

## **SOSIALISASI MENGGUNAKAN INTERNET SECARA PANDAI BAGI REMAJA GRAHA CIANTRA INDAH**

Pras Seprianto<sup>1</sup>, Sri Nuryati<sup>2</sup>, Elma Yulius<sup>3</sup>  
Universitas Islam 45<sup>1,2,3</sup>

prasseprianto31@gmail.com<sup>1</sup>, sri\_nuryati@unismabekasi.ac.id<sup>2</sup>, elmayulius@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstract**

*Real Work Lecture (KKN) is one form of intracurricular which is the implementation of the Tri Dharma of Higher Education with the method of introducing and providing work experience and student learning in community empowerment. At Graha Ciantra Indah, especially on Rt 02 where I live, many people who attend junior high school use cellphones and use internet access, from this there are concerns from parents and the head of RT 02 about the habits of teenagers using cellphones and the internet. Therefore, I need to promote intelligent use of the internet, by presenting healthy internet material which contains about how to use internet access properly, ethical material on social media is related material when internet users interact with good social media, and internet crime material is a material about the types of internet crimes and ways to prevent internet users from committing internet crimes. This activity uses the Community Education method which is an extension activity that aims to increase understanding. With this activity, the results obtained during the activity, participants can understand the material and are able to answer questions from related speakers using the internet intelligently.*

**Keywords:** Millennial, Creativity, Children's, Creative

### **1. Pendahuluan**

Pengabdian Masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi menggunakan metode memperkenalkan dan memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat (Aliyyah et al., 2021).

Di Graha Ciantra Indah khususnya di Rt 02 tempat domisili saya tinggal banyak dari anak smp menggunakan handphone dan menggunakan akses internet, dari hal tersebut ada kekhawatiran dari orang tua dan ketua RT 02 dari kebiasaan remaja menggunakan handphone dan internet. maka sosialisai menggunakan internet secara pandai sangat penting supaya remaja dapat pandai menggunakan internet, dari hal ini saya perlu mensosialisasikan menggunakan internet dengan pandai, dengan cara memparkan materi seperti internet sehat yang berisi seputar cara menggunakan akses internet secara baik. Materi etika bersosial media, karena etika di sosial media perlu supaya remaja yang menggunakan sosial media dengan akses internet tidak mudah menyebarkan hoak dan menggunakan bahasa yang sopan saat bersosial media, dan materi kejahatan internet supaya remaja bisa

meminimalisir kejahatan internet dengan cara memberi tahu situs - situs terpercaya dan supaya remaja tidak masuk dalam kelompok kejahatan internet dengan mengedukasi hukuman yang berlaku di Indonesia terkait kejahatan internet.

Internet merupakan jaringan komunikasi dan informasi global pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari 2020 lalu, Total jumlah penduduk Indonesia sendiri saat ini adalah 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal 2022 mencapai 73,7 persen dengan jumlah 204,7 juta pengguna internet di Indonesia (katadata.co.id, 2022; Putra, 2021; Putra et al., 2021)

Dengan adanya sosialisasi ini maka pengguna internet di kalangan pelajar dapat terarah saat menggunakan akses internet supaya internet dapat digunakan semestinya dan seperlunya. Oleh karena itu penulis akan melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di lingkungan masyarakat dengan tema kegiatan "Sosialisasi Menggunakan Internet Secara Pandai Bagi Remaja Graha Ciantra Indah".

## **2. Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan pengabdian menerapkan metode Pendidikan Masyarakat (Basri et al., 2022). Metode Pendidikan masyarakat adalah suatu kegiatan penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan internet, Kegiatan dilaksanakan di Graha Ciantra Indah, desa Ciantra Kecamatan Cikarang Selatan, Kab.Bekasi dan berlangsung selama 3 kali pertemuan dalam 3 minggu pada tanggal 21 Februari, 1 Maret dan 7 Maret 2022. Penulis melakukan beberapa metode dalam kegiatan KKN-DT ini, yaitu:

### **2.1 Metode Pengumpulan data**

Pengambilan data dilakukan dengan cara survey langsung ke lingkungan masyarakat dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada pihak yang berwenang (RT) dan masyarakat Graha Ciantra Indah sehingga diketahui kebutuhan dan kendala yang dialami oleh masyarakat sekitar.

### **2.2 Menentukan Tema Pengabdian yang diberikan**

Berdasarkan penjelasan di latar belakang dan hasil dari survei yang telah dilakukan, maka penulis mengangkat tema untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah "Sosialisasi Menggunakan Internet Secara Pandai Bagi Remaja Graha Ciantra Indah".

### **2.3 Mencari Studi Pustaka**

Teknik pengumpulan data referensi dari berbagai sumber yang menunjang permasalahan agar mendapatkan solusinya. Untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini, berbagai materi tentang internet sehat, etika bersosial media dan kejahatan internet.

### **2.4 Pendidikan Masyarakat**

Menjelaskan kepada masyarakat tentang pentingnya memahami Menggunakan Internet Secara Pandai Bagi Remaja Graha Ciantra Indah. Dilakukan

secara tatap muka dengan cara sosialisasi. Materi yang akan di sosialisasikan sebagai berikut :

**2.4.1** Materi Internet Sehat merupakan sebuah materi supaya pengguna internet dapat menggunakan internet dengan baik atau tidak salah penggunaannya.

**2.4.2** Materi Etika Sosial Media merupakan sebuah materi yang memberikan edukasi tentang pentingnya etika dalam bersosial media.

**2.4.3** Materi Kejahatan Internet merupakan materi supaya pengguna internet dapat meminimalisir dari target kejahatan internet dan pengguna supaya tidak menggunakan internet sebagai alat kejahatan.

### **3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) terkait waktu dan tempat pelaksanaan. Rencana kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan kendala yang dihadapi beserta solusi yang didapatkanselama kegiatan berlangsung.

#### **3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan yang bertema "Sosialisasi Menggunakan Internet Secara Pandai Bagi Remaja Graha Ciantra Indah" dilaksanakan dalam beberapa tahap utama yang bisa dilihat dalam Tabel 1 berikut :

**Tabel 1.** Waktu dan Tempat Pelaksanaan

<b>NO</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Rencana Pelaksanaan</b>	<b>Lokasi</b>
	<b>Sosialisasi Tema Utama</b> Kegiatan ini boleh diblended ataupun disendirikan dalam pelaksanaannya	<b>Tentatif</b>	<b>Tentatif</b>
1.	Observasi	3-5 Februari 2022	UNISMA
2.	Perencanaan Program	6-8 Februari 2022	Graha Ciantra Indah
3.	Sosialisasi Internet Sehat	21 Februari 2022	Graha Ciantra Indah
4.	Sosialisasi Etika Sosial Media	01 Maret 2022	Graha Ciantra Indah
5.	Sosialisasi Kejahatan Internet	07 Maret 2022	Graha Ciantra Indah
6.	Sosialisasi Pencegahan Kekerasan Pada Perempuan dan Anak	Setiap diakhir acara	Graha Ciantra Indah

#### **3.2 Pelaksanaan Kegiatan**

##### **3.2.1 Materi Internet Sehat**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan pada remaja Graha Ciantra Indah Rt. 002 Rw 011 ini dilakukan dengan memberikan sosialisasi bagaimana remaja dapat menggunakan smartphone atau media internet dengan baik dan benar Disamping dapat menggunakan internet dengan baik dan benar, siswa juga diberikan motivasi bagaimana dapat menggunakan internet sebagai media untuk pembelajaran. Internet tidak hanya digunakan untuk sarana komunikasi, pencarian data tetapi juga digunakan untuk pencarian bahan pembelajaran. Dalam sosialisasi ini ditekankan bagaimana para remaja dapat menggunakan internet dengan bijak, sehat dan aman.

### 3.2.2 Materi Etika Bersosial Media

Di era digital saat ini, dimana komunikasi bisa dilakukan secara bebas tanpa batasan waktu dan tempat, ada banyak hal yang terabaikan. Masyarakat Indonesia yang seharusnya menjunjung adat ketimuran dapat menunjukkan nilai-nilai budaya Indonesia yang sudah dikenal dunia seperti keramah-tamahan dan kesopannya. Sayangnya, hal ini sepertinya terlupakan dan terabaikan ketika berselancar di dunia maya. Ketika mengunjungi platform media sosial seperti Instagram, Facebook atau Twitter maupun layanan video berbagi seperti YouTube, kita dengan mudah menjumpai konten-konten sensitif seperti konten dengan tema politik, suku, agama dan ras, bila kita merujuk pada kolom komentar tentu akan kita jumpai banyak sekali komentar-komentar yang tidak mengindahkan lagi norma-norma kesopanan yang ada di masyarakat Indonesia. Penulis tidak membahas faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi keberadaban netizen di Indonesia. Sepemahaman penulis, selama ini masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang terkenal menjunjung tinggi kesopanan dan tata karma. Sehingga, dalam interaksi sosial secara langsung tatap muka, masyarakat cenderung lebih mawas diri dan berhati-hati. Bisa jadi untuk menghindaricibiran, celaan, atau sanksi sosial yang berlaku di masyarakat bila melanggar nilai-nilai tersebut. Hal berbeda terjadi di dunia media sosial, dimana setiap individu bisa membuat akun palsu atau tanpa nama yang kemudian hari bisa dihapus atau ditinggalkan bila sudah tidak digunakan lagi. Seseorang yang ingin melakukan kejahatan melalui media sosial dengan menghina, menghujat, melecehkan atau bahkan menipu akan dengan sangat mudah melancarkan aksinya tanpa ada sanksi sosial yang akan dihadapi di dunia nyata.

Prinsip sederhana sederhana untuk membantu kita bersosial media dengan pandai (Atsani, 2020) :

- a. *Is it true* ? Apakah informasi atau konten yang diunggah atau dibagikan adalah benar ?
- b. *Is it illegal* ? Sadari hak cipta.
- c. *Is it kind* ? Hal utama yang penting untuk kita ingat adalah untuk mengunggah hal – hal tidakjahat.
- d. *Is it helpful* ? Teknologi hendaknya digunakan untuk kebaikan dan bermanfaat bagi oranglain.

### 3.2.3 Materi Sosialisasi Kejahatan Internet

Cyber Crime atau Kejahatan Dunia Maya dalam internet adalah istilah yang mengacu pada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer sebagai alat, sasaran dan tempat terjadinya kejahatan (Abidin, 2017). Kejahatan dunia maya, kejahatan siber atau cyber crime adalah bentuk tindakkejahatan yang memanfaatkan teknologi komputer jaringan komputer, internet dan perangkat digital lainnya sebagai alat, sasaran, tempat dan juga penggunaannya (Miarsa, 2020).

Didalam sosialisasi ini peserta diberi materi karakteristik kejahatan internet dan jenis – jenis kejahatan internet dan penjelasan hukuman yang berlaku jika

menjadi pelaku kejahatan internet

Karakteristik Kejahatan Internet :

- a. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apa pun yang terhubung dengan internet.
- b. Perbuatan yang dilakukan secara illegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah siber/cyber (cyberspace), sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negaramana yang berlaku terhadapnya.
- c. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materiil maupun imateriil (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional.
- d. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.
- e. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transaksional atau melintas batas negara.

Jenis – jenis kejahatan internet menurut (Abidin, 2017) adalah sebagai berikut:

- a. *Hacking*
- b. *Craking*
- c. *Defacing*
- d. *Carding*
- e. *Fraud*
- f. *Spaming*

Hukuman yang untuk pelaku kejahatan internet (Siregar & Sihite, 2020):

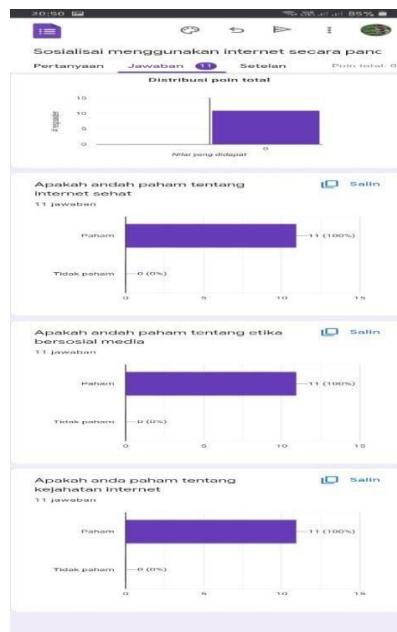
- a. Undang – undang nomer 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik adalah undang – undang pertama di Indonesia yang secara khusus mengatur Tindakan pidana cyber. Berdasarkan surat Presiden RI. No.R./70/Pres/9/2005 tanggal 5 september 2005. naskah UU ITE secara resmi disampaikan kepada DPR RI. Pada tanggal 21 April 2008, Undang – undang ini disahkan.
- b. Dua muatan besar yang diatur dalam UU ITE adalah : Pengaturan transaksi elektronik dan Tindak pidana cyber

Kegiatan yang berlangsung pada tanggal 21 Februari, 1 Maret dan 7 Maret 2022 di Graha Ciantra Indah dengan peserta kegiatan sosialisasi adalah masyarakat sekitar perumahan yang sebagian besar adalah anak SMP, jumlah peserta yang hadir 11 orang, kegiatan ini adalah dengan melakukan metode Pendidikan masyarakat menjelaskan kepada masyarakat tentang pentingnya memahami Menggunakan Internet Secara Pandai Bagi Remaja Graha Ciantra Indah. Untuk penyuluhan kekerasan terhadap anak dilakukan di akhir program.



**Gambar 1.** Sosialisasi Menggunakan Internet Secara Pandai

Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman masyarakat tentang kegiatan yang telah dilakukan, pengisian google form di dilakukan dengan mengirimkan ke grup peserta kegiatan yang sudah dibuat, dan diisi oleh peserta yang hadir dan dibawah ini merupakan foto kegiatan sosialisasi kepada masyarakat dalam program Kuliah kerja Nyata KKN. Pada saat melakukan kegiatan peserta kegiatan berkumpul di aula RT 002 Graha Ciantra indah untuk mengikuti sosialisasi penyampaian materi.



**Gambar 2.** Responden peserta setelah melakukan kegiatan sosialisasi

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Dari mulai survey awal sampai dengan pelaksanaan selama Pengabdian Kepada Masyarakat dapat disimpulkan bahwa program Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai salah satu wujud dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang telah mampu memberikan manfaat bagi masyarakat. Setelah dilakukan serangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Graha Ciantra Indah, Cikarang Selatan, Kab.Bekasi dapat disimpulkan bahwa peserta dapat memahami internet sehat, etika bersosial media dan kejahatan internet, karena

setiap kegiatan sosialisasi peserta diadakan sesi tanya jawab, menjawab pertanyaan secara lisan yang diajukan oleh narasumber pemateri dan dapat menjawab dengan benar, dan juga setelah serangkaian kegiatan selesai dari materi pertama hingga ketiga peserta KKN membuat kuesioner tentang pemahaman materi yang telah disampaikan melalui google form, dari hasil google form dari 11 peserta yang hadir di setiap kegiatan menjawab paham dari materi yang telah disampaikan.

Untuk lebih memaksimalkan hasil dari kegiatan KKN ini maka untuk kegiatan selanjutnya harus lebih banyak melakukan kegiatan sosialisasi secara langsung dan lebih banyak memberi materi tentang menggunakan internet secara pandai dengan pemateri yang ahli dalam bidang tersebut.

## Daftar Pustaka

- Abidin, D. Z. (2017). Kejahatan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Processor*, 10 (2), 509–516.
- Aliyyah, R. R., Rahmawati, R., Septriyani, W., & Safitri, J. (2021). KULIAH KERJA NYATA: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENDAMPINGAN PENDIDIKAN. *MM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1 (1), 82–93.
- Basri, H., Putra, P., Supratno, S., Irham, I., Rofieq, A., Rusham, R., Chairunnisa, N. M., & Shabah, M. A. A. (2022). BUKU PANDUAN KULIAH KERJA NYATA (KKN) ERA COVID-19 PERIODE SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022. *BUKU PANDUAN KULIAH KERJA NYATA (KKN)*, 1–71.
- katadata.co.id. (2022). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. *Databoks.Katadata.Co.Id*.  
[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Indonesia%20\(2018%2D2022\\*\)&text=Pada%20Januari%202021%2C%20jumlah%20pengguna,meningkat%20dalam%20lima%20tahun%20terakhir](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/23/ada-2047-juta-pengguna-internet-di-indonesia-awal-2022#:~:text=Jumlah%20Pengguna%20Internet%20di%20Indonesia%20(2018%2D2022*)&text=Pada%20Januari%202021%2C%20jumlah%20pengguna,meningkat%20dalam%20lima%20tahun%20terakhir).
- Miarsa, F. R. D. (2020). Pelanggaran Hukum dalam Tindakan Vandalisme di Ruang Cyberspace. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1 (1), 32–43.
- Putra, P. (2021). Menilik Niat Masyarakat berpartisipasi dalam Crowdfunding pada Masa Pandemi Covid 19:(Studi Implementasi konsep Planned Behaviour Theory). *Paradigma*, 18(2), 73–83.
- Putra, P., Sawarjuwono, T., & Tirtajaya, M. D. (2021). Measuring a Crowdfunding Intention during Covid-19 Pandemic using Planned Behavior Approach. *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences, BIS-HSS 2020, 18 November 2020, Magelang, Central Java, Indonesia*. *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium*

---

on Humanities and Social Sciences, BIS-HSS 2020, 18 November 2020, Magelang, Central Java, Indonesia, Magelang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.18-11-2020.2311790>

Siregar, G. T. P., & Sihite, I. P. S. (2020). PENEGAKAN HUKUM PIDANA BAGI PELAKU PENYEBAR KONTEN PORNOGRAFI DI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK. *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.46930/jurnalrectum.v3i1.762>