



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

**Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)**

Journal homepage: <https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



## **Pemanfaatan Internet Sehat Menuju Kemandirian Belajar Bagi Pelajar Tegal Parang Jakarta Selatan**

Verra Sofica<sup>1</sup>, Hani Harafani<sup>1</sup>, Muhammad Fahmi<sup>1</sup>, Ispandi<sup>1</sup>, Muhammad Hilman Fakhri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar Jakarta Timur, Jakarta, Indonesia, [verra.vsc@nusamandiri.ac.id](mailto:verra.vsc@nusamandiri.ac.id), [hani.hhf@nusamandiri.ac.id](mailto:hani.hhf@nusamandiri.ac.id), [fahmi.mmf@nusamandiri.ac.id](mailto:fahmi.mmf@nusamandiri.ac.id), [ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id](mailto:ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id), [hilman.mhz@nusamandiri.ac.id](mailto:hilman.mhz@nusamandiri.ac.id)

### **Abstract**

*The internet is no stranger to children to adults. In everyday life a lot the benefits that can be obtained by using the internet. In addition, the internet has two blades, namely negative and positive. Therefore the use of the internet among children should be directed at this the positive. The problems faced in RT 002/002 Tegal Parang, South Jakarta are lack or lack of children's interest in healthy internet use, after learning activities teaching online generally they tend to only use the internet to play games online to get rid of boredom and less careful use of social media. For reducing these habits requires a solution by providing education and socialization to students in the RT.002 / 002 Tegal Parang environment regarding the use of healthy internet use. The purpose of this community service is to educate students in RT 002/002 Tegal Parang in order not only to use the internet to play online games, but also more use the internet for other positive things such as searching for instructional videos, reference assignments school and others.*

*Keywords—education, healthy internet, socialization.*

### **Abstrak**

Internet sudah tidak asing lagi di kalangan anak-anak hingga dewasa. Dalam kehidupan sehari-hari banyak manfaat yang bisa diperoleh dengan penggunaan internet. Selain itu internet memiliki dua mata pisau yaitu negatif dan positif. Oleh sebab itu penggunaan internet di kalangan anak-anak harus diarahkan kepada hal yang positif. Permasalahan yang dihadapi di lingkungan RT 002/002 Tegal Parang, Jakarta Selatan adalah kurangnya atau minimnya minat anak-anak dalam penggunaan internet sehat, setelah aktifitas belajar mengajar secara daring umumnya mereka cenderung hanya menggunakan internet untuk bermain game online untuk menghilangkan kebosanan dan kurang berhati-hati dalam menggunakan media sosial. Untuk mengurangi kebiasaan tersebut maka dibutuhkan solusi dengan cara memberikan edukasi dan sosialisasi kepada pelajar di lingkungan RT.002/002 Tegal Parang tentang pemanfaatan penggunaan internet sehat. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah mengedukasi pelajar di lingkungan RT 002/002 Tegal Parang agar tidak hanya menggunakan internet untuk bermain game online saja, tetapi dapat lebih menggunakan internet untuk hal-hal positif lainnya seperti mencari video pembelajaran, referensi tugas sekolah dan lain-lain.

Kata kunci—edukasi, internet sehat, sosialisasi.

### **Artikel info**

Diterima (30/06/2021)

Direview (25/07/2021)

Diterbitkan (31/07/2021)

Korespondensi : [verra.vsc@nusamandiri.ac.id](mailto:verra.vsc@nusamandiri.ac.id)\*

Copyright©2021. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

## I. PENDAHULUAN

Indonesia masih berjuang melawan pandemi Covid-19. Tingkat penularan wabah begitu cepat dan sangat mengkhawatirkan. Sekolah secara tatap muka tidak dapat lagi dilakukan dimasa pandemi Covid-19, solusi untuk tetap melakukan pembelajaran dimasa pandemi dengan sekolah secara daring. Teknologi internet menjadi sangat penting dan menjadi suatu kebutuhan bagi pelajar dimasa pandemi karena internet menjadi salah satu solusi tempat belajar baru bagi pelajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, pelajar harus siap akan perubahan dalam lingkungan belajar (Herlawati et al., 2021). Belajar bukan hanya membaca buku, datang ke sekolah, atau duduk dengan manis sambil mendengarkan penjelasan guru (Husni et al., 2017). Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi. Baik dalam proses pembelajaran formal di sekolah maupun nonformal berupa pelatihan di luar sekolah. Teknologi informasi menjadi salah satu pendukung dalam suksesnya penerapan kurikulum 2013. Setiap Anak-anak harus mampu menguasai teknologi informasi dalam proses belajar mengajar maupun dalam persiapan materi pelajaran (Anisa et al., 2018).

Menurut (Murti et al., n.d.) memberikan edukasi pada anak-anak tentang internet sehat yang sesuai dengan usia mereka sangatlah penting karena di era IoT (*Internet of things*) yang sudah mulai terealisasi, ketika semua perangkat saling terhubung melalui internet dan menjadi sebuah sistem yang akan memudahkan manusia dalam segi apapun, internet akan menjadi kebutuhan utama manusia di dunia. Internet memiliki banyak dampak negatif terutama bagi anak-anak. Sebagai penerus kehidupan di masa depan, anak-anak harus dilindungi dari hal-hal yang akan merusak kehidupan mereka, salah satunya adalah penggunaan internet yang tidak sesuai dengan usia.

Mayoritas siswa, guru dan masyarakat luas sudah memiliki akun jejaring sosial, dan semestinya hal ini dapat dimanfaatkan dengan baik guna mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki lebih banyak variasi dalam proses pembelajaran. Banyak siswa dalam sehari log in ke akun jejaring sosial mereka lebih dari sekali. Hal tersebut cenderung membuat para siswa lupa waktu dalam penggunaan situs jejaring sosial sehingga mengalihkan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk belajar atau kesibukkan lain yang lebih bermanfaat. Jejaring sosial yang sangat diminati para siswa selain lebih menarik, tentu saja lebih mudah digunakan karena tidak hanya bisa diakses di kelas saat pelajaran berlangsung, tetapi bisa dari mana saja bahkan melalui ponsel pribadi (Husni et al., 2017).

Menurut (Apriansyah & Antoni, 2018) bentuk pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran diantaranya dapat berupa tugas, materi belajar, diskusi, quis, info, tutorial pembelajaran, hiburan. Hasil

penelitian yang dilakukan oleh (Apriansyah & Antoni, 2018) menyatakan bahwa sosial media dapat dimanfaatkan untuk sumber informasi, baik sebagai sumber materi kuliah maupun untuk saling berbagi informasi sesama mahasiswa atau mengumpulkan tugas secara online. Sosmed juga digunakan untuk media publikasi karya mahasiswa dan tugas mahasiswa.

Selain itu, menurut (Riko et al., 2020) Media sosial dapat dimanfaatkan untuk memperkaya dan melengkapi proses pembelajaran media konvensional yang sudah lazim digunakan. Hasil penelitian (Riko et al., 2020) menunjukkan dengan adanya media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam mengajar. Guru pada awalnya hanya menggunakan media sosial sebagai kebutuhan gaya hidup sehari-hari saja. Guru dapat mengetahui sarana dan fasilitas yang terdapat di Facebook, Instagram dan YouTube. Penggunaan media sosial ini dimanfaatkan guru dengan membuat video dan grup mata pelajaran yang dapat diakses melalui internet. Guru pada akhirnya memiliki grup mata pelajaran di Facebook, dapat mempublikasikan kegiatan mengajar melalui YouTube.

Di samping itu, media sosial juga rentan terhadap penyalahgunaan seperti penyebaran hoaks, penyebaran ujaran kebencian, penipuan, pencemaran nama baik, dan hal-hal fatal lainnya yang bisa merugikan banyak pihak. Oleh sebab itu, sebagai pengguna media social, pelajar harus pandai dalam mengunggah sesuatu dan berhati-hati akan hal yang sifatnya privasi tidak perlu diunggah.

Untuk dapat bijak dalam bersosial media maka penting bagi pengguna sosial media untuk mengenal dan memahami karakter platform sosial media yang digunakan, saat bersosial media perlu memahami kepada siapa berinteraksi. Hal ini penting karena komentar di sosial media merupakan jejak digital yang dapat ditelusuri dan disimpan dan berpotensi untuk diviralkan. Selain itu, harus mengerti adanya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang perlu diketahui agar pengguna sosial media tak terjerat hukum. Jangan mau dimanipulasi untuk menyebarkan informasi tidak benar atau membagikan hoaks (Purwadi, 2018).

Berkat bantuan internet dan sosial media seperti Facebook, Intagram, dan Youtube semua pekerjaan menjadi terasa ringan. Bagi para siswa atau pelajar, internet memudahkan mereka dalam mencari literatur atau bahan-bahan tugas sekolah (Wanto et al., 2018). Akan tetapi kemampuan siswa dalam menggunakan internet dengan cara yang baik dan aman di era globalisasi dewasa ini masih tergolong rendah (Wanto et al., 2018). Seperti halnya penggunaan *Youtube*. Aplikasi yang sudah tidak asing lagi di kaum milenial ini, memiliki pengaruh yang besar dan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat membuat konten yang berisi video pembelajaran dan siswa dapat melihat video melalui Youtube. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan Youtube untuk membuat tugas

sekolah. Penggunaan internet tentunya harus dimaksimalkan untuk hal-hal positif dan secara sehat sehingga menuju kemandirian belajar dapat terwujud.

**Tabel 1.** Solusi Permasalahan Mitra

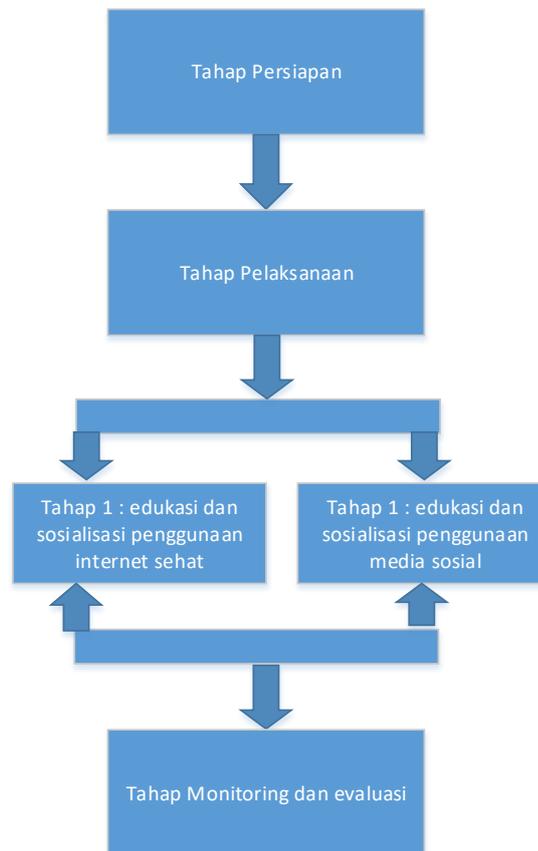
<b>Permasalahan</b>	<b>Solusi</b>
Kurangnya atau minimnya minat pelajar RT.002/002 Tegal Parang Jakarta Selatan dalam penggunaan internet sehat, setelah aktifitas belajar mengajar secara daring umumnya mereka cenderung hanya menggunakan internet untuk bermain game online untuk menghilangkan kebosanan.	Mengedukasi, menasehati dan memberikan contoh alamat situs yang aman untuk diakses oleh para pelajar RT.002/002 Tegal Parang Jakarta Selatan untuk menggunakan internet khususnya Youtube untuk keperluan sekolah diantaranya mencari video pembelajaran, referensi tugas, dll.
Kurang berhati-hati dalam menggunakan media sosial.	Mengedukasi dan sosialisasi untuk berhati-hati saat memasang foto diri serta identitas diri di media sosial dan harus bijak dalam menyampaikan berkomentar tidak boleh mengandung SARA dan unsur bullying.

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Sehubungan hal tersebut, permasalahan yang dihadapi di lingkungan RT 002/002 Tegal Parang adalah kurangnya atau minimnya minat pelajar dalam penggunaan internet sehat, setelah aktifitas belajar mengajar secara daring umumnya mereka cenderung hanya menggunakan internet untuk bermain game online untuk menghilangkan kebosanan. Serta kurang berhati-hati dalam menggunakan media sosial. Maka dari itu dosen dan mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri melaksanakan Pengabdian Masyarakat secara virtual yang bertema Pemanfaatan Internet Sehat Menuju Kemandirian Belajar Bagi Pelajar RT.002/002 Kelurahan Tegal Parang Jakarta Selatan. Dengan adanya edukasi ini, diharapkan dapat mengedukasi dan mengarahkan pelajar untuk bijak menggunakan internet secara sehat sehingga kemandirian belajar dapat terwujud dan bijak dalam menggunakan media sosial.

## **II. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada Pelajar RT.002/002 Tegal Parang, Jakarta Selatan dapat dilihat pada Gambar1.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 1.** Bagan Metode Pelaksanaan

Dari gambar bagan di atas, dapat dijelaskan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat, yaitu:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pelajar RT.002/002 Tegall Parang, Jakarta Selatan dan mengajukan perijinan untuk melakukan kegiatan edukasi dan sosialisasi pada lingkungan RT.002/002 Tegall Parang, Jakarta Selatan. Selanjutnya melakukan persiapan untuk membuat materi edukasi dan sosialisasi tentang pemanfaatan internet sehat, panduan bijak dalam menggunakan media sosial, dan kuesioner untuk mengetahui respon dari peserta yang mengikuti sosialisasi pemanfaatan internet sehat.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting pada tanggal 13-14 Maret 2021 pukul 10:00-12:00 WIB berikut link zoom: <https://zoom.us/j/97604867821?pwd=cVFYUjR3ZWloL0RTaUZmM0xtN1Zxdz09>, Meeting ID : 976 0486 7821, Passcode : 114941

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu: (i) Mengedukasi tentang pemanfaatan internet sehat untuk memberikan informasi mengenai situs-situs yang aman untuk diakses oleh pelajar RT.002/002 Tegal Parang, Jakarta Selatan serta memanfaatkan *Youtube* sebagai salah satu sumber pembelajaran di masa Pandemi guna mewujudkan budaya belajar mandiri, dan (ii) Mengedukasi dan sosialisasi tentang penggunaan media sosial secara bijak dengan berhati-hati pada data pribadi, foto dan segala komentar yang dipasang di media sosial. Karena dapat mengakibatkan penyalahgunaan data oleh pihak yang tidak bertanggung jawab nantinya.

### 3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dengan cara menyebarkan kuesioner kepada para peserta yaitu pelajar RT.002/002 Tegal Parang, Jakarta Selatan untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta (Gambar 2).

The image shows a Google Form titled "Pengabdian Masyarakat Periode Genap 2020/2021". The form is divided into two columns of questions. The left column contains personal information questions (Name, Address, Gender, Age, Date) and five Likert-scale questions (Puas/Tidak Puas) regarding the activity's effectiveness, material delivery, social media usage, and overall satisfaction. The right column contains three Likert-scale questions about the material's usefulness, the activity's effectiveness in providing knowledge, and the usefulness of the social media material. The form ends with a "Kirim" button and a footer for Google Forms.

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 2.** Kuesioner Pengabdian Masyarakat

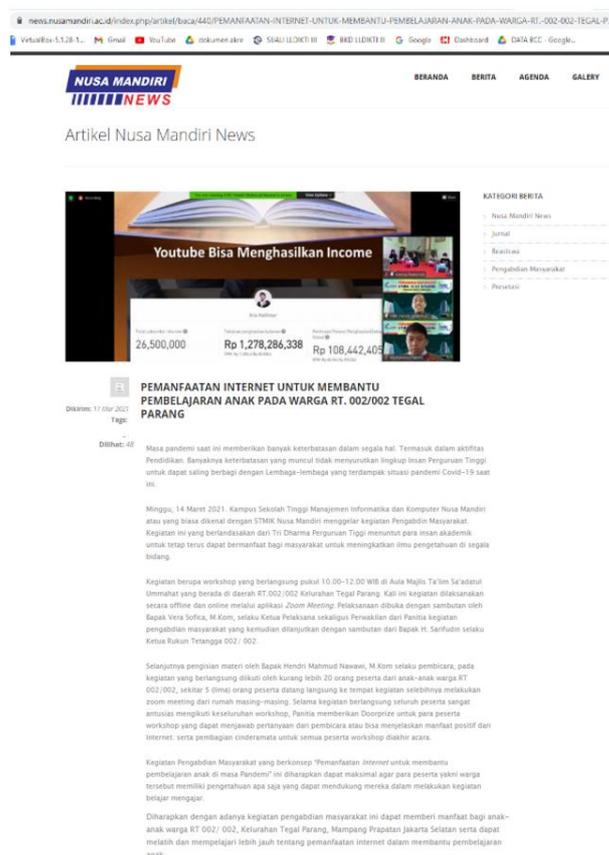
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para pelajar mampu mencari video pembelajaran dan referensi tugas secara mandiri dengan memanfaatkan aplikasi Youtube. Para pelajar juga dapat terhindar dari situs-situs yang berbahaya yang termasuk ke dalam konten negatif. Dokumentasi pemaparan materi terdapat pada Gambar 3.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)  
**Gambar 3.** Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Youtube

Para pelajar mampu menggunakan media sosial dengan bijak dan menyadari bahaya penyalahgunaan media sosial. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini juga dipublikasikan melalui media elektronik yaitu <https://news.nusamandiri.ac.id/index.php/artikel/baca/440/PEMANFAATAN-INTERNET-UNTUK-MEMBANTU-PEMBELAJARAN-ANAK-PADA-WARGA-RT.-002-002-TEGAL-PARANG> yang terbit pada hari Rabu 17 Maret 2021 (Gambar 4).



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)  
**Gambar 4.** Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Youtube

#### IV. KESIMPULAN

*Impact* setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut adalah adanya peningkatan pengetahuan kemampuan para pelajar tentang penggunaan internet secara sehat, sehingga hal tersebut menimbulkan kemandirian belajar bagi masing-masing pelajar dalam melakukan pembelajaran secara online di masa pandemi ini, dan dapat terwujud penggunaan internet dan media sosial secara baik dan bijak. Diharapkan kepada semua pihak, baik orang tua, guru, tokoh masyarakat maupun pemerintah untuk memberikan pemahaman, bimbingan, dan sosialisasi kepada pelajar tentang penggunaan internet yang baik dan aman.

#### UCAPAN TERIMA

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat diantaranya Ketua RT.002/002 Tegal Parang Jakarta Selatan dan PPPM STMIK Nusa Mandiri.

#### REFERENSI

- Anisa, N., Manahan, O., & Panggabean, E. (2018). Pelatihan Tentang Ms.Word & Excel Kepada Panti Asuhan Yayasan Adonai Cinta Anak Nusantara (YACAN) Namorambe. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 1, 7–13.
- Apriansyah, & Antoni, D. (2018). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI SUMSEL. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1, 64–70. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/digital/article/view/2371/1839>
- Herlawati, Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, 1, 42–52. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco/article/view/454/339>
- Husni, N. L., Handayani, A. S., Damsi, F., & Prihatini, E. (2017). Penggunaan Internet secara Tepat dan Sehat Bagi Guru dan Siswa Di MTS ArRahman Palembang Guna Meningkatkan Kreativitas serta Kesadaran Guru dan Siswa Mengenai Sisi Negatif Internet. *Annual Research Seminar*, 3(1), 127–31. <http://seminar.ilkom.unsri.ac.id/index.php/ars/article/view/1735>
- Murti, M. A., Nasrun, M., & Setianingsih, C. (n.d.). *EDUKASI INTERNET SEHAT UNTUK ANAK – ANAK KEPADA SISWA SD SEKOLAH ALAM GAHARU*. <https://Ppm.Telkomuniversity.Ac.Id/Home/Edukasi-Internet-Sehat-Untuk-Anak-Anak-Kepada-Siswa-Sd-Sekolah-Alam-Gaharu/>. <https://ppm.telkomuniversity.ac.id/home/edukasi-internet-sehat-untuk-anak-anak-kepada-siswa-sd-sekolah-alam-gaharu/>
- Purwadi, D. (2018). *7 Cara Bijak Bersosmed*. <https://www.republika.co.id/berita/pipdg2257/7-cara-bijak-bersosmed>
- Riko, Lestari, F. A. P., & Lestari, I. D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3, 258–266. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/2310/pdf>
- Wanto, A., Suhendro, D., & Windarto, A. P. (2018). Pelatihan dan Bimbingan dalam Pemanfaatan Internet yang Baik dan Aman bagi Pelajar SMK Anak Bangsa Desa Bandar Siantar Kabupaten Simalungun. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 149–157. <https://media.neliti.com/media/publications/264510-pelatihan-dan-bimbingan-dalam-pemanfaata-59b9ed44.pdf>