta tersebut dapat memahami arti dari etika dalam penggunaan internet baik media sosial ataupun game sehingga dapat mengurangi hal-hal negatif tersebut.



Gambar 5. Penyampaian materi secara daring



Gambar 6. Peserta Daring Pengabdian

Dari tiga tabel ini, dapat mempresentasikan dari hasil pengolahan data berdasarkan tanggapan isian survei yang sudah dilakukan oleh seluruh peserta, yaitu membahas apakah materi yang disampaikan sudah jelas dan mudah dipahami, dan juga apakah peserta mendapatkan wawasan baru terkait etika dan penggunaan internet dengan baik dan bijak dan apakah metode cara penyampaiannya interaktif dan mudah dipahami. Hal tersebut dapat dilihat dari sebanyak 87 responden memberikan tanggapan bahwa sebanyak 63% menilai bahwa materi yang disampaikan sudah jelas dan mudah dipahami dengan kategori Baik, 85% peserta mendapatkan wawasan baru terkait etika dan penggunaan internet dengan baik dan bijak dengan kategori sangat baik, dan sebesar 73% metode cara penyampaiannya interaktif dan mudah dipahami. Tampilan tabel dapat dilihat pada Tabel 4 :

Tabel 4. Hasil tanggapan peserta terhadap materi yang disampaikan sudah jelas dan mudah dipahami.

No	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
1	10	11.49 %	Sangat Baik
2	55	63.22 %	Baik
3	12	13.79 %	Cukup
Jumlah	87	100 %	

Tabel 5. Hasil tanggapan peserta terhadap apakah peserta mendapatkan wawasan baru terkait etika dan penggunaan internet dengan baik dan bijak.

No	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
1	73	83.91 %	Sangat Setuju
2	11	12.64 %	Setuju
3	2	2.30 %	Tidak Setuju
Jumlah	87	100 %	

Tabel 6. Hasil tanggapan peserta terhadap apakah metode cara penyampaiannya interaktif dan mudah dipahami.

No	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
1	64	73.56 %	Sangat Baik
2	18	20.69 %	Baik
3	5	5.75 %	Cukup
Jumlah	87	100 %	

Selesai penyampaian materi dari beberapa narasumber dalam pelaksanaan pengabdian ini selanjutnya kami melakukan survei isian yang harus dilakukan oleh peserta untuk mengetahui seputar penggunaan dan pengetahuannya. Pada pertanyaan pertama dalam survei ini adalah situs dan aplikasi apa yang paling banyak digunakan atau diakses, sebagian besar responden jika dipersentasekan sebanyak 71% menjawab media social seperti Whatsapp, Facebook, Tiktok dan Instagram selanjutnya responden lainnya menjawab internet digunakan untuk bermain *game online*, Situs pencarian dan belajar.

Pada pertanyaan berikutnya adalah mengetahui tentang aplikasi media social apa yang paling sering banyak digunakan oleh peserta untuk diakses, terdapat 54% responden menyatakan bahwa Instagram merupakan aplikasi media sosial yang paling banyak diakses sebagai media interaksi komunikasi daring dan hiburan.



Gambar 7. Grafik Responden Pertanyaan 1 dan 2
(Sumber : G-Form Responden)

Hasil responden pada pertanyaan ketiga dan keempat lebih mengarah kepada dampak dalam penggunaan internet dimana pada pertanyaan ketiga pernah menemukan tindakan negatif atau hal yang tidak baik di media sosial atau aktivitas lainnya pada saat penggunaan internet, jika dipersentasekan responden menjawab sebanyak 73% responden menemukan tindakan negatif. Jika kita hanya berfokus kepada dampak negatifnya saja maka pengguna akan melupakan dampak baiknya, agar pengguna dapat mengetahui juga terkait dampak positif penggunaan internet ini. Menurut (Afrianto, 2018) terdapat dampak positif yang umumnya ditemukan selama beraktivitas penggunaan internet yaitu kemudahan dalam berinteraksi, memperluas pergaulan perkembangan dan penyebaran informasi cepat serta biaya lebih murah. Hal ini menandakan bahwa kurangnya wawasan terhadap penggunaan internet ini dari peserta. pada pertanyaan keempat pernahkan anda menjadi objek tindakan negatif tersebut, hasil responden menyatakan bahwa terdapat 43% peserta pernah menjadi objek tindakan negatif saat berinteraksi di media internet.



Gambar 8. Hasil Responden pertanyaan 3 dan 4
(Sumber : G-Form Responden)

4. SIMPULAN

Hasil analisa dari data yang didapatkan berdasarkan tanggapan atau respon hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh seluruh peserta baik peserta pelajar maupun staff dan guru sebanyak 87 responden memiliki respon yang baik dan positif. Hal ini dapat terlihat pada persentase responden, bahwa peserta pengabdian mendapatkan wawasan baru mengenai etika dalam penggunaan internet dan media sosial, serta materi yang

disampaikan jelas dan interaktif sehingga peserta dapat memahami dengan jelas terkait penggunaan dan etika berinternet di media social selain itu peserta juga dapat mengurangi hal negatif yang dilakukan dalam penggunaan internet maupun media social sehingga peserta dapat memanfaatkan internet dengan baik dan bijak.

Peserta berharap hal ini dapat terus menerus ditingkatkan penyebarannya kepada peserta kelas X dan XI dengan harapan kelas X dan XI dapat memahami dan mengimplementasikan etika dalam penggunaan internet di media social. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa antusias peserta terhadap pelaksanaan pengabdian ini dapat merubah dalam penggunaan internet dan media social.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diakhir kegiatan ini menghaturkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terkait yaitu yang pertama saya sampaikan terima kasih kepada Allah SWT, karena telah diberikan kelancaran serta hidayahnya pada kegiatan pengabdian ini. Kedua Terimakasih saya juga sampaikan kepada Universitas Kuningan yang telah memberikan kepercayaan, waktu serta dukungan berupa pendanaan untuk mendukung pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, Ketiga Kepala Sekolah beserta Yayasan SMK Auto Matsuda yang sudah menerima dan memberikan pelayanan kami dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto. (2018). *Praktik Budaya Media Digital Dan Pengaruhnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Alinurdin. (2019). Etika Penggunaan Internet (Digital Etiquette) Di Lingkungan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 6 No. 2.
- Alvina, J. I. (2023). Penggunaan Internet Sehat Dan Aman Bagi . *Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 06 No. 01 Hal. 26-37.
- Amar Ahmad, N. (2020). Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *AVANT GARDE*, VOL. 08 NO. 02, 134-148.
- Erlina, J. D. (2023). Kampanye Tentang Bullying Dan Hate Speech Di Smk. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 06 No. 01 Hal. 8-16.
- M Makmun Effendi, E. D. (2023). "Etika Berinternet Dalam Upaya Menangkal Informasi HOAX. *Jurnal Pelita Pengabdian*, Vol 1 No 1.
- Maulana, D. (2023). Literasi Digital Dalam Mencegah Penyebaran Konten Hoaks Pada Aparatur Pemerintah Desa. *Jurnal Pasopati*, Vol 5 No. 2.
- Ramadhan, R. A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Media Sosial Yang Bijak Dan . *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1 No. 2.
- Siti N I, S. D. (2020). Pendampingan Penggunaan Media Sosial Yang Cerdas Dan Bijak Berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume: 2 No: 1 Hal: 34-46.
- Stephanie, C. (2021, Juni 13). *Riset Ungkap Lebih Dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial*. Retrieved From [Www.Kompas.Com](https://www.kompas.com):
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>
- Wayningratna, D. (2022). Edukasi Penggunaan Internet Dan Penerapan Etika Di Dunia Maya Oleh Remaja Di Tengah Pandemi Covid-19. *JURNAL PASOPATI*, Vol 4 No 1.