



Membangun Generasi Bijak, Cerdas, Santun pada Era Digitalisasi melalui Edukasi Etika Digital bagi Remaja Sekolah Menengah Pertama

Melisa Arisanty^{1*}, Yasir Riady², Selly Anastassia Amellia Kharis³, Anton Robiansyah⁴, Sri Sukatmi⁵

^{1,2}Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FHISIP), Universitas Terbuka

³Program Studi Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Universitas Terbuka

⁴Program Studi Akuntansi Keuangan Publik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), Universitas Terbuka

⁵Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Terbuka

Email: ¹melisa.arisanty@ecampus.ut.ac.id, ²yasir@ecampus.ut.ac.id

Abstract

The issue of digital ethics is a major problem that needs to be resolved. The challenge of implementing digital ethics amidst increasingly rapid technological developments is the main focus in various digital education and literacy activities. Digital Education and Literacy are the main keys to handling problems related to digital ethics, such as the spread of hoaxes, cyberbullying, Hatespeech and Hatecomment, war flaming, fraud, SARA violations, distribution of content containing violence and pornography and so on. Therefore, community service activities regarding digital ethics education for junior high school teenagers at SMP PGRI 1 Ciputat can have the opportunity to increase teenagers' awareness of implementing digital ethics when utilizing various digital media platforms. The focus of this community service activity is teenagers, especially junior high school (SMP) teenagers, because it is considered the initial phase in the formation of identity and self. The formation of behavior as an adult also depends on what kind of moral education was given as a teenager. Based on the evaluation, this educational activity about digital ethics is very useful and able to increase awareness among teenagers, especially at SMP PGRI 1 Ciputat, about the importance of applying digital ethics in their daily activities when accessing digital media.

Keyword: *Digital Ethics, Teenagers, Digital Literacy, Wise, Smart and Polite Generation, Education.*

Abstrak

Persoalan tentang etika digital menjadi problematika utama yang perlu dicari solusinya. Tantangan penerapan etika digital di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin cepat menjadi fokus utama dalam berbagai kegiatan edukasi dan literasi digital. Edukasi dan Literasi Digital menjadi kunci utama penanganan masalah-masalah yang terkait etika digital, seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, hatespeech dan hatecomment, war flaming, penipuan, pelanggaran SARA, penyebaran konten bermuatan kekerasan dan pornografi dan sebagainya. Maka dari itu, kegiatan pengabdian masyarakat tentang edukasi etika digital bagi remaja SMP di SMP PGRI 1 Ciputat dapat berpeluang dalam peningkatan kesadaran remaja untuk menerapkan etika digital ketika memanfaatkan beragam platform media digital. Fokus kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah remaja, khususnya remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena dianggap sebagai fase awal pembentukan identitas dan jati diri. Pembentukan perilaku ketika dewasa juga tergantung pada pendidikan moral seperti apa yang diberikan ketika remaja. Berdasarkan evaluasi, kegiatan edukasi tentang etika digital ini sangat berguna dan mampu meningkatkan kesadaran remaja khususnya di SMP PGRI 1 Ciputat tentang pentingnya penerapan etika digital pada aktivitasnya sehari-hari ketika mengakses media digital.

Kata Kunci: Etika Digital, Remaja, Literasi Digital, Generasi Bijak Cerdas dan Santun, Edukasi.

A. PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi saat ini, penggunaan teknologi telah menjadi bagian integral dengan aktivitas hidup manusia sehari-hari. Segala aktivitas kehidupan mulai dari berbisnis, pendidikan, hiburan, pencarian informasi serta berinteraksi dan berkomunikasi perlu memanfaatkan teknologi digital ini. Satu sisi, teknologi digital memberikan banyak sekali manfaat dalam menunjang kehidupan manusia, di sisi lainnya teknologi digital ternyata memberikan tantangan tersendiri terutama masalah-masalah sosial yang mulai bermunculan di masyarakat. Masalah sosial yang paling ditemukan dari adanya pemanfaatan teknologi digital adalah berkaitan dengan pelanggaran etika digital.

Padahal etika digital merupakan kunci utama yang menjadi pedoman dasar dalam mengatur perilaku seseorang ketika menggunakan teknologi digital dan berinteraksi di dunia maya. Penerapan etika digital secara optimal menjadi sesuatu yang sangat penting dalam menjaga kenyamanan, keamanan, integritas informasi serta memastikan terwujudnya lingkungan digital yang sehat dan aman. Jika etika digital tidak diterapkan, maka banyak kasus-kasus pelanggaran etika dan kejahatan digital yang mudah ditemukan dalam media digital. Terlebih lagi dengan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang pesat dengan fitur-fitur terbaru yang membuka peluang terjadinya pelanggaran dan kejahatan digital.

Saat ini cukup marak terjadi beragam pelanggaran dan kejahatan digital, generasi Z dan Alpha merupakan salah satu bagian yang tidak terlepas pada pelanggaran dan kejahatan digital karena sangat lekat dengan teknologi, selain itu membangun semua masa pada satu generasi dibutuhkan proses yang cukup panjang dan juga pasti penuh dedikasi yang tinggi agar bisa mengarahkan anak-anak tersebut tumbuh dan berkembang menjadi remaja yang tangguh dan generasi yang bisa membanggakan. Pada prinsipnya, lingkungan berperan sangat aktif dan penting. Lingkungan yang baik bisa membentuk karakter anak yang kuat, sebaliknya lingkungan yang kurang baik bisa mengembangkan anak menjadi hal yang kurang baik juga, sehingga perlu adanya edukasi agar anak-anak lebih memahami bagian mana yang perlu mereka saring dan pelajari sehingga mereka bisa mendapatkan informasi apa saja yang mereka butuhkan.

Indikator dalam etika digital yang difokuskan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, antara lain : 1) Etika dalam Penggunaan Media Internet atau yang sering disebut dengan *Netiquette*, 2) Pemahaman dan wawasan tentang konten-konten yang memuat berita bohong (*hoaks*), *hatespeech*,

pornografi, *cyberbullying* dan konten negatif; 3) Pemahaman dan wawasan dalam berkomunikasi, berinteraksi menjalin jaringan sosial serta berkolaborasi di dunia maya sesuai dengan kaidah kesopanan serta kesantunan serta norma-norma sosial yang berlaku 4) Pemahaman dan wawasan dasar ketika bertransaksi secara elektronik di dunia maya sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku (Isabella et al., 2023).

Adapun beberapa kasus-kasus mengenai pelanggaran etika yang menjadi fokus dalam pengabdian masyarakat ini yaitu 1) penyebaran berita hoaks yang semakin tinggi, bahkan ketika mengakses media sosial, sangat mudah untuk menemukan berita dan informasi yang tidak logis, tidak ada sumbernya dan bahkan memuat berita bohong. Informasi yang beredar luas di dunia maya sangatlah beragam, ada yang berupa informasi yang berupa fakta tapi penyajiannya dipenggal atau dipotong-potong sehingga menimbulkan makna ganda hingga informasi yang memang sejatinya adalah fiktif. Ada tiga jenis hoaks yang beredar, yaitu disinformasi, malinformasi hingga misinformasi (Abdullah et al., 2023). 2) *Cyberbullying*, kasus *cyberbullying* di Indonesia juga tergolong sering terjadi, khususnya di media sosial. United Nations International Children Educational Fund (UNICEF) menyebutkan bahwa 45 persen remaja di Indonesia yang berumur 14-24 tahun pernah merasakan dibully secara online (*cyberbullying*) (Akmal, 2024). Detailnya dari *cyberbullying* yang dialami, 45 persen pelecehan melalui aplikasi chatting, 41 persen menyebarkan gambar dan video tanpa adanya izin, dan sisanya *cyberbullying* dalam bentuk lainnya. 3) Penyebaran Konten Negatif, konten negatif yang sering dibuat dan disebarluaskan biasanya mengandung kekerasan, perpecahan dan *pornografi*. Berbagai konten negatif juga bahkan memuat serangan kebencian terhadap SARA tertentu. 4) Melanggar karya dan privasi orang lain dan terakhir 5) Judi Online.

Beragam kasus tersebut bahkan ada yang memberikan dampak signifikan bagi netizen yang mengindahkan aturan dan etika digital yang berlaku. Contohnya saja kasus yang terjadi karena percaya pada informasi hoaks tentang vaksin sehingga membuat banyak orang enggan untuk divaksin Covid. Hal ini merugikan dan membahayakan keselamatan bagi orang-orang yang belum vaksin covid sehingga potensinya besar untuk ditulari penyakit Covid (Tim Harian Kompas, 2021). Selanjutnya, dampak yang terjadi karena *cyberbullying* dapat menyebabkan gangguan mental, kecemasan, depresi dan ketakutan. Risiko yang paling serius dan membahayakan dari adanya perilaku *cyberbullying* ini adalah keinginan untuk bunuh diri (Desmiarti, 2023). Sedangkan konten negatif berdampak pada perpecahan dan menyulut

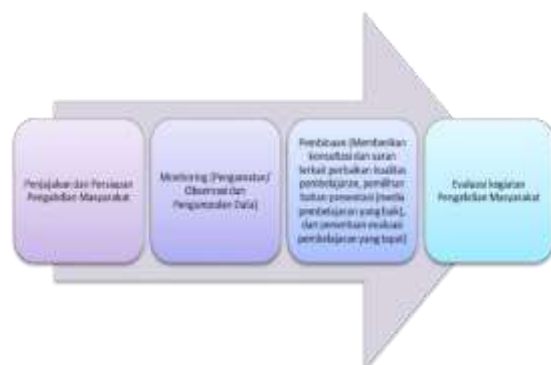
emosi serta kebencian ketika konten negative tersebut memuat topik radikalisme dan intoleransi.

Berbagai paparan kasus di atas menunjukkan pentingnya edukasi etika digital bagi masyarakat. Maka dari itu, tim pelaksana mengadakan edukasi etika digital yang merupakan rangkaian dari kegiatan literasi digital yang diadakan untuk kalangan remaja Sekolah Menengah Pertama. Pemilihan dari remaja SMP dikarenakan remaja merupakan bagian dari generasi Z dan generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi digital. Generasi Z dan Alpha memiliki karakteristik khusus yaitu melek teknologi (dari lahir dekat dengan teknologi), Kreatif, Senang berekspresi, serba Instan, FOMO (khawatir dan takut ketinggalan tren yang ada), perlu pengakuan (*Self Proclaimed*) dan tidak suka dibatasi aturan dan norma-norma tertentu (R. Putri & Madiun, 2024).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan di SMP PGRI 1 Ciputat, Tangerang Selatan. Total siswa-siswa yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 40 (empat puluh) orang siswa yang termasuk dalam anggota OSIS dari SMP PGRI 1 Ciputat. 40 orang siswa-siswi ini juga merupakan perwakilan dari setiap kelas yang ada di SMP PGRI 1 Ciputat yang nantinya diharapkan juga turut menyebarkan informasi yang telah diberikan ketika kegiatan edukasi mengenai etika digital ini dilaksanakan. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan dari remaja khususnya siswa -siswi SMP Negeri 1 Ciputat tentang pentingnya menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari, utamanya ketika memanfaatkan dan menggunakan media sosial.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Pada bagian ini akan dijelaskan secara sistematis mengenai tahapan-tahapan yang digunakan serta partisipasi mitra dalam pelaksanaan program. Adapun tahapan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pelaksana, antara lain :



Gambar 1. Tahapan proses pengabdian masyarakat edukasi etika digital

Tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut; Pertama, tim pelaksana berkoordinasi dengan pengelola SMP PGRI 1 Ciputat untuk berdiskusi mengenai kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh SMP PGRI 1 Ciputat. Berdasarkan wawancara dengan wakil kepala sekolah SMP PGRI 1 Ciputat pada bulan Mei 2024 didapatkan ada kebutuhan terkait pendidikan moral yang perlu ditingkatkan SMP PGRI 1 Ciputat. Selanjutnya, dari pihak sekolah menganggap penting bahwa edukasi tentang etika digital sangat dibutuhkan pada era digitalisasi seperti saat ini. Kedua, berdasarkan hasil diskusi dan wawancara tersebut, tim mulai menyusun rancangan kegiatan pengabdian masyarakat berupa literasi digital yang mencakup 4 (empat) komponen kompetensi berupa *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics* dan *digital safety* (Kusumastuti et al., 2021). Namun dari keempat kompetensi tersebut, penulis memfokuskan pada *digital ethics* yang merupakan aspek terpenting dalam literasi digital. Tujuannya agar dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat juga dibarengi dengan penggunaan media digital dengan etis.

Ketiga, tim pengabdian masyarakat langsung melaksanakan edukasi literasi digital yang terbagi menjadi dua tahapan, tahapan pertama yaitu digital skill dan digital culture. Sedangkan tahapan kedua edukasi terkait digital ethics dan digital safety. Fokus yang dibahas dalam artikel ini adalah mengenai edukasi etika digital ke siswa-siswi SMP PGRI 1 Ciputat. Keempat, penyelenggaraan diskusi sebagai upaya pembinaan dan konsultasi sebagai kegiatan penutup pengabdian masyarakat. Pada diskusi ini, pelaksana pengabdian masyarakat yang terdiri dari 4 (empat) dosen dan alumni Universitas Terbuka saling berdiskusi dan memberikan masukan serta saran kepada siswa-siswi (remaja Sekolah Menengah Pertama) agar menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, tahap Kelima adalah tahapan monitoring dan evaluasi. Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung kepada 40 (empat) puluh siswa siswi SMP PGRI 1 Ciputat mengenai pemahaman dan kesadaran remaja tentang pentingnya etika digital dan motivasi untuk menerapkan etika digital tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Proses wawancara yang dilakukan sesuai dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini mengupayakan untuk mendapatkan informasi dari sisi “kemanusiaan” dari perilaku, keyakinan, emosi, pemikiran dan opini manusia dan hubungan individu yang memiliki keunikan tersendiri. Metode kualitatif ini juga efektif dalam mengidentifikasi segala unsur yang tidak berwujud seperti, gender, stasus sosial ekonomi, etnis, pandangan setiap manusia, dan sebagainya (Farr, 2008). Selain wawancara mendalam dengan

beberapa peserta abdimas, tim pelaksana juga melakukan FGD dengan membagi siswa-siswi dalam beberapa kelompok untuk pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*). Adapun pertanyaan yang ditanyakan ke para peserta berkenaan dengan pemahaman dan kesadaran peserta untuk melaksanakan etika digital ketika memanfaatkan teknologi digital, khususnya media sosial.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang berwujud pelatihan yang diberikan kepada siswa – siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP PGRI 1 Ciputat, Tangerang. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta abdimas terkait literasi digital, khususnya etika digital. Kemudian tujuan yang paling utama adalah untuk memotivasi siswa-siswi atau remaja agar menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Etika digital ini merupakan pendidikan moral yang memiliki peranan penting dalam mengatur perilaku digital dari masyarakat. Dengan adanya edukasi tentang etika digital, masyarakat akan lebih memahami tentang apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dalam bermedia digital.

Kegiatan ini mengajarkan etika digital membantu siswa untuk lebih memahami bahwa etika digital adalah seperangkat prinsip dan nilai yang mengatur perilaku individu dalam lingkungan digital. Ini mencakup bagaimana kita berinteraksi dengan orang lain secara online, bagaimana kita menggunakan informasi, dan bagaimana menjaga keamanan serta privasi kita sendiri dan orang lain. Kemudian pentingnya agar pengguna media sosial bisa menghormati orang lain, meskipun berkomunikasi di dunia maya, setiap orang tetap memiliki hak atas privasi dan rasa hormat, sehingga setiap orang bisa memberikan pesan dan komunikasi yang baik. Hal yang sering terjadi di sekolah adalah sering ditemukan cyberbullying. Menjadi sadar akan dampak negatif dari perilaku merunding di dunia maya dan bagaimana menghentikan atau melaporkannya merupakan salah satu hal yang ingin disampaikan pada pelatihan ini. Kegiatan yang diberikan lainnya adalah dengan menghindari informasi palsu (hoaks) dengan cara melatih siswa untuk lebih kritis terhadap informasi yang mereka temui dan sebarkan di internet, perlunya agar bisa memeriksa dan mengecek terlebih dahulu apa yang ada dan tersedia. Selain itu memberikan pemahaman terkait pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi dan bagaimana berperilaku bijak dalam berbagi konten online, sehingga siswa bisa memahami dan mengerti secara umum dan utuh terkait prosesnya.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh tim dosen yang terdiri dari 4 (empat) dosen dengan beragam prodi di Universitas Terbuka.

Adapun pelaksanaan kegiatan yang dilakukan antara lain : 1) Penjajakan dilakukan pada tanggal Mei 2024 dan melakukan koordinasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan di SMP PGRI 1 Ciputat Tangerang Selatan. 2) Selanjutnya, melakukan survei mengenai kebutuhan dari anak didik di SMP PGRI 1 Ciputat, termasuk deskripsi dari perilaku digital yang sering dilakukan. 3) Terakhir, setelah survei dilakukan, maka pelaksanaan pelatihan dilakukan dua tahap. Pada tahapan kedua memfokuskan pada materi terkait dengan etika digital. Kemudian setelah kegiatan pelatihan selesai, selanjutnya dilakukan pengambilan data melalui wawancara mendalam dan FGD untuk mengetahui pemahaman dan keinginan peserta untuk menerapkan etika digital saat menggunakan teknologi digital tersebut dalam aktivitas sehari-hari.

Kegiatan abdimas ini dilakukan secara tatap muka dengan interaksi sinkronus (interaksi langsung) antara peserta dengan narasumber. Materi yang disampaikan oleh pemateri sangat beragam dan berkaitan dengan etika digital secara umum yang perlu ditaati oleh seluruh pengguna media digital. Adapun beragam materi mengenai Etika Digital yang disampaikan antara lain 1) Cerdas dan Kritis dalam menghadapi berita hoaks, 2) Tidak melakukan Cyberbullying, 3) Tidak menyebarkan konten negative, 4) Penghargaan terhadap privasi orang lain, 5) Penghargaan terhadap karya orang lain dan terakhir 6) Tidak melakukan judi online. Keenam etika digital tersebut secara komprehensif disampaikan pada kegiatan abdimas. Setelah materi disampaikan, peserta juga antusias dalam menjawab pertanyaan dari pemateri. Beberapa siswa juga mempraktikkan dalam membuat konten positif dalam media sosial. Berbagai materi yang disampaikan membahas secara detail tentang permasalahan sosial, kasus serta solusi etika digital yang perlu diterapkan. Adapun detail penggambaran penyampaian materi tentang etika digital ketika kegiatan abdimas berlangsung, antara lain :

1. Cerdas dan Kritis dalam memilih mana berita hoaks dan berita yang akurat kebenarannya

Informasi yang beredar di dunia maya, khususnya media digital ada jutaan perharinya. Terkadang informasi yang beredar bukanlah berita yang benar, bahkan memuat hoaks dan menyesatkan. Bahkan menurut BIN (Badan Intelijen Negara), 60% informasi yang beredar terutama di media sosial merupakan informasi hoaks (Movanita & Meiliana, 2018). Jadi mengedukasi remaja untuk bisa cerdas dalam membedakan mana yang hoaks dan yang bukan merupakan sesuatu hal yang sangat penting. Adapun inti materi yang disampaikan mengenai strategi membedakan antara berita hoaks dan bukan antara lain :

1. Jika ada judul yang bernada provokatif, maka hindari untuk langsung percaya pada berita tersebut
2. Jika berita atau informasi tidak ada sumber referensinya, maka dicari terlebih dahulu dari mana sumber informasinya, apakah kredibel atau tidak
3. Jangan percaya gambar dan penggalan judul yang tidak ada sumber informasinya secara jelas. Biasakan untuk mengecek kembali jika ada konten berupa gambar atau penggalan kalimat yang masih belum terbukti kebenarannya
4. Jika berita atau informasi tersebut sudah ada sumbernya, tetap lakukan crosscheck kembali apakah sumber tersebut kredibel dan dapat dipercaya. Kemudian lakukan perbandingan dengan sumber informasi lainnya yang memberitakan tentang topik sejenis
5. Jika ada berita yang bermuatan kebencian dan tendensius/tidak netral maka perlu dipertanyakan lagi keakuratannya. Jangan mudah percaya berita apapun yang dibaca, lakukan pengecekan secara mendalam disertai dengan membandingkan dari sudut pandang media lainnya (Batoebara et al., 2020)

Intinya etika digital berkaitan dengan penanggungan penyebaran berita hoaks adalah netizen media sosial perlu lebih bijak dalam menerima informasi apapun, tidak mudah untuk menyebarkan informasi atau konten yang belum pasti kebenarannya serta lebih cerdas dalam membedakan antara fakta dan opini dan mana yang merupakan berita atau informasi yang hoaks dan bukan hoaks. Kemudian, sebagai netizen media digital perlu juga lebih kritis terhadap sebuah berita, informasi atau konten yang diterimanya. Jika ada pemberitaan yang bermuatan kebencian, provokatif dan tidak netral maka terlebih dahulu perlu pengecekan secara mendalam. Terakhir, etika digital yang perlu dilakukan sebagai masyarakat digital adalah berani untuk melaporkan berita bohong dan bermuatan provokatif dan memecah belah. Berbagai bentuk etika digital ini penting untuk dilakukan agar dapat menanggulangi penyebaran berita hoaks dalam media digital.

Setelah materi tentang cerdas dan kritis dalam menghadapi berita hoaks ini disampaikan pada peserta, 100% peserta sudah paham dan bisa mempraktikkan dalam membedakan mana berita hoaks dan mana yang merupakan fakta yang memiliki sumber yang kredibel. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih hati-hati dalam membaca dan melihat informasi serta konten dalam media sosial.

2. Tidak melakukan cyberbullying ketika menggunakan media digital

Cyberbullying kerap terjadi terutama ketika berinteraksi dan berkomunikasi di dalam media sosial. Menurut UNICEF, Cyberbullying merupakan perundungan yang terjadi secara *online* atau dalam dunia maya. Media digital yang berpotensi sebagai tempat untuk perundungan *online* yaitu media sosial, game *online*, forum diskusi *online* dan sebagainya (Khoirul et al., 2024). Beragam jenis dari Cyberbullying, antara lain *Flaming, Harrasment, Denigration, Impersonation, Outing and Trickey, Exclusion, Cyberstalking*. Berbagai jenis kegiatan cyberbullyng pastinya memberikan dampak negative tidak hanya bagi korban tetapi juga pelakunya, karena jejak digital dalam media digital tidak akan mudah terhapus dan berpotensi terlihat oleh banyak orang.

Dalam kegiatan abdimas, peserta didik tidak hanya diberikan pemaparan tentang apa itu perilaku cyberbullying dan jenis-jenisnya, tetapi juga tentang dampak cyberbullying bagi korban. Hal ini disampaikan agar peserta didik bisa merasakan empati jika mereka ada di posisi korban cyberbullying tersebut. Seperti salah satunya adalah kasus cyberbullying yang menimpa remaja yang merupakan fenomena cyberbullying (Syafira & Aziz, 2019) bahwa pelaku cyberbullying yang melakukan aksinya kepada 4 korban di kalangan remaja dalam bentuk *sharing* gambar dan video serta memberikan hujatan serta komentar yang mengancam sehingga mentalnya menjadi terganggu. adalah membagikan foto, terkadang juga. Korban cyberbullying menjadi sakit hari, depresi dan stress berat.

Kemudian penelitian lainnya menyebutkan bahwa korban dari cyberbullying juga berdampak pada kesehatan mentalnya. Menurut penelitian (Taufany, 2017) tentang cyberbullying pada anak SMP menunjukkan bahwa perilaku cyberbullying yang dilakukan pada remaja dapat mengakibatkan trauma mendalam karena tidak terima dengan apa yang dialaminya. Tidak sedikit juga remaja jadi merasa marah, dendam, sakit hati karena frustrasi dengan Tindakan cyberbullying yang diterimanya.

Berdasarkan beberapa kasus di atas, maka dari itu penting adanya pemahaman tentang kesadaran untuk tidak melakukan cyberbullying terutama di kalangan remaja, terlebih lagi dampaknya yang mengarah pada trauma mendalam dapat berakibat buruk pada masa depan remaja tersebut. Maka dari itu, etika digital mengenai kesadaran untuk tidak melakukan berbagai bentuk perilaku cyberbullying perlu ditanamkan kepada remaja khususnya siswa-siswi SMP agar terwujud kesadaran untuk lebih

bijak dan berhati-hati dalam menggunakan media digital tersebut.

Pada etika digital, aturan utama yang perlu diterapkan adalah berperilaku yang sopan dan mengedepankan penghargaan terhadap orang lain. Kemudian, mengedepankan empati terhadap orang lain karena apapun yang dipublikasikan dan diposting dalam media digital berpotensi akan dikonsumsi dan dibaca banyak pengguna media sosial lainnya. Jadi ketika berkomentar jahat dan mempublikasikan konten bermuatan ujaran kebencian berpotensi akan berdampak pada psikologis dan mental korbannya. Etika selanjutnya adalah tidak mengedepankan emosi jika ada hal-hal yang tidak sesuai dengan pandangan atau opini sendiri. Lebih baik mengubah dengan kalimat dan kata-kata yang netral dan positif. Jika bermaksud untuk memberikan pendapat dan masukan lebih baik menggunakan kata-kata dan kalimat yang santun.

Setelah materi tentang etika digital tentang pentingnya kesadaran untuk tidak melakukan Tindakan cyberbullying dalam media digital, peserta didik merasa lebih harus berhati-hati dalam menggunakan media digital. Perubahan yang terlihat adalah peserta didik memiliki keinginan and kesadaran untuk bijak dalam berkomentar terutama ketika menggunakan media sosial. Berdasarkan hasil wawancara seluruh informan menegaskan bahwa bahaya cyberbullying juga dapat mempengaruhi reputasi atau citra mereka di masa depan, maka dari itu bijak bermedia sosial menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan.

3. Tidak membuat dan menyebarkan konten negative (Mengandung pelanggaran terhadap SARA, kekerasan serta pornografi)

Dalam etika digital mengatur secara tegas mengenai konten apa saja yang tidak diperbolehkan untuk diproduksi dan tidak boleh disebarluaskan. Hal yang termasuk dalam konten negative antara lain pelanggaran terhadap SARA atau konten yang bernada intoleransi. Konten ini dapat menimbulkan polarisasi dan perpecahan antar suku, ras, maupun agama. Berdasarkan data dari Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNP) menyebutkan bahwa sedikitnya ada 2.264 akun media sosial yang memuat 10.519 konten bermuatan unsur-unsur terorisme seperti anti-Negara Kesatuan Republik Indonesia, anti Pancasila, dan intoleransi (Nababan, 2024). Dari sudut pandang etika digital, netizen media maya tidak diperbolehkan untuk membuat/ memproduksi serta menyebarkan konten-konten yang menimbulkan perpecahan dan melanggar SARA. Jika ada yang terbukti dalam menyebarkan

konten-konten intoleransi dan melanggar SARA, maka akan terkena sanksi hukum berupa denda serta penjara.

Selain konten bernada intoleransi dan melanggar SARA, konten negatif yang perlu dihindari adalah jika konten tersebut bermuatan kekerasan dan pornografi. Jika ada konten yang bermuatan kekerasan jangan mudah untuk menyebarkan serta memviralkan hanya untuk mendapatkan pengakuan. Pengguna media digital perlu mempertimbangkan apakah konten tersebut memberikan dampak positif atau dampak negative bagi orang lain. Tidak hanya dalam etika digital, bahkan di kode etik jurnalistik juga sering dibahas tentang larangan untuk memproduksi konten atau memperlihatkan konten kekerasan. Bahkan jika ada konten yang memuat kekerasan harus disamarkan sehingga tidak menampilkan apapun yang bermuatan kekerasan. Selain itu, tidak diperkenankan juga untuk memproduksi dan menyebarkan konten-konten yang mengandung pronografi dan menggunakan kata atau kalimat vulgar. Jika terdapat netizen dunia maya yang masih membuat, mempertontonkan dan menyebarkan konten negative, baik berupa kekerasan, pornografi akan mendapatkan sanksi hukum yang berat baik hukuman penjara dan juga denda.

Setelah materi mengenai pentingnya tidak membuat dan menyebarkan konten negative ini disampaikan, semua informan yang merupakan peserta didik yang mendapatkan materi sosialisasi tentang etika digital sepakat bahwa konten negative tidak boleh sedikitpun diproduksi dan disebarluaskan. Kemudian peserta didik juga termotivasi untuk membuat dan menyebarkan konten-konten positif yang dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

4. Hargai Privasi Orang Lain dan Karya Orang Lain (Tidak Melakukan Tindakan Plagiarisme)

Masalah yang sering dilupakan dalam media digital adalah tetap menjaga privasi orang lain. Tidak semua hal perlu dibuat konten, terlebih lagi tanpa adanya izin. Pada masa saat ini seringkali terjadi objek tertentu yang sengaja direkam, tanpada adanya izin hanya agar konten tersebut viral dan dibicarakan oleh banyak orang. Padahal etika digital juga sama dengan etika dalam dunia nyata pada umumnya. Orang memiliki hak yang sama untuk tetap mempertahankan privasinya, mereka berhak untuk menolak jika direkam tanpa izin.

Bagi siapapun yang direkam secara diam diam dan merasa privacynya terganggu maka dapat melaporkan perilaku tersebut ke aparat hukum. Maka dari itu, jika sedang membuat konten, jika tidak sengaja untuk merekam objek gambar tertentu

seperti orang-orang yang sedang tidak sengaja terekam, maka lebih baik untuk disamarkan saja. Adapun bagi pelaku yang secara sengaja maupun tidak sengaja merekam aktivitas maka pelakunya dapat terancam dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Aturan dalam UU ITE yang dapat disangkakan, seperti Pasal 32, Pasal 27, dan Pasal 45. Di Pasal 32, setiap orang yang sengaja membagikan informasi milik orang lain tanpa izin berhak mendapatkan penjara maksimal 10 tahun dengan denda 5 miliar rupiah (Puspapertiwi, 2023).

Setelah materi mengenai penghargaan terhadap privasi orang lain di dalam media sosial, 100% dari peserta didik menjadi paham bahwa tindakan merekam tanpa izin merupakan kejahatan digital dan ancamannya dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Maka dari itu, peserta juga lebih termotivasi untuk lebih berhati-hati dan mengutamakan permohonan izin jika membuat konten yang terkait dengan seseorang, instansi atau organisasi.

5. Hargai Karya Orang Lain (Tidak Plagiarism)

Baik konten berupa gambar, video dan informasi merupakan karya orang lain yang perlu diakui. Pengguna media sosial ketika menyebarkan konten seseorang perlu mencantumkan sumber informasi secara jelas dan lengkap. Perilaku digital seperti ini sangat penting karena merupakan bentuk penghargaan terhadap apa yang menjadi karya orang lain. Selain sangat penting untuk diterapkan, menghargai karya orang lain juga termasuk dalam UU ITE, karena semua Tindakan menyalin secara sengaja dan tidak sengaja tanpa mencantumkan siapa sumbernya merupakan bentuk pencurian karya yang dapat dikenakan sanksi hukum berupa penjara dan denda (Surniandari, 2016).

Bentuk pencantuman sumber dari konten dan karya orang lain menjadi kewajiban dari seluruh pengguna media digital. Setiap menyampaikan dan meneruskan informasi dan konten orang lain perlu dicantumkan link dari sumber utamanya dan bahkan bisa juga menuliskan lengkap dari nama pembuat, judul karya dan dimana awal diterbitkan. Namun, sebelum meneruskan informasi dan konten tersebut, lebih baik melakukan pengecekan secara mendalam terlebih dahulu apakah informasi dan konten yang akan diteruskan memuat fakta dan data yang kredibel (dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya) sehingga tidak merugikan orang lain yang menerima informasi tersebut.

Dengan adanya materi etika digital yang berkaitan dengan penghargaan terhadap karya orang lain, semua peserta didik 100% paham bahwa setiap informasi dan karya yang diteruskan atau disebarluaskan tetap harus mencantumkan sumber informasinya darimana. Bahkan ketika mengerjakan tugas sekolah sehari-hari, tetap perlu mencantumkan kutipannya dengan jelas dan detail karena bentuk penghargaan terhadap karya sangat penting dalam penerapan etika di media digital.

6. Tidak melakukan judi online dan perilaku digital yang merugikan lainnya

Judi online merupakan perilaku yang dapat merugikan bagi diri sendiri dan orang-orang sekitar. Indonesia bahkan menyatakan saat ini menjadi darurat judi online. Setiap tahunnya di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan perihal pelaku judi online. Bahkan di pemberitaan mengenai dampak judi online di berbagai portal berita banyak menyebutkan kasus-kasus akibat judi online seperti pertengkaran dan perceraian pada rumah tangga, terlilit pinjol dan hutang yang sangat besar, bahkan yang paling parah ada kasus bunuh diri dan pembunuhan akibat dari judi online.

Dalam menghadapi berbagai website dan platform yang menyediakan fitur untuk judi online, maka sebagai pengguna media digital, perlu melaporkan salah satunya adalah melalui email dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik RI pada alamat email <https://pse.kominfo.go.id/hubungi-kami>. Jika tidak sengaja mendapatkan iklan atau penawaran untuk masuk ke website judi online, seorang pengguna digital dapat langsung melaporkan website tersebut pada email yang tersedia. Dengan begitu, pengguna media digital juga menjadi bagian dari pemberantasan judi online yang beredar di tanah air (A. Putri, 2023).

Seluruh etika digital tersebut wajib untuk dilaksanakan sebagai bentuk pedoman dasar dalam bermedia digital. Baik remaja sebagai generasi alpha dan generasi Z, semua generasi lainnya juga harus taat terhadap aturan bermedia digital. Adapun jika seseorang tidak mempedulikan etika digital ketika menggunakan media digital maka akan berpengaruh terhadap reputasi jangka panjang, merugikan diri sendiri dan orang lain. Terburuknya yaitu dapat terkena sanksi hukum berupa hukum penjara dan denda. Hasil wawancara dengan 4 (empat) peserta abdimas menyebutkan bahwa setelah kegiatan abdimas ini para peserta menjadi sadar dan paham pentingnya bijak dalam menggunakan media sosial. Salah satu informan dari peserta juga menyatakan dirinya termotivasi untuk memposting hal-hal yang positif dan lebih santun dalam berkomentar dalam media sosial.

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi dari kegiatan pengabdian masyarakat yang ada di SMP PGRI 1 Ciputat, seluruh peserta paham dan meningkat dalam hal wawasannya tentang penerapan etika digital ketika menggunakan teknologi digital pada kehidupan sehari-hari. Kemudian, ketika FGD dan wawancara, seluruh siswa-siswa yang menjadi peserta kegiatan pengabdian masyarakat sepakat untuk menyampaikan bahwa materi yang disampaikan dalam pelatihan sangat membuka pengetahuannya tentang penerapan etika digital dan bersedia serta termotivasi dalam menerapkannya. Setelah mendapatkan materi literasi dan etika digital ini, perubahan yang paling terlihat dari perilaku digital mereka ini adalah kebiasaan untuk tidak mudah menghujat, menghina bahkan berkomentar jahat di media sosial. Para peserta menjadi lebih hati-hati dan bijak dalam menerima informasi dan konten apapun sehingga tidak mudah terpancing emosi terhadap pemberitaan yang sedang viral dan kontroversial.

Namun, selain kesadaran dan pemahaman peserta dalam hal penerapan etika digital, perlu juga ada dukungan penuh dari keluarga dan sekolah agar etika digital ini menjadi sesuatu yang rutin dilakukan oleh remaja. Keluarga disini menjadi kunci utama dalam memberikan bimbingan moral pada anak, tidak hanya terkait dengan bagaimana bersikap baik dengan lingkungan sekitarnya, tetapi juga bagaimana menerapkan pendidikan moral tersebut ketika menggunakan media digital.

Selain itu lingkungan sekolah juga harus turut andil dalam menanamkan pendidikan moral ketika siswa-siswinya menggunakan media digital. Pihak sekolah harus secara rutin menyampaikan pendidikan literasi ke peserta didiknya agar seluruh siswa tidak hanya sekedar paham cara penggunaan media digital tersebut, tetapi juga harus paham bagaimana menerapkan etika ketika menggunakan media digital tersebut. Kemudian, sekolah harusnya sudah memasukan literasi dan etika digital menjadi bagian dari materi pembelajaran kepada peserta didik.

Terakhir, peran pemerintah saat ini juga sangat penting dalam mensosialisasikan tentang pentingnya menerapkan literasi dan etika digital khususnya bagi para remaja. Selain membuat aturan dan undang-undang terkait sanksi bagi pelanggar etika digital, tetapi pemerintah harus juga bisa memastikan dan mendukung penerapan UU ITE tersebut agar berjalan sebagaimana mestinya.

D. PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa – siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) terutama

SMP PGRI 1 Ciputat dalam hal penerapan etika digital ketika menggunakan media digital. Etika digital yang disampaikan berkaitan dengan pertama, strategi cerdas dalam membedakan mana berita palsu dan berita yang benar, sehingga pengguna media digital tidak mudah percaya dan menyebarkan informasi yang tidak tepat dan tidak kredibel sumbernya. Selanjutnya yang kedua mengenai arahan agar selalu bijak dalam penggunaan media sosial, terutama dalam berkomentar dan membagikan informasi dalam media sosial. Jangan mudah untuk berkonflik dan memberikan ujaran kebencian ketika berinteraksi dalam media sosial. Ketiga, tidak memproduksi, tidak menyebarkan dan tidak mengonsumsi konten dan informasi yang bermuatan SARA dan pornografi, tidak mengakses website bermuatan konten negative seperti judi online dan sebagainya. Keempat, mencantumkan sumber dan pembuat karya ketika menyebarkanluaskan karya orang lain. Hal ini sebagai bentuk menghargai hak cipta dan karya oran lain. Kelima, tidak melakukan cyberbullying di dunia maya.

Kegiatan pelatihan dan edukasi mengenai etika digital ini dikemas dengan pesan yang kreatif dan penjelasan yang lebih sederhana dan menggunakan istilah dan contoh-contoh yang sedang viral di kalangan remaja. Dengan begitu, peserta yang keseluruhannya adalah remaja lebih memahami dan termotivasi untuk menerapkan etika digital dalam kehidupan sehari hari. Selain menerapkan etika digital di berbagai aktivitas digitalnya, peserta juga berkeinginan untuk menjadi generasi yang aktif dalam menyebarkan konten positif untuk memotivasi lingkungan sekitarnya dan menjadi agen perubahan bagi lingkungannya. Dengan begitu, secara bertahap literasi digital akan semakin berkembang dan meningkat di kalangan remaja di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP PGRI 1 Ciputat dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka. Terima kasih atas fasilitas, sarana dan prasarana yang telah disediakan sehingga kegiatan edukasi etika digital ini dapat terlaksana dengan baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, N. N., Melani, F. L., Adrio, D., Adim, K., Studi, P., Komunikasi, I., Komunikasi, F., & Sosial, I. (2023). *KEEFEKTIFAN PEMERIKSA KOREKSI FAKTA MELALUI GAMBAR DAN SKALA KEBENARAN TERHADAP INTENSI UNTUK MENYEBARKAN HASIL KOREKSI*

- PEMERIKSA FAKTA (Studi Desain Experimental pada Masyarakat Jawa Barat)*. 7(2), 236–245. <https://doi.org/10.38043/jids.v6i1.4914>
- Akmal, F. (2024). *45 Persen Remaja di Indonesia Jadi Korban Cyberbullying, Ini Contoh Kasus Yang Terjadi*. Radarsolo.Jawapos.Com. <https://radarsolo.jawapos.com/pendidikan/844678168/45-persen-remaja-di-indonesia-jadi-korban-cyberbullying-ini-contoh-kasus-yang-terjadi>
- Batoebara, M. U., Suyani, E., & Nurafiah, C. A. (2020). Literasi Media dalam Menanggulangi Berita Hoaks (Studi Pada Siswa SMKN 5 Medan). *Jurnal Warta Edisi 63, 14, 34*.
- Desmiarti. (2023). *Dampak Psikologis bagi Korban Cyberbullying “Luka yang Tak Terlihat.”* Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2788/dampak-psikologis-bagi-korban-cyberbullying-luka-yang-tak-terlihat
- Farr, B. C. (2008). Designing Qualitative Research. *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies*, 25(2–3), 165–166. <https://doi.org/10.1177/026537880802500310>
- Habibi, A., Riady, Y., Alqahtani, T. M., Muhaimin, M., Albelbisi, N. A., Jaya, A., & Yaqin, L. N. (2023). Drivers affecting Indonesian pre-service teachers' intention to use m-learning: Structural equation modeling at three universities. *E-Learning and Digital Media*, 20(6), 519-538.
- Habibi, A., Riady, Y., Samed Al-Adwan, A., & Awni Albelbisi, N. (2023). Beliefs and knowledge for pre-service teachers' technology integration during teaching practice: An extended theory of planned behavior. *Computers in the Schools*, 40(2), 107-132.
- Habibi, A., Riady, Y., Alqahtani, T.M.(2022) Online Project-Based Learning for ESP: Determinants of Learning Outcomes during Covid-19 Studies in English Language and Education, 2022, 9(3), pp. 985–1001
- Harahap, M. A. K., Almaududi Ausat, A. M., Rachman, A., Riady, Y., & Azzaakiyyah, H. K. (2023). Overview of ChatGPT Technology and its Potential in Improving Tourism Information Services. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 424-431.
- Isabella, I., Iriyani, A., & Puji Lestari, D. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167–172. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>
- Khoirul, M., Iqbal, A., Rohmah, T. N., Wulansih, C. A., Prasasti, W., Aulawi, M. S., & Annas, M. K. (2024). Edukasi Bijak Bersosial Media bagi Remaja dalam Pencegahan Kasus Cyberbullying. *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat*, 01(01), 77–86.
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). Modul Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Movanita, A. N. K., & Meiliana, D. (2018). BIN: 60 Persen Konten Media Sosial adalah Informasi Hoaks. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2018/03/15/06475551/bin-60-persen-konten-media-sosial-adalah-informasi-hoaks>
- Nababan, W. M. C. (2024). *Sepanjang 2024, Ada 2.264 Akun Medsos Sebarkan Konten Terorisme*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/artikel/sepanjang-2024-ada-2264-akun-medsos-dan-10519-konten-berbau-terorisme>
- Puspapertiwi, E. R. (2023). *Merekam Orang Diam-diam dan Dibagikan di Media Sosial Bisa Dipidana, Ini Penjelasannya*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/10/28/100000665/merekam-orang-diam-diam-dan-dibagikan-di-media-sosial-bisa-dipidana-ini?page=all>
- Putri, A. (2023). *Laporkan Judi Online*. DJPP Kominfo RI. <https://djppi.kominfo.go.id/news/laporkan-judi-online#:~:text=Salah satunya adalah melalui email, id%2Fhubungi-kami>
- Putri, R., & Madiun, U. P. (2024). *Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha : Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah*. 5.
- Putri, Kinkin Y. S.; Riady, Yasir; and Suwito, Annisa (2024) "Changing Healthy Living Behavior in the Post-Pandemic Era: New Communication Culture," *JURNAL KOMUNIKASI INDONESIA*: Vol. 13: No. 1, Article 10.

- Riady, Y., Alqahtany, T.M., Habibi, A., Sofyan, S., Albelbisi, N.A.(2022) Factors affecting teachers' social media use during covid-19Cogent Social Sciences, 2022, 8(1), 2115658
- Riady, Y. (2014) Assisted learning through facebook: A case study of universitas terbuka's students group communities in Jakarta, Taiwan and Hong Kong Turkish Online Journal of Distance EducationThis link is disabled., 2014, 15(2), pp. 227–238
- Riady, Y. (2013). Literasi Informasi sejak dini: pengetahuan baru bagi anak Usia dini. Visi: Jurnal Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non-Formal. 8(2).159-165. DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.10>
- Riady, Y. (2009). Perilaku Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Pascasarjana Program Doktor Bidang Pendidikan Bahasa Yang Menyusun Disertasi: Studi Kasus Di Universitas Negeri Jakarta. Tesis. Program Magister Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Indonesia.
- Riady, Y., Sofwan, M., Mailizar, M., Alqahtani, T. M., Yaqin, L. N., Habibi, A.(2023) How can we assess the success of information technologies in digital libraries? Empirical evidence from Indonesia. International Journal of Information Management Data Insights, 3(2), 2667-0968, <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2023.100192>
- Surniandari, A. (2016). Uite Dalam Melindungi Hak Cipta Sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual (Hki) Dari Cybercrime. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(1), 1–11.
- Syafira, R. U., & Aziz, A. (2019). FENOMENA CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA (Studi Kasus Pada 4 Remaja Korban Cyberbullying di Kampung Tenggumung Baru Selatan Kecamatan Semampir Kelurahan Pegirian Kota Surabaya) [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). [https://digilib.uinsa.ac.id/46821/2/Reva Ulfa Syafira_I73217040.pdf](https://digilib.uinsa.ac.id/46821/2/Reva%20Ulfa%20Syafira_I73217040.pdf)
- Taufany, A. F. (2017). Cyberbullying di Kalangan Pelajar SMP. *Jurnal Univeristas Airlangga*, 1–21. [https://repository.unair.ac.id/68252/3/Fis.S.60.17.Tau.c - JURNAL.pdf](https://repository.unair.ac.id/68252/3/Fis.S.60.17.Tau.c-JURNAL.pdf)
- Tim Harian Kompas. (2021). *Gurita Hoaks Pandemi Mengancam Keselamatan*. Kompas.Id. <https://interaktif.kompas.id/baca/gurita-hoaks-pandemi-mengancam-keselamatan/>
- Widyahastuti, F., Riady, Y., Zhou, W.(2017) Prediction model students' performance in online discussion forum ACM International Conference Proceeding Series, 2017, pp. 6–10
- Widyahastuti, F., Riady, Y., Fransiskus, D.(2017) Performance prediction as a new feature in e-learning Proceedings of the International Conference on e-Learning, ICEL, 2017, pp. 237–243