

# Pembentukan Etika Digital melalui Program Belajar dan Bermain dalam Pemanfaatan Internet di SD Islam Bilingual Annisa

Danny Oka Ratmana<sup>1</sup>, Nurul Anisa Sri Winasih<sup>2</sup>, Muhammad Syaifur Rohman<sup>3</sup>, Ricardus Anggi Pramunendar<sup>4</sup>, Fris Alvin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: <sup>1</sup>rdannyoka@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>nurulanisasw@dsn.dinus.ac.id,

<sup>3</sup>ricardus.anggi@dsn.dinus.ac.id, <sup>4</sup>syaifur@dsn.dinus.ac.id, <sup>5</sup>111202213986@mhs.dinus.ac.id

## Abstrak

Pada era kontemporer ini, internet telah menjadi suatu elemen yang tak terpisahkan dan menjadi kebutuhan esensial bagi seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali dari kalangan anak-anak hingga orang tua. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, internet digunakan untuk berbagai keperluan seperti aktivitas pekerjaan, proses pembelajaran, transaksi berbelanja, dan beragam fungsi lainnya. Meskipun terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan internet, perlu diakui bahwa penggunaannya juga membawa risiko tertentu, seperti potensi kecanduan dan penyebaran informasi yang tidak valid. Oleh karena itu, menjadi suatu keharusan bagi para pengguna internet untuk menjalankan aktivitasnya dengan penuh kebijaksanaan dan tanggung jawab. Dalam konteks ini, perlu ditekankan bahwa pengguna internet, terutama anak-anak usia sekolah dasar, mungkin belum sepenuhnya mampu menggunakan internet secara bijak. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam hal kematangan mental, pola pikir, dan kedewasaan dalam berperilaku. Sebagai contoh, di lingkungan Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa, sebagian besar siswa telah memiliki eksposur terhadap internet, namun ada pula yang belum memahami cara menggunakan internet dengan bijak. Penting untuk dicermati bahwa penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat berpotensi mengekspos anak-anak terhadap konten yang tidak pantas, bahkan dapat mempengaruhi mereka melalui penyebaran informasi yang ambigu. Mengobservasi situasi dan permasalahan yang timbul, kami, sebagai penulis, bermaksud memberikan bantuan kepada anak-anak Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa dalam meningkatkan pemahaman mereka terkait penggunaan internet secara bijak.

Kata kunci: Etika Digital, Bijak Berinternet, Pembelajaran Berinternet Untuk Anak-anak, Edukasi Berinternet.

## Abstract

*In the present era, the internet has become an integral and essential element for people of all ages, ranging from children to adults. In daily life, the internet serves various purposes such as work-related activities, learning, shopping, and many more. While there are numerous benefits associated with internet usage, it is essential to acknowledge the inherent risks, including the potential for addiction and the dissemination of false information. Therefore, it is imperative for internet users to navigate their online activities with wisdom and responsibility. In this context, it is important to recognize that users, particularly elementary school-aged children, may not yet possess the full capability to utilize the internet wisely. This limitation stems from factors such as mental maturity, thought processes, and behavioral maturity. For instance, within the environment of Islamic Bilingual Elementary School Annisa, a portion of the students has exposure to the internet, but not all comprehend how to use it wisely. It is crucial to note that uncontrolled internet usage may potentially expose children to inappropriate content and influence them through the dissemination of ambiguous information. Considering the observed situations and challenges, we, as students of Dian Nuswantoro University, aspire to provide assistance to the children of Islamic Bilingual Elementary School Annisa in enhancing their understanding of using the internet responsibly.*

*Keywords: Digital Ethics, Be Internet Wise, Internet Learning For Children, Internet Education*

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) Islam Bilingual An-Nissa merupakan lembaga pendidikan Islam di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Naira Khaerunnissa. Terletak di Jl. Abimanyu Raya No. 17 - 19, Pendrikan Lor, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. SD Islam Bilingual Annisa memiliki visi "Mencetak generasi muda yang mampu berbahasa Internasional dan menguasai IPTEK dan IMTAK." Saat ini, SD Islam Bilingual Annisa menerima 268 murid, terdiri dari 131 siswi dan 137 siswa, dengan pembagian kelas 1 hingga kelas 6 menjadi dua kelompok belajar, yaitu kelas A dan B, kecuali untuk kelas 5 yang memiliki tiga kelompok belajar. Mereka dibimbing oleh 19 Guru.

Meskipun banyak siswa di SD Islam Bilingual Annisa sudah akrab dengan penggunaan internet untuk jejaring sosial, sejumlah dari mereka masih belum memiliki kemampuan untuk menggunakan internet dengan bijak. Penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat membahayakan anak-anak di SD Islam Bilingual Annisa karena berpotensi terpapar konten yang tidak pantas dan mungkin juga terpengaruh oleh penyebaran informasi yang tidak jelas [1]. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak di SD Islam Bilingual Annisa untuk belajar menggunakan internet secara bijak agar terhindar dari informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan serta meningkatkan pola pikir mereka dalam berinternet [2]. Selain itu, pendampingan dari orang tua siswa juga memiliki peranan penting dalam hal pengawasan penggunaan internet oleh anak [3].

Orang tua dan guru anak-anak di SD Islam Bilingual Annisa terkadang merasa kesulitan dalam mengajarkan anak-anak pada usia mereka mengenai penggunaan internet yang bijak dan juga dalam membentuk pola pikir mereka. Melihat situasi dan permasalahan tersebut, kami sebagai penulis berkomitmen untuk membantu anak-anak SD Islam Bilingual Annisa dalam menggunakan internet dengan bijak. Kami berencana untuk merancang sebuah program belajar sambil bermain dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Harapannya, program ini dapat meningkatkan kemampuan anak-anak di SD Islam Bilingual Annisa dalam menggunakan internet secara bijak, menghindari informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, dan membentuk pola pikir yang lebih baik dalam berinternet.

Internet dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, institusi, dan individu. Jaringan ini menyediakan layanan telekomunikasi yang dapat diakses oleh banyak pengguna di seluruh dunia [4]. Keberadaan internet memungkinkan pelajar di berbagai belahan dunia untuk terhubung secara cepat dan efisien, bahkan dari jarak jauh sekalipun. Kemudahan yang ditawarkan oleh internet menjadi kebutuhan utama bagi pelajar saat ini, memberikan akses mudah dalam berbagai aspek seperti pekerjaan, proses pembelajaran, sumber informasi, pengetahuan, dan hiburan.

Meskipun internet memberikan banyak manfaat, penggunaannya perlu bijaksana agar tidak menimbulkan dampak negatif. Dampak buruk internet sering terjadi di media sosial, termasuk penyebaran gambar dan video yang tidak pantas atau bersifat pornografi yang dapat mengganggu kemampuan kognitif pengguna, praktik penipuan, perjudian, pelecehan online, dan penyebaran berita palsu [5].

Oleh karena itu, para pelajar perlu mendapatkan panduan untuk menggunakan internet dengan bijak agar tidak menimbulkan dampak negatif pada mereka. Penggunaan internet yang tidak terkendali dapat menyebabkan kecanduan atau terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka [6]. Pencegahan dapat dilakukan dengan membatasi waktu penggunaan internet, menggunakan aplikasi dengan batasan usia, dan memberikan pemahaman tentang konsekuensi serta bahaya yang perlu dihindari dalam menggunakan internet [7].

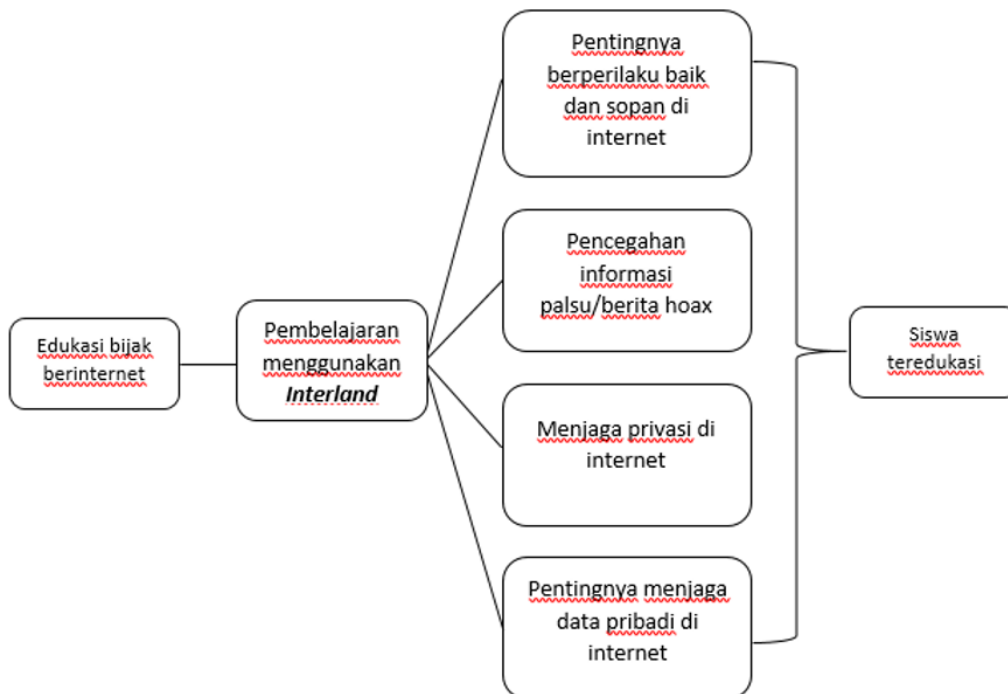
Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penyuluhan kepada para pelajar tentang penggunaan internet yang bijak dengan menerapkan pendekatan program belajar sambil bermain, dengan memanfaatkan permainan dari Google yang dikenal sebagai Interland. Interland merupakan bagian dari inisiatif tangkas berinternet, di mana melalui permainan ini, pelajar dapat diajarkan tentang cara berinternet secara cerdas dan aman dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak [8]. Dalam permainan Interland, terdapat berbagai topik yang dapat dipelajari, seperti cara membatasi penyampaian informasi pribadi di

dunia maya, menghindari penipuan online, menciptakan kata sandi yang kuat, dan mengelak perilaku negatif saat beraktivitas di platform digital [9].

Dengan adanya pendekatan edukatif melalui program belajar sambil bermain, diharapkan pelajar dapat mendapatkan pemahaman tentang pentingnya berinternet secara bijak, sehingga dapat terhindar dari informasi yang tidak jelas dan potensi risiko yang dapat muncul ketika menggunakan internet tanpa pengawasan dan kendali.

## 2. METODE

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam melaksanakan kegiatan "Meningkatkan Kesadaran dan Keterampilan Anak Dalam Berinternet Melalui Program Belajar Sambil Bermain di Sekolah Dasar Islam Bilingual Annisa" akan dilakukan melalui serangkaian tahapan, termasuk perencanaan, perancangan, implementasi, dan dokumentasi hasil akhir.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan

Edukasi mengenai perilaku bijak berinternet menggunakan platform Interland memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menghibur. Dalam konteks permainan ini, siswa akan diperkenalkan kepada empat poin kunci yang mencakup berbagai aspek keamanan digital dan perilaku yang positif dalam berinternet. Poin pertama menyoroti pentingnya berperilaku baik dan sopan saat berinteraksi di dunia maya, mengajarkan siswa tentang nilai menghormati sesama dan berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan online. Poin kedua memberikan penekanan pada keterampilan kritis dalam mengidentifikasi informasi palsu atau berita hoax, membekali siswa dengan kemampuan untuk menyaring informasi secara cerdas di dunia maya.

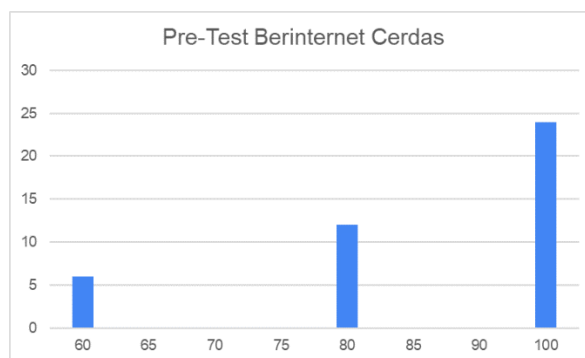
Poin ketiga fokus pada pentingnya menjaga privasi di internet, memberikan pemahaman kepada siswa mengenai risiko yang terkait dengan berbagi informasi pribadi secara tidak bijaksana, dan melatih mereka untuk melindungi data pribadi dari akses yang tidak sah. Sementara itu, poin keempat menyoroti urgensi menjaga keamanan data pribadi, mengajarkan siswa tentang kebijakan keamanan kata sandi, dan menguatkan pemahaman mengenai pentingnya merahasiakan kata sandi. Melalui keempat poin ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berperilaku positif, menjaga keamanan serta privasi mereka di dunia maya, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kebenaran dan kewaspadaan saat beraktivitas online.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

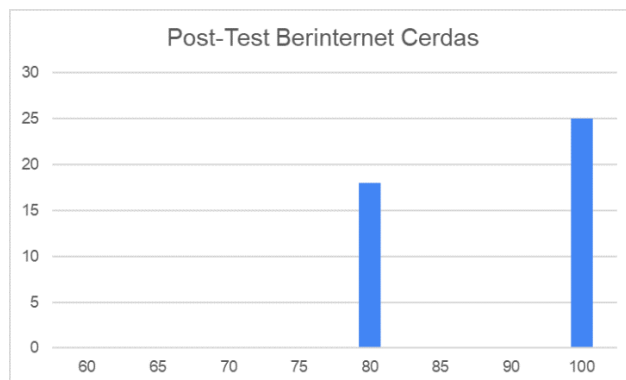
Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam 1 hari pada tanggal 14 Desember 2023 pada pagi hari. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Islam Bilingual Annisa, Jl. Abimanyu Raya No. 17 - 19, Pendrikan Lor, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah. Dibawah ini terdapat rundown acara pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Tahap pertama dari program pengabdian masyarakat ini adalah survey dan diskusi bersama pihak sekolah. Survey dilakukan pada tanggal 26 September 2023. Dari survey dan diskusi yang telah dilakukan disepakati dengan pihak sekolah untuk melakukan edukasi terhadap siswa/i SD Islam Annisa khususnya anak kelas 6 tentang berinternet cerdas. Lalu pada tanggal 18 Oktober 2023 memproses surat ketersediaan mitra bersama dengan laporan yang sudah diajukan kepada pihak sekolah. berlanjut di tanggal 14 November 2023 yaitu melakukan koordinasi waktu, tempat, dan peserta bersama dengan kepala sekolah

Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan briefing panitia, persiapan pelaksanaan, dan persiapan peserta. Lalu dilanjutkan dengan sambutan, penyampaian pembukaan materi tentang berinternet dengan bijak, dilanjutkan mengisi pre-test yang telah disediakan oleh panitia. Setelah mengisi pre-test dilanjutkan penyampaian materi utama dengan disertai bermain game interland dengan tujuan mengajari anak dalam berinternet dengan bijak melalui game interland kemudian dilanjutkan dengan pengisian post-test. Dan pada acara ditutup dengan penyampaian kesimpulan materi yang sudah dijelaskan serta dokumentasi dengan foto bersama.



Gambar 2 Hasil Pre-Test



Gambar 3 Hasil Post-Test



Gambar 4 Bermain Sambil Belajar Dengan Interland

Gambar 2,3 menunjukkan hasil pre/post tes yang dilakukan oleh siswa/i SD Islam Bilingual Annisa, pre-test dilakukan untuk mengukur nilai awal dari siswa/i sebelum memulai materi, dari hasil yang didapatkan nilai pre-test rata-rata sebesar 88,75 yang mana masih ada siswa/i yang masih tidak paham dalam menyikapi situasi yang diajukan sesuai pertanyaan. Sedangkan hasil penilaian post-test menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 92,08 yang mana sudah tidak ada lagi siswa/i yang mendapatkan nilai 60 yang mana menunjukkan pemahaman yang meningkat terkait penggunaan internet dengan bijak.

Pada gambar 4 terdapat dokumentasi kegiatan di mana anak-anak aktif bermain game Interland sambil belajar tentang cara menggunakan media sosial dengan baik.

Pembelajaran bijak berinternet menggunakan Interland memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan [10]. Dalam permainan ini, siswa/i diajak untuk memahami empat poin penting yang mencakup aspek keamanan digital dan perilaku positif dalam berinternet. Pertama, penekanan pada pentingnya berperilaku baik dan sopan di dunia online, di mana siswa/i akan mempelajari tentang menghormati orang lain dan berkomunikasi dengan baik di internet. Kedua, fokus pada pencegahan informasi palsu/berita hoax, di mana siswa/i mengembangkan keterampilan kritis dalam mengidentifikasi berita palsu, penipuan online, dan sejenisnya. Ketiga, penekanan pada menjaga privasi di internet, di mana siswa/i memahami risiko berbagi informasi

pribadi secara sembarangan dan cara melindungi data pribadi mereka dari pihak yang tidak bertanggung jawab. Keempat, penekanan pada pentingnya menjaga data pribadi di internet, di mana siswa/i belajar cara menggunakan media sosial dengan bijak untuk memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain, serta memahami keamanan kata sandi dan pentingnya menjaganya.

Materi ini membantu siswa/i dalam memahami dan menerapkan keterampilan yang diperlukan untuk berperilaku positif, menjaga keamanan dan privasi di dunia internet, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebenaran dan kewaspadaan dalam beraktivitas online.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pembentukan Etika Digital melalui Program Belajar dan Bermain dalam Pemanfaatan Internet di SD Islam Bilingual Annisa" menyampaikan pengetahuan mengenai dampak negatif bermain media sosial melalui pendekatan belajar sambil bermain menggunakan game Interland. Program ini juga berfokus pada berbagi pengalaman pribadi serta memberikan pemahaman tentang bahaya scam, penipuan, phishing, dan cyberbullying.

Harapan penulis adalah agar murid-murid SD Islam Bilingual Annisa dapat menerapkan konsep dan informasi yang telah diberikan serta dapat menghindari perilaku yang telah dijelaskan dalam materi edukasi. Anak-anak SD Islam Bilingual Annisa diharapkan untuk menyebarkan dan membagikan pengetahuan kepada teman-teman mereka, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media sosial.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan fasilitas dan dukungan yang diberikan kepada kami serta Sekolah Dasar Islam Annisa Bilingual, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosiana, R. U. (2019, November 26). Fenomenologi Guru Dalam Program Pembelajaran Bilingual Di Sd Islam Bilingual Annisa Semarang. Retrieved from Universitas Negeri Semarang: <http://lib.unnes.ac.id/33331/>
- [2] Ulinnuha, M. (2013). Melindungi Anak Dari Konten Negatif Internet: Studi Terhadap Peramban Web Khusus Anak. *Jurnal Uin Walisongo*, 341-360.
- [3] Hidayat, M. A. (2021, Juni 28). Orang tua miliki peran penting dalam keamanan internet bagi anak. Retrieved from ANTARA News Kalimantan Tengah: <https://kalteng.antaranews.com/berita/486786/orang-tua-miliki-peran-penting-dalam-keamanan-internet-bagi-anak>
- [4] Rohaya, S. (2008). Internet: Pengertian, Sejarah, Fasilitas Dan Koneksinya. *scholar.google.com*, 1-16.
- [5] Kurniawan, R., Alhakim, A., Angela, Safero, B., Valeria, J., & Angelina, S. (2021). Penggunaan Internet . *ABDIMASA*, 15-21.
- [6] Rizkinaswara, L. (2019, Maret 29). #sisternet: Kenali Batasan Usia Penggunaan Internet pada Anak. Retrieved from Kementerian Komunikasi dan Informatika: <https://aptika.kominfo.go.id/2019/03/sisternet-kenali-batasan-usia-penggunaan-internet-pada-anak/>
- [7] Izzuddin, H. (2023, Desember 20). Kiat Mendampingi Penggunaan Internet Anak. Retrieved from kemdikbud.go.id: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/orang-tua-berbagi/kiat-mendampingi-penggunaan-internet-anak?ref=MjAyMTAzMjIwMjEzNDYtMTJjMTEyZjc=&ix=My1jMzJINmI1OQ==>

- [8] Gazali, F. A. (2020, Juli 21). Game 'Interland' Edukasi Anak Seputar Keamanan Internet. Retrieved from okezone.com: <https://techno.okezone.com/read/2020/07/21/16/2249929/game-interland-edukasi-anak-seputar-keamanan-internet>
- [9] Rasidi, R. (2023, September 8). Mengenal Interland, Permainan yang Disediakan Google untuk Bantu Anak Belajar Keamanan Digital. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/5390567/mengenal-interland-permainan-yang-disediakan-google-untuk-bantu-anak-belajar-keamanan-digital?page=3>
- [10] Winarsih, N. A., Rohman, M. S., Saraswati, G. W., & Saputra, F. O. (2022). Pendampingan E-Rapot Tahfizta Versi 1 Tahun Ajaran. *Abdimasku*, 1-6