



Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo

Diva Luthfianti Mukaromah^{1✉}, Amira Halimatus Sofac², Muhammad Wildan Munawar³, Shafira Putri Ayudyawati⁴, Asep Purwo Yudi Utomo⁵

^{1,3}Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang

²Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

⁴Sastra Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

⁵Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Abstrak. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan etika bermedia sosial bagi remaja di masa pandemi di Desa Banyurojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Target luaran diharapkan menjadi salah satu upaya dalam mengurangi dampak negatif dalam bermedia sosial sehingga dengan adanya sosialisasi dapat meningkatkan etika dalam bermedia sosial remaja. Metode yang digunakan adalah sosialisasi secara daring yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, dan evaluasi. Hasil program kerja pengabdian kepada masyarakat terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan remaja Desa Banyurojo ikut dalam kegiatan sosialisasi ini dan memberikan umpan balik berupa seluruh peserta mengisi angket untuk kegiatan evaluasi. Sebesar 90% responden lebih memahami etika dalam bermedia sosial setelah dilakukannya sosialisasi ini melalui media video dan poster. Namun, 10% dari peserta masih belum memahaminya, sehingga disarankan peran orang tua maupun orang dewasa untuk selalu mengawasi dan mengontrol setiap penggunaan media sosial bagi para remaja.

Kata kunci: etika, pandemi, sosial media, remaja

Abstract. The purpose of this activity is to improve social media ethics for teenagers during the pandemic in Banyurojo Village, Mertoyudan District, Magelang Regency. The output target is expected to be one of the efforts to reduce the negative impact of social media so the socialization can improve the ethics in social media for teenagers. The method used is online socialization which is divided into three stages, namely preparation, socialization and evaluation. The results of the program were carried out well in accordance with the previously designed plan. This is evidenced by the youth of Banyurojo Village participating in this socialization activity and providing feedback in the form of all participants filling out questionnaires for evaluation activities. 90% of respondents better understand ethics in social media after this socialization is carried out through video and poster media. However, 10% of the participants still do not understand it, so it is recommended that the role of parents and adults to always supervise and control every use of social media for teenagers.

Keywords: ethics; pandemic; social media; teenagers.

Pendahuluan

Pandemi covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan, termasuk dalam hal interaksi sosial (Harahap, 2020). Dalam buku *Cultural Sociology, a Revision of An Introduction to Sociology*, Gillin & Gillin (1948) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok maupun individu dengan kelompok. Di masa pandemi ini, interaksi sosial cukup berbeda. Ada sebuah keharusan bagi masyarakat untuk mengurangi kontak sosial dan berinteraksi secara langsung. Hal tersebut merupakan dampak dari covid-19 secara langsung guna memutus rantai penyebaran virus covid-19. Terjadilah perubahan sosial dalam masyarakat

secara besar dan menyeluruh. Pemberlakuan *sosial distancing*, pengurangan kontak sosial secara langsung mengharuskan semua kegiatan dalam bersosial berpusat pada internet.

Dewasa ini, internet mempunyai peran penting dalam zaman yang serba digital ini. Salah satu perkembangan dari teknologi terbukti dengan media sosial menjadi yang paling banyak digunakan. Dikutip dari Kominfo (2021) media sosial merupakan suatu media dalam jaringan atau dapat disebut daring, dimana penggunaannya dapat dengan mudah untuk ikut serta, saling berbagi dan membuat ide maupun gagasan hal yang akan dibagikan dalam *website* maupun media sosial lainnya. Dengan media sosial setiap orang dapat membagi dan mendapatkan informasi secara cepat, posting kehidupan pribadi, posting foto bersama teman, berkomentar secara bebas, memberikan *feedback*, mencurahkan isi hatinya, dan sebagainya dalam waktu yang tidak terbatas hanya dengan syarat adanya koneksi internet.

Dalam sebuah riset Hootsuite (*We are Social: Indonesian Digital Report 2021*), pada Januari 2021 disebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta yang artinya 73,7% dari jumlah populasi di Indonesia dan pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai 170 juta yang artinya 61,8% dari jumlah populasi di Indonesia (Cuponation, 2021). Dalam riset tersebut bisa dikatakan bahwa masyarakat Indonesia telah melek teknologi dengan lebih dari 70% masyarakat Indonesia menggunakan internet dan lebih dari 60% masyarakat aktif dalam bermedia sosial. Media sosial *youtube* merupakan yang paling banyak digunakan di Indonesia sebesar 93,8% dari jumlah populasi, sedangkan *Whatsapp* sebesar 87,7%, pengguna Instagram sebesar 86,6%, dan pengguna media sosial *Facebook* sebesar 85,5% dari jumlah seluruh populasi Indonesia.

Pengguna media sosial di kalangan remaja dengan rentang umur 13-24 tahun mencapai total 43,2 % dari jumlah populasi, yang artinya remaja memiliki peran penting dalam penggunaan media sosial di Indonesia (Cuponation, 2021). Sedangkan menurut Direktorat Jendral Aplikasi Informatika (Aptika) Kementerian Kominfo, bahwa 82 juta orang Indonesia menjadi pengguna internet yang berada pada peringkat ke-8 dunia dengan 95% pengguna tersebut menggunakan Internet untuk membuka media sosial. Sebesar 80% dari jumlah pengguna tersebut merupakan remaja yang berusia 15-19 tahun (Kemenkominfo, 2013). Masa remaja merupakan masa beralihnya dari status anak-anak, namun belum memperoleh status dewasa. Pada masa tersebut, seseorang meninggalkan masa kanak-kanak dan sedang proses menuju dewasa.

Media sosial dikalangan remaja sudah seperti sebuah candu karena intensitas penggunaannya yang sangat sering. Hal tersebut tentu bisa berakibat buruk yang dapat mengakibatkan kecanduan gadget, media sosial. Dikutip dari sebuah penelitian diperoleh data bahwa sebesar 18,2% faktor kepribadian, harga diri, tingkat stress, kualitas persahabatan, durasi penggunaan gawai dan jenis kelamin mempengaruhi tingkat kecanduan gawai pada remaja (Aulia, 2019). Faktor yang paling berpengaruh terhadap kecanduan gawai adalah durasi penggunaan gawai yang tinggi. Hal ini juga sangat berakibat pada psikologis, mental dan tingkat depresi karena penggunaan sosial media yang tinggi atau kecanduan pada remaja (Keles et al., 2020).

Hampir semua anak-anak dan remaja memiliki media sosial untuk memposting kegiatan individu mereka, curhatan mereka dan hal-hal yang menyangkut pribadinya. Di media sosial, setiap orang dapat berkomentar dengan bebas dan saluran pendapat mereka tanpa merasa khawatir. Hal ini disebabkan sangat mudahnya untuk memalsukan identitas diri di media sosial bahkan banyak munculnya tindakan kejahatan yang menyalahgunakan penggunaan media sosial. Dalam perkembangannya di sekolah, kaum muda mencoba

menemukan identitas mereka dengan teman sebaya mereka. Akibatnya remaja seringkali berpikir bahwa semakin aktif di media sosial, maka akan dianggap semakin gaul dan eksis. Sedangkan remaja yang tidak menggunakan media sosial akan dianggap kuno atau kurang gaul.

Bebasnya ruang dan waktu penggunaan dalam bermedia sosial bisa saja dapat menimbulkan sisi negatif dikalangan remaja. Sebagai contoh, di dalam media sosial pengguna dibebaskan untuk berkomentar namun seringkali para pengguna berkomentar negatif, SARA, dan sebagainya tanpa memikirkan konsekuensi yang bisa saja timbul seperti pelanggaran hukum yang dapat dipidanakan. Contoh lain, dengan media sosial sebuah informasi dapat dibuat dan diterima secara bebas dan cepat yang bahkan belum jelas kebenarannya. Remaja yang masih 'labil' bisa saja dengan mudah percaya kepada hoaks atau berita bohong yang mungkin dapat menimbulkan fitnah, dan hal negatif lainnya.

Perkembangan media sosial yang pesat sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan siapapun dan dapat diakses di mana saja di kalangan remaja. Dampak dari perkembangan media sosial, sehingga arus informasi membuat masyarakat dapat dengan mudah untuk melakukan tindakan pelanggaran hukum seperti penindasan secara daring atau disebut dengan *cyberbullying* (Hidajat et al., 2015). Sementara pada aspek sosial budaya sejalan dengan kemajuan teknologi berdampak pada merosotnya etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, khususnya pada kalangan remaja dan pelajar (Ngafifi, 2014). Pada tahun 2017 sebesar 10 - 20% anak-anak dan remaja menderita gangguan kesehatan jiwa menurut riset yang dilaporkan oleh *World Health Organization* (WHO, 2017).

Adapun dampak Covid-19 dalam bidang teknologi informasi diantaranya intensitas penggunaan media sosial pada anak dan remaja yang meningkat selama pandemi karena peralihan pembelajaran secara daring melalui media *whatsapp*, *zoom meeting*, dan lainnya. Artinya, intensitas mereka memegang sebuah gadget akan lebih tinggi pula. Namun, dalam perjalanannya penggunaan media sosial ini tidak hanya berdampak positif bagi penggunaanya tapi juga menimbulkan berbagai masalah, khususnya di kalangan remaja dan anak-anak. Diantaranya, beberapa orang tua mengeluhkan perubahan perilaku anaknya semenjak menggunakan media sosial. Dampak media sosial sebenarnya bisa positif maupun negatif bergantung pada peran para orang tua maupun guru dalam mengarahkan. Pentingnya manajemen waktu dalam menggunakan media sosial yang membutuhkan peran masyarakat terutama orang dewasa dan orang tua agar membimbing anak-anak tersebut (Adebiyi et al., 2015).

Dari fenomena yang ada tersebut menjadi permasalahan yang sangat serius dan perlu solusi nyata untuk mengatasinya. Remaja, yang harusnya tumbuh menjadi generasi yang kreatif dan inovatif, malah menjadi penggerak utama penyalahgunaan media sosial. Masyarakat perlu mengetahui dan memahami mengenai media sosial dan cara bijak menggunakan media sosial agar remaja, anak-anak dan para orang tua dapat mengawasi anak-anaknya untuk bisa lebih bijak menggunakan media sosial. Jika remaja tidak diarahkan untuk bijak dalam menggunakan gawai dan media sosial tentu akan berakibat buruk bagi remaja itu sendiri. Untuk itu, perlu dilakukan upaya sosialisasi untuk memberikan pemahaman kepada remaja untuk lebih cerdas, bijak dan beretika dalam menggunakan media sosial.

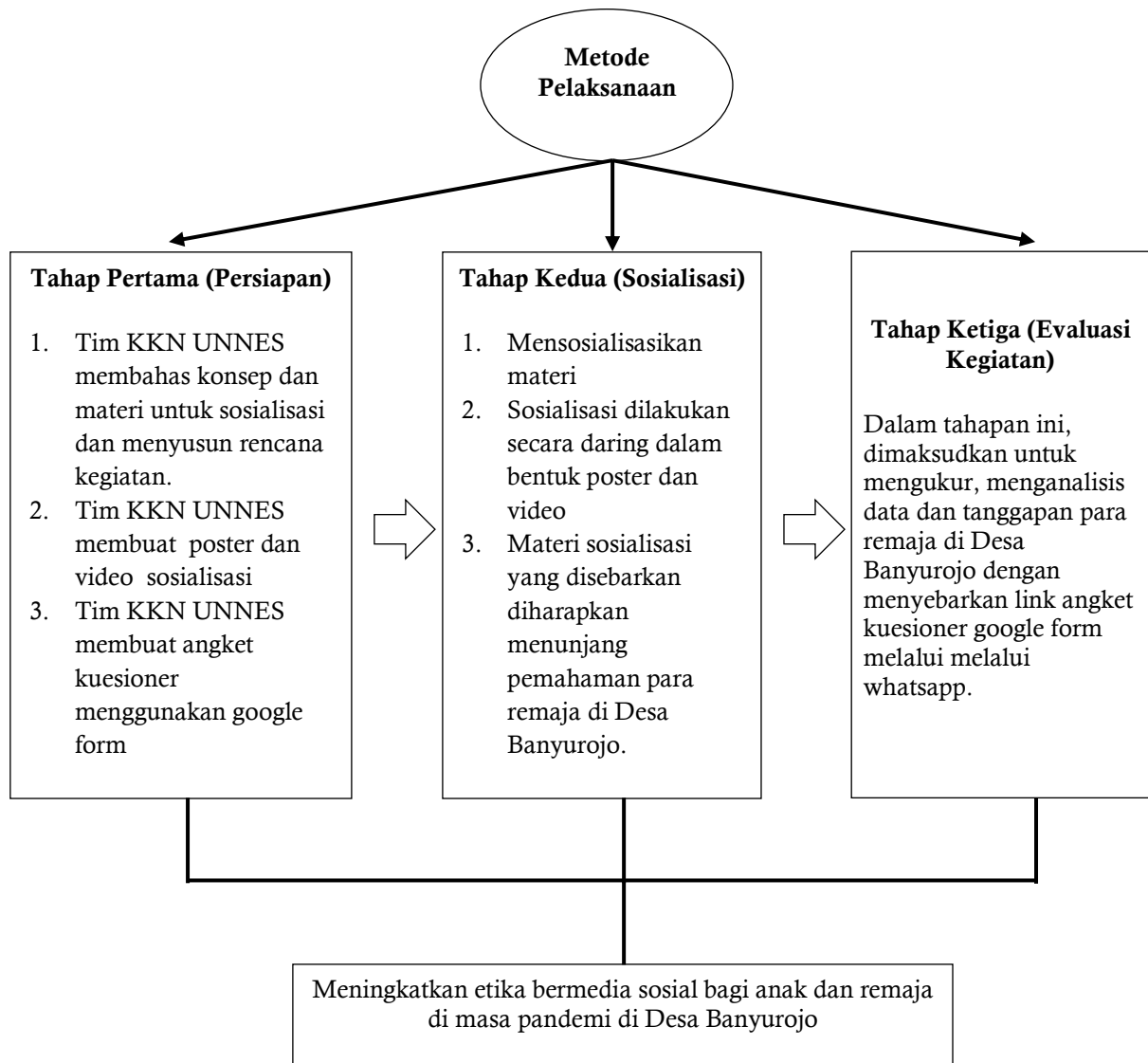
Hal ini sejalan dengan adanya inovasi baru dalam program kerja KKN Universitas Negeri Semarang melihat keterbatasan yang ada saat ini sehingga membuat rancangan program kerja pengabdian kepada masyarakat untuk membantu masyarakat di saat pandemi

seperti ini, yaitu Kuliah Kerja Nyata bersama melawan Covid-19. Salah satu program kerja dari KKN Bersama Melawan Covid-19 yaitu sosialisasi bijak bersosial media bagi remaja. Berkaitan dengan permasalahan di atas, mahasiswa Universitas Negeri Semarang membuat program kerja yang berorientasi untuk melakukan sosialisasi bijak bersosial media pada remaja di Desa Banyurojo khususnya warga RT 01 dengan cara memanfaatkan teknologi informasi seperti *Whatsapp*, *Instagram*, dan media interaktif lainnya sehingga mahasiswa dan masyarakat dapat terjamin keamanannya dan untuk mencegah rantai penyebaran selama melakukan kegiatan KKN di Desa Banyurojo.

Pemanfaatan media sosial secara bijak dapat dilakukan dengan melindungi privasi pengguna, etika dan bijak dalam berkomunikasi, menghindari komentar negatif berupa SARA dan juga pornografi, menghargai karya orang lain, membaca berita secara keseluruhan, jangan terkecoh dari judulnya (Anwar, 2016). Apalagi situasi saat ini, menyampaikan informasi yang cepat dan andal sangat penting untuk mengurangi penularan infeksi yang sangat menular, bukan hanya untuk petugas kesehatan tetapi juga untuk masyarakat umum (Lima et al., 2020). Sehingga penulis menganggap perlunya dilakukan upaya dan pengabdian dengan judul "Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo". Kegiatan ini bertujuan pada upaya untuk meningkatkan etika dalam bermedia sosial kepada remaja dengan metode sosialisasi secara daring. Hal ini dilakukan karena himbauan pemerintah untuk mengurangi kegiatan tatap muka atau luring guna memutus rantai penyebaran covid-19. Sosialisasi akan dilakukan dengan media *Whatsapp*, Poster, dan media sosial (*Instagram*, *Facebook*, dll).

Metode

Metode yang diambil dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan kegiatan sosialisasi secara daring kepada anak dan remaja di Desa Banyurojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Kegiatan ini nantinya dilakukan dengan media video dan poster yang akan dibagikan secara daring melalui grup *whatsapp*, *instagram* dan *facebook*. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu survei langsung ke tempat yang akan dilakukan sosialisasi, perencanaan kegiatan yang berisi pembuatan materi yang akan disosialisasikan, pelaksanaan kegiatan sosialisasi secara daring, penyebaran angket kuesioner mengenai pemahaman materi dan evaluasi kegiatan. Berikut merupakan metode yang digunakan pada kegiatan sosialisasi yang berisi beberapa tahapan dalam bentuk gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Sosialisasi Secara Daring di Desa Banyurojo

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja

Pelaksanaan kegiatan yang mendukung salah satu program kerja dalam kegiatan KKN BMC 1 Universitas Negeri Semarang, yaitu pengabdian kepada masyarakat dengan diselenggarakannya sosialisasi “Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo”. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada hari Kamis dan Jumat tanggal 9 – 10 September 2021 secara daring dengan memanfaatkan beberapa media sosial seperti whatsapp, instagram, facebook dan youtube. Pelaksanaan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mengedukasi dalam upaya meningkatkan Etika bermedia sosial bagi remaja di masa pandemi di Desa Banyurojo. Dalam pelaksanaan kegiatan ini menerapkan beberapa tahap, diantaranya sebagai berikut:

Tahap Pertama (Persiapan)

Tim KKN UNNES khususnya kelompok artikel dalam 1 DPL membahas konsep dan materi untuk sosialisasi dan menyusun rencana kegiatan, selanjutnya tim membuat poster dan video sosialisasi tentang etika bermedia sosial bagi remaja, langkah selanjutnya tim membuat angket kuesioner menggunakan google form dalam rangka mencari data dan menilai tanggapan dari pengguna sosial media terutama remaja di Desa Banyurojo mengenai etika dalam bermedia sosial selama masa pandemi.



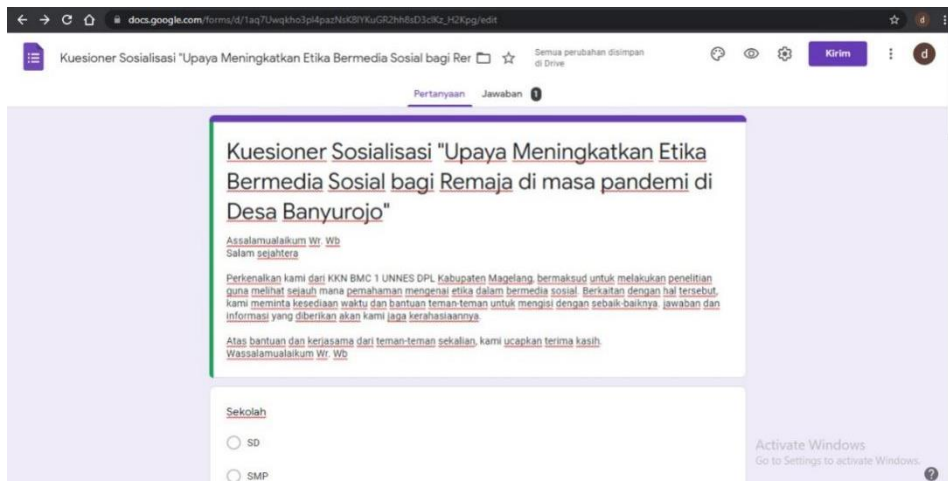
Gambar 1. Poster Bijak Bermedia Sosial

Materi etika dan bijak bermedia sosial dalam poster berisi mengenai tips menjadi pengguna media sosial yang bijak dan cerdas menurut D & Hutabarat (2020), ada 7 yaitu tidak share info pribadi artinya berhati-hatilah dalam menyebarkan informasi pribadi ke publik, jaga inner circle berhati-hatilah terhadap akun yang tidak dikenal, jaga etika ketika berinteraksi dengan siapapun di media sosial, no SARA no hoax pastikan unggahan akun media sosial bukan hoax yang tidak mengandung unsur SARA, cantumkan sumber konten dengan memastikan sumbernya jangan menunggah jika belum jelas sumbernya, sarana pengembangan diri dengan memanfaatkan media sosial untuk menunjang prosesnya dan bangun jaringan dengan memanfaatkan media sosial untuk membangun relasi.



Gambar 2. Video Bijak Bermedia Sosial

Materi video berisi mengenai pengertian media sosial, media sosial adalah sarana yang dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya dengan cara membuat, saling berbagi informasi juga ide dalam sebuah jaringan kelompok daring (McGraw, 2017). Dalam video tersebut juga terdapat materi kegunaan media sosial, dampak positif dan dampak negatif. Hubungan media sosial dengan remaja, gangguan mental akibat media sosial dan bagaimana cara mengatasi dampak media sosial.



Gambar 3. Perancangan Kuesioner

Perancangan materi untuk angket kuesioner yang menjadi salah satu alat ukur bagi tim yang melakukan sosialisasi untuk mengetahui survei pemetaan responden dan sejauh mana pemahaman target dari pelaksanaan sosialisasi ini dan bentuk umpan balik bagi para remana selaku target kegiatan agar memperoleh maksud dan tujuan dilaksanakannya sosialisasi ini. Berikut daftar pertanyaan dalam kuesioner:

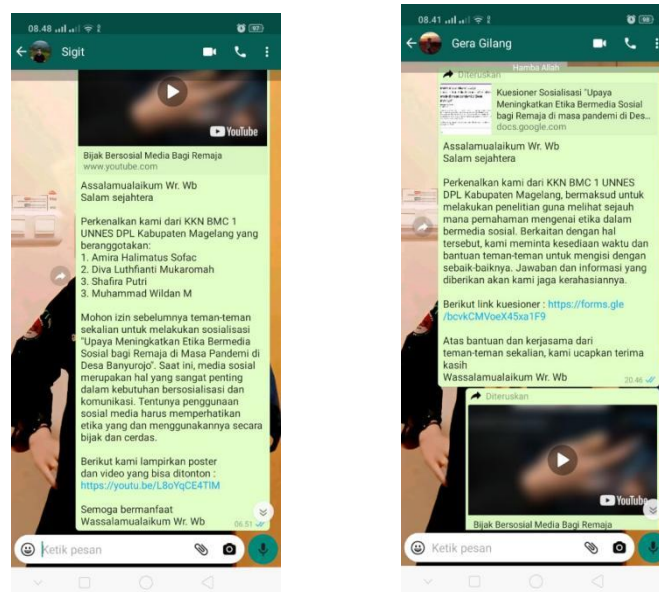
- Kelas (SD/SMP/SMA/Mahasiswa)
- Umur
- Jenis Kelamin
- Apakah anda menggunakan media sosial?
- Media sosial apa saja yang anda gunakan?
- Berapa lama anda biasanya bermain media sosial tersebut?

- Ketika membuka media sosial, apa yang anda cari?
- Apakah orangtua anda mengontrol dan mengawasi anda dalam menggunakan media sosial?
- Apakah anda tahu etika dalam bermedia sosial?
- Menurut anda, lebih banyak dampak positif atau negatif ketika menggunakan media sosial?
- Setelah menonton video dan membaca poster, apakah anda lebih memahami etika dalam bermedia sosial?

Tahap Kedua (Pelaksanaan Sosialisasi)

Mensosialisasikan materi upaya - upaya meningkatkan bijak dalam bermedia sosial dan etika bermedia sosial bagi remaja. Sosialisasi ini dilakukan secara daring dalam bentuk poster dan video yang disebarakan melalui media sosial *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, dan *youtube*. Hal ini dimaksudkan karena adanya aturan Pemberlakuan Pembatasan kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk mencegah rantai penyebaran Covid-19 selama melakukan kegiatan KKN di Desa Banyurojo. Materi sosialisasi yang disebarakan memuat aturan, pengetahuan dan pemahaman-pemahaman tentang etika dan cara bijak dalam bermedia sosial yang diharapkan menunjang pemahaman para remaja di Desa Banyurojo.

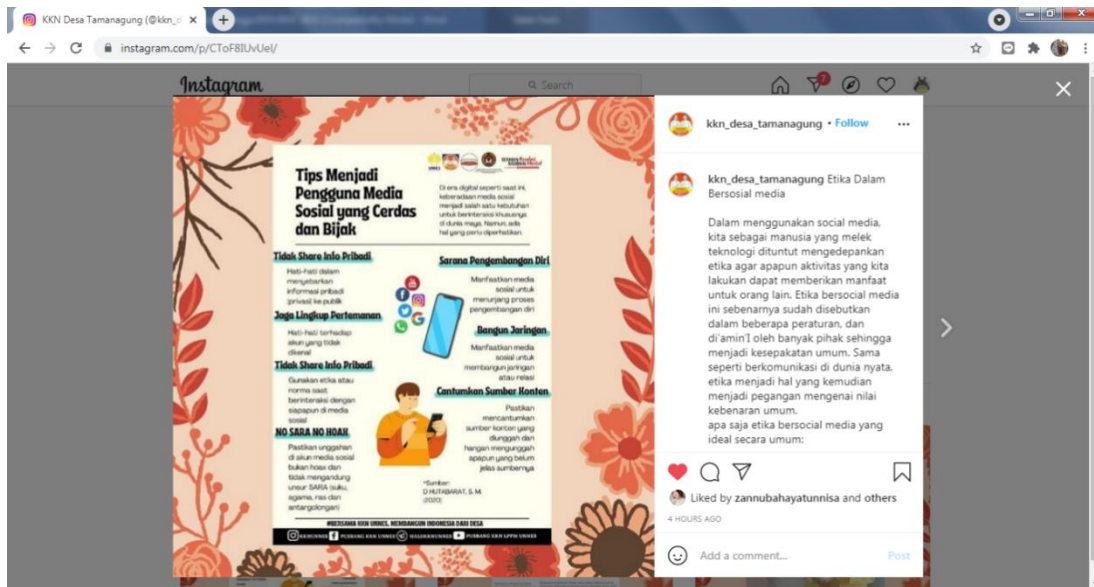
Sosialisasi Melalui *Whatsapp*



Gambar 4. Sosialisasi secara daring melalui *whatsapp*

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan video dan poster yang dibagikan melalui media *WhatsApp* secara *personal chat* (PC). Kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan terkait pemahaman dari responden terhadap video dan poster yang dibagikan. Metode ini dilakukan karena dirasa sangat efektif untuk mengajak responden untuk melihat video dan membaca poster yang dibagikan, dibandingkan dengan membagikannya secara grup ke grup.

Sosialisasi Melalui *Instagram*

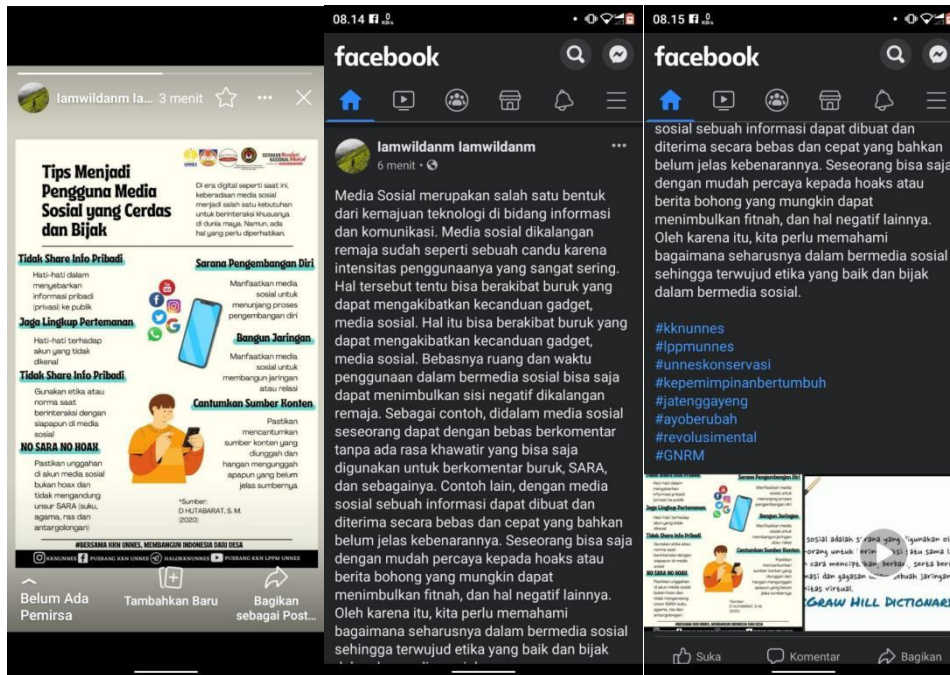


Gambar 5. Sosialisasi secara daring melalui *Instagram*

Sosialisasi ini dilakukan pada hari Jumat, 10 September 2021 dalam bentuk poster. Sosialisasi ini dilakukan dengan mengupload poster dengan menggunakan media sosial *instagram*. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara daring dan proses sederhana ini dilakukan dalam beberapa tahap dan menggunakan alat penunjang kegiatan yaitu gawai atau laptop. Tahap pertama dengan membuka aplikasi *instagram* di gawai atau laptop, lalu mulai unggah poster di salah satu akun yang akan digunakan untuk sosialisasi, sebelum itu foto poster harus terlebih dahulu diatur, namun lebih baik menggunakan *feed instagram* agar poster tidak terpotong, kemudian berikan informasi materi tentang etika bermedia sosial di kolom bawah poster, dan terakhir poster berhasil terupload.

Tahap kedua, saat sosialisasi ini berlangsung kebanyakan pengguna *instagram* lebih memilih untuk mengeklik tanda love atau like sebagai bukti apresiasi mereka akan informasi tentang etika bermedia sosial yang telah kita berikan dan hanya sedikit orang yang memberikan komentar berupa rasa terima kasih karena telah memberikan informasi yang bermanfaat. Dari sosialisasi ini tim KKN UNNES berupaya meningkatkan etika bermedia sosial di masa pandemi bagi anak dan remaja Dengan dilakukannya sosialisasi tersebut diharapkan dapat memberikan pengetahuan, aturan dan pemahaman-pemahaman tentang etika bersosial media yang dan juga dapat menunjang pemahaman para anak dan remaja. Dapat disimpulkan juga bahwa melakukan sosialisasi menggunakan media sosial *instagram* dalam bentuk poster tidak terlalu efektif dalam memberikan pemahaman tentang etika bermedia sosial.

Sosialisasi Melalui *Facebook*



Gambar 6. Sosialisasi secara daring melalui *facebook*

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan poster dan video edukasi melalui *Facebook*. Pada praktiknya dilakukan dengan cara memposting dengan akun pribadi di halaman beranda dan di *Facebook story*. Metode ini dilakukan untuk mengajak responden membaca, melihat, dan mendengar video dan foto di timeline milik akun responden. Dengan hal tersebut walaupun responden tidak berniat untuk memperhatikan sosialisasi, namun tetap akan terlihat dan terbaca oleh responden sehingga pemahaman mereka terhadap bijak bermedia sosial akan tersampaikan.

Sosialisasi Melalui *Youtube*



Gambar 7. Sosialisasi secara daring melalui *youtube*

Pada gambar 7, metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini menggunakan video edukasi melalui *youtube*. Pada praktiknya dilakukan dengan cara memposting di akun pribadi. Metode ini dilakukan yang pada awalnya *link* disebarikan melalui *whatsapp* untuk mengajak responden melihat dan mendengar video yang berisi materi etika bermedia sosial. Dengan hal tersebut walaupun responden tidak berniat untuk memperhatikan sosialisasi, namun akan tetap terdengar oleh responden sehingga pemahaman mereka terhadap bijak bermedia sosial akan tersampaikan.

Dalam kegiatan sosialisasi ini lebih dominan menggunakan media sosial *whatsapp*, dikarenakan memang semua remaja di Desa Banyurojo RT 1 adalah pengguna *whatsapp* yang aktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan video dan poster yang dibagikan melalui media *whatsapp* secara *personal chat* (PC). Kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan terkait pemahaman dari responden terhadap video dan poster yang dibagikan. Metode ini dilakukan juga karena dirasa sangat efektif untuk mengajak responden untuk melihat video dan membaca poster yang dibagikan, dibandingkan dengan membagikannya secara grup ke grup.

Tahap Ketiga (Evaluasi Kegiatan)

Dalam tahapan ini, kegiatan evaluasi sosialisasi “Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo” dimaksudkan untuk mengukur, menganalisis data dan tanggapan para remaja di desa Banyurojo dengan menyebarkan *link* angket kuesioner *google form* melalui melalui *whatsapp*.

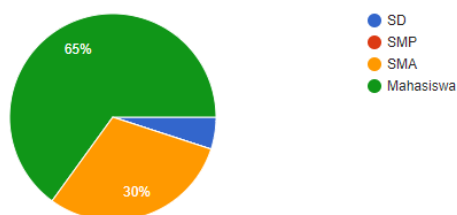


Diagram 1. Sekolah

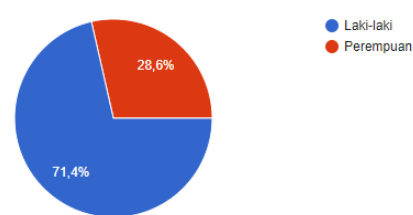


Diagram 2. Jenis Kelamin

Dalam kuesioner yang telah dibuat dan disebarikan kepada para remaja di Desa Banyurojo, terdapat sekitar 21 peserta yang telah mengisi kuesioner setelah sosialisasi. Terlihat pada diagram 1 bahwa mayoritas yang mengikuti sosialisasi ini adalah mahasiswa sebesar 66,7%, 28,6% adalah siswa SMA dan 4,8% adalah siswa SD. Hal ini karena memang kebanyakan berusia sudah dewasa dan hanya sedikit anak kecil di wilayah tersebut. Dapat dilihat juga pada diagram 2 mayoritas yang mengikuti sosialisasi ini adalah laki-laki sebesar 71,4% sedangkan perempuan sebesar 28,6%.

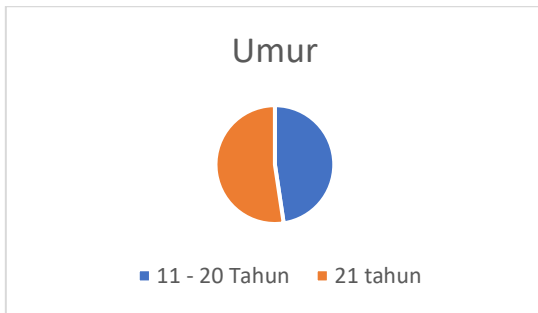


Diagram 3. Umur

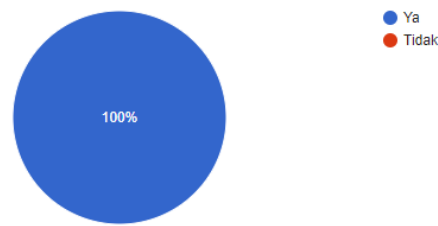


Diagram 4. Pengguna Media Sosial

Dari diagram 3, dapat dilihat bahwa mayoritas responden berusia 21 tahun atau sebesar 52,4% dan sisanya ada pada rentang usia 11-20 tahun. Pada diagram 4, adalah pengguna media sosial sebesar 100% artinya semua responden adalah pengguna media sosial. Dan diperoleh juga aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan adalah *whatsapp*, disusul *instagram*, *youtube*, *facebook*, *twitter*, dan sebagainya. Pada hasil kuesioner diperoleh juga data lamanya bermain media sosial dengan mayoritas pada rentang waktu 1-5 jam.

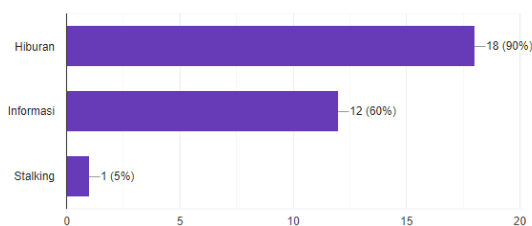


Diagram 5. Yang sering dicari ketika membuka media sosial

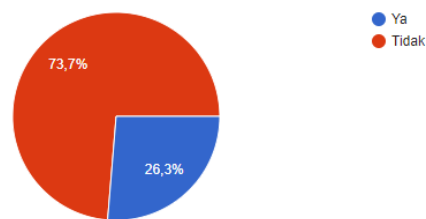


Diagram 6. Kontrol orang tua terhadap penggunaan gawai

Pada diagram 5, dapat dilihat hiburan yang paling sering dicari ketika menggunakan media sosial, disusul oleh informasi. Pada diagram 6, sebesar 73,7% mayoritas orang tua tidak mengontrol dan mengawasi penggunaan gawai sedangkan sisanya 26,3% masih dikontrol dan diawasi oleh orang tua. Hal ini disebabkan karena memang mayoritas responden sudah berusia 21 tahun yang artinya sudah mulai memasuki masa dewasa.

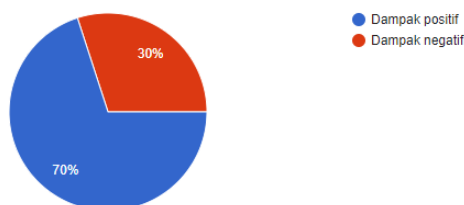


Diagram 7. Pendapat peserta tentang dampak media sosial

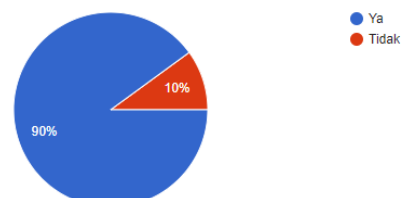


Diagram 8. Presentase pemahaman etika bermedia sosial setelah sosialisasi

Dapat dilihat pada diagram 7, sebesar 70% responden berpendapat bahwa media sosial lebih banyak berdampak positif sedangkan sisanya 30% berpendapat sebaliknya bahwa media sosial lebih banyak berdampak negatif. Pada diagram 8, sebesar 90% responden sudah

lebih memahami etika dalam bermedia sosial setelah dilakukannya sosialisasi ini melalui media video dan poster. Pada dua diagram terakhir ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman setelah mengikuti sosialisasi upaya meningkatkan etika bersosial media.

Program pengabdian ini yang dilakukan dalam bentuk kegiatan sosialisasi secara daring “Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo” diakhiri dengan tahapan evaluasi kegiatan, yang dimulai dari tahapan persiapan untuk menyiapkan materi dan tahapan pelaksanaan sosialisasi. Dilaksanakannya kegiatan ini sesuai dengan program kerja KKN BMC 1 Universitas Negeri Semarang, pengabdian untuk mendukung upaya peningkatan etika dalam bermedia sosial khususnya remaja di Desa Banyurojo RT 1.

Sebagai *feedback* dari sosialisasi yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi pemahaman baru yang peserta dapatkan. Peserta juga diharapkan menyadari pentingnya etika dalam bermedia sosial yang tentunya harus diterapkan dalam setiap menggunakan media sosial. Dan seharusnya memang penggunaan media sosial dibatasi terutama untuk anak-anak dan remaja yang masih dibawah umur yang legal dalam menggunakan media sosial. Peran orang tua juga tidak lepas untuk selalu mengawasi dan mengontrol setiap penggunaan media sosial bagi para remaja.

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi secara daring memanfaatkan media *whatsapp*, *instagram*, *facebook* dan *youtube*. Hal ini dimaksudkan karena adanya aturan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk mencegah rantai penyebaran Covid-19 selama melakukan kegiatan KKN di Desa Banyurojo. Dalam kegiatan sosialisasi ini lebih dominan menggunakan media sosial *whatsapp*, dikarenakan memang semua remaja di Desa Banyurojo RT 1 adalah pengguna *whatsapp* yang aktif. Sosialisasi Upaya Meningkatkan Etika Bermedia Sosial bagi Remaja di Masa Pandemi di Desa Banyurojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang telah diselenggarakan dengan baik sesuai dengan yang telah dipersiapkan dan direncanakan sebelumnya oleh tim. Hal tersebut dibuktikan dengan hampir seluruh remaja RT 1 Desa Banyurojo ikut dalam kegiatan sosialisasi ini dan memberikan umpan balik berupa seluruh peserta mengisi angket yang telah disebar untuk kegiatan evaluasi dan sebesar 90% responden sudah lebih memahami etika dalam bermedia sosial setelah dilakukannya sosialisasi ini melalui media video dan poster. Namun, masih ada 10% dari peserta yang masih belum memahami etika dalam bermedia sosial, sehingga disarankan perlunya peran orang tua maupun orang dewasa juga tidak lepas untuk selalu mengawasi dan mengontrol setiap penggunaan media sosial bagi para remaja.

Referensi

- Adebiyi, A., Mosunmola, A., Okuboyejo, S., Agboola, G., & Oni, A. (2015). *Social Networking and Students' Academic Performance: the Role of Attention Deficit, Predictors of Behavior and Academic Competence*.
- Anwar, F. (2016). *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. 2013, 137–144.
- Aulia, D. S. (2019). *Faktor – faktor yang mempengaruhi adiksi smartphone pada remaja*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Cuponation. (2021). *Digital 2021. Global Digital Insights*, 103.
- D, S. N. I. S., & Hutabarat, S. M. D. (2020). Pendampingan Penggunaan Media Sosial Yang Cerdas Dan Bijak Berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 34–46.

- <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v2i1.754>
- Gillin, J. L., & Gillin, J. P. (1948). *Cultural Sociology: A Revision of An Introduction to Sociology*. The Macmillan Company.
- Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Budaya*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Hidajat, M., Adam, A. R., & Danaparamita, M. (2015). *Dampak media sosial dalam*. 6(1), 72–81.
- Keles, B., Mccrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review : the influence of social media on depression , anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Kemkominfo. (2013). *Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker. Diakses pada tanggal 5 September 2021
- Kominfo. (2021). *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Masyarakat*. <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat/>. Diakses pada tanggal 5 September 2021
- Lima, D. L., Antonieta, M., Medeiros, A. A. De, Ana, I. I., & Brito, M. (2020). *Social media : friend or foe in the COVID-19 pandemic?* 1–2. <https://doi.org/10.6061/clinics/2020/e1953>
- McGraw, H. (2017). *Dictionary of Engineering*.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3, 33–47.
- WHO. (2017). *Global diffusion of eHealth: making universal health coverage achievable: report of the third global survey on eHealth*. World Health Organization.