

OPTIMALISASI PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI MEDIA HIBURAN DAN EDUKASI BAGI REMAJA DI TENGAH WABAH COVID-19

Rut Rismanta Silalahi¹, Puri Bestari Mardani², Ratu Nadya W.³

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
e-mail: rut.silalahi@gmail.com, puri_bestari@yahoo.com, ratunadyaw@gmail.com

Abstract. *The Covid 19 pandemic currently occurring has disrupted so many activities of human life, even stopped. One of them is activity in the field of education. Social / physical distancing rules force schools to eliminate face-to-face teaching and learning activities and replace them with online learning processes at home. Apart from studying online, students spend their daily time accessing social media and playing online games. Not infrequently they are complacent and their time is wasted. This condition is very unfortunate considering that the internet is not only limited to social media and online games. There are so many educational and entertainment websites that students can access and enjoy. This is what encourages us to carry out community service activities, in this case youth, so that they know that they can optimize their internet usage to broaden their horizons. This activity is divided into three stages. First, students were asked to tell about activities they do online to spend time at home. Second, we provide information about educational and entertainment sites that they can access so that their insights increase. Third, students are assigned to try to access sites they already know and tell their experiences and what they have obtained from these sites.*

Keywords: *Education, Entertainment, Internet Use, Youth*

Abstrak. Pandemi Covid 19 yang terjadi saat ini membuat begitu banyak aktivitas kehidupan manusia terganggu, bahkan terhenti. Salah satunya adalah aktivitas di bidang pendidikan. Aturan social/physical distancing memaksa sekolah untuk meniadakan kegiatan belajar mengajar tatap muka dan menggantinya menjadi proses belajar daring di rumah. Kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Skala Besar) membuat semua orang harus berdiam di rumah dan tidak bepergian jika tidak ada keperluan mendesak. Selain belajar daring, para siswa menghabiskan waktu mereka sehari-hari untuk mengakses media sosial dan bermain game online. Tidak jarang mereka terlena dan waktu mereka pun habis terbuang percuma. Kondisi ini sangat disayangkan mengingat sebenarnya internet itu tidak hanya sebatas media sosial dan game online. Ada begitu banyak situs-situs edukatif dan hiburan yang bisa diakses dan dinikmati oleh para siswa. Situs-situs edukatif dan menghibur yang tadinya berbayar pun menjadi gratis selama masa pandemi ini. Hal ini lah yang mendorong kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam hal ini remaja, agar mereka mengetahui bahwa mereka bisa mengoptimalkan penggunaan internet mereka untuk menambah wawasan mereka. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap. Pertama, para siswa diminta untuk menceritakan kegiatan yang mereka lakukan dengan internet untuk menghabiskan waktu di rumah. Kedua, tim PKM memberikan informasi mengenai situs-situs edukatif dan hiburan yang dapat mereka akses supaya wawasan mereka bertambah. Ketiga, para siswa ditugaskan untuk mencoba mengakses situs-situs yang sudah mereka ketahui dan menceritakan pengalaman serta apa yang mereka peroleh dari situs tersebut.

Keywords: *edukasi, hiburan, penggunaan internet, remaja*

PENDAHULUAN

Di tengah situasi pandemi virus COVID-19 yang berkembang di seluruh dunia dan juga di Indonesia, pemerintah

mengeluarkan berbagai kebijakan untuk memperlambat penularan virus di antara masyarakat. Salah satu kebijakannya adalah *social/physical distancing*. Melalui

kebijakan ini, masyarakat diminta untuk berada di rumah saja dan walaupun terpaksa keluar rumah, harus menggunakan masker dan menjaga jarak dengan orang lain di sekitarnya. Selain itu ada pula kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang semakin membatasi pergerakan orang antar wilayah.

Dilansir dari Kompas.com, penerapan PSBB di DKI Jakarta mulai menunjukkan hasil dengan adanya penurunan jumlah kasus baru setiap harinya. Berdasarkan data di situs resmi Pemprov DKI, penambahan kasus baru mulanya terus meninggi. Pada 15 April 2020, penambahan kasus baru menunjukkan jumlah tertinggi, yakni 223 orang. Penurunan jumlah kasus baru secara perlahan menurun sejak 21 April hingga 26 April 2020. Pada 27 April 2020, jumlah kasus baru lebih sedikit dibandingkan hari sebelumnya (Hakim, R.N, 2020, para. 1-7).

Untuk di DKI Jakarta sendiri, PSBB yang awalnya sampai 24 April, diperpanjang hingga 7 Mei 2020, dan bisa diperpanjang lagi sampai 21 Mei 2020 apabila masih

ditemukan penyebaran dan kasus baru virus COVID-19 (Lidyana, V., 2020, para.1). Hal ini dilakukan untuk menghambat penyebaran virus COVID-19 yang di mana di DKI Jakarta merupakan provinsi dengan tingkat pasien terbanyak di negara ini.

Selama PSBB, Presiden Republik Indonesia memberikan arahan agar karyawan bisa bekerja dari rumah (*Work From Home*) dan siswa serta mahasiswa belajar dari rumah (*Study From Home*). Biasanya, selain belajar dan bekerja, masyarakat menghabiskan waktu dengan menonton televisi, berolahraga, menyalurkan hobi, atau berselancar di internet. Internet menjadi salah satu kebutuhan utama selama bekerja dan belajar dari rumah. Bagi para siswa, mereka mendapatkan materi dari guru, mengerjakan tugas, mencari bahan belajar dengan mengandalkan internet. Setelah belajar, mereka pun tetap online dan mengakses media sosial ataupun game online. Kedua aktivitas ini memang benar-benar dapat mengisi waktu luang. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, juga bisa berdampak negatif, seperti

kecanduan media sosial atau *game online*.

Psikolog anak dan remaja, Vera Itabiliana, menyampaikan bahwa media sosial memang digemari oleh remaja dan dewasa muda. Di media sosial, para remaja dan dewasa muda bisa melihat sosok lain seperti figur publik yang kemudian bisa menjadi panutan dalam hidupnya. Media sosial bahkan bisa memunculkan cita-cita yang dulu sama sekali tidak terpikirkan. “Oleh sebab itu medsos sangat klop dengan kebutuhan perkembangan di usia mereka,” jelas Vera (Noersativa, F., 2019, para. 4-6). Hal yang mungkin kurang diketahui atau disadari oleh para remaja tersebut adalah bahwa internet itu lebih dari sekadar media sosial. Ada banyak sekali situs-situs yang bermanfaat dan menarik untuk dikunjungi. Terlebih lagi, situs-situs tersebut bisa diakses dengan gratis. Contohnya, Duolingo.com. Situs ini dapat membantu penggunanya belajar bahasa asing secara gratis. Ada lagi Canva.id yang dapat digunakan bila penggunanya ingin belajar tentang desain grafis. Ada pula khandacademy.org yang

memberikan materi belajar gratis untuk berbagai mata pelajaran di sekolah.



Gambar 1. Situs Duolingo

Dari segi hiburan, situs atau aplikasi Vlive pasti akan disukai remaja penggemar K-pop. Di situs tersebut, mereka bisa menonton banyak konten video eksklusif dari idola yang mereka sukai. Bagi penyuka budaya, bias mengakses artsandculture.google.com. Melalui situs itu, pengguna bisa mengunjungi berbagai museum, pusat budaya kenamaan di seluruh dunia. Bagi para remaja yang gemar menikmati music, bisa juga menyaksikan dan bahkan menampilkan kebolehannya di *live streaming online concert* milik akun Youtube Yamaha Music.



Gambar 2. Tampilan Vlive

Berdasarkan latar belakang di atas, Tim PKM Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta (UPN Veteran Jakarta) menganggap perlu untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai situs-situs edukasi dan hiburan yang bisa dimanfaatkan remaja di tengah pandemi ini. Tim PKM berharap agar peserta kegiatan nantinya dapat mengoptimalkan penggunaan internet dan menggunakan waktunya *online* secara lebih efektif, agar tidak habis terbuang di media sosial dan game online saja.

Peserta kegiatan PKM ini adalah siswa SMPN 88, Jakarta Barat. Pemilihan sekolah menengah dasar ini berdasarkan pertimbangan bahwa pendidikan menengah dasar adalah tahap yang sangat penting dalam sistem pendidikan untuk perkembangan ekonomi dan sosial suatu negara. Mereka sudah paham bagaimana memanfaatkan internet dengan baik, tapi umumnya hanya sebatas untuk mengakses sosial media atau bermain online game.

Jika tidak diingatkan, bisa saja penggunaannya menjadi berlebihan dan malah berdampak buruk pada perkembangan mereka. Para siswa tersebut membutuhkan informasi mengenai situs-situs edukasi dan hiburan yang dapat mereka akses secara gratis agar waktu mereka *online* bisa lebih bermanfaat. Melalui webinar ini, tim PKM berharap agar para remaja dapat mengoptimalkan penggunaan internet mereka sehari-hari, tidak hanya untuk media sosial dan game online.

METODE PELAKSANAAN

Permasalahan awal dari tujuan diadakannya webinar ini adalah kurangnya informasi dan pengetahuan mengenai bagaimana mengoptimalkan penggunaan internet untuk mengakses banyak situs hiburan dan edukasi yang gratis / minim biaya untuk mengisi waktu di tengah pandemi COVID-19. Dalam kondisi pandemi Covid 19 seperti ini, tim PKM tidak dapat melakukan pertemuan tatap muka dengan peserta PKM. Untuk itu, kegiatan virtual menjadi pilihan yang terbaik. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap. Pertama, para

siswa diminta untuk menceritakan kegiatan yang mereka lakukan dengan internet untuk menghabiskan waktu di rumah. Kedua, tim PKM melakukan webinar memberikan informasi mengenai situs-situs edukatif dan hiburan yang dapat mereka akses supaya wawasan mereka bertambah. Ketiga, para siswa ditugaskan untuk mencoba mengakses situs-situs yang sudah mereka ketahui dan menceritakan pengalaman serta apa yang mereka peroleh dari situs tersebut.

Program pelatihan ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2020 dengan rincian agenda sebagai berikut:

a. *Pre-test*. Para siswa diminta untuk mengisi sejumlah pertanyaan terkait penggunaan internet mereka selama masa pandemic Covid 19 melalui aplikasi *google form*.

b. Webinar. Tim PKM memberikan materi tentang situs-situs edukasi dan hiburan yang bermanfaat bagi para peserta kegiatan. Judul dari materi yang diberikan adalah *STAY INFORMED, EDUCATED, ENTERTAINED, FROM HOME*.

c. *Post-activity*. Para peserta diminta untuk memilih satu link yang telah

diinformasikan di webinar dan mencoba mengakses *link* tersebut. Kemudian, peserta diminta untuk menceritakan pengalaman mereka mengakses *link* tersebut berisi data diri singkat dan beberapa *learning insight* seperti:

- Apa yang menarik perhatianmu?
- Apa yang kalian suka/tidak suka?
- Apa yang kamu rasakan saat mengakses link tersebut?
- Apa yang kalian baru ketahui/pelajari dari link yang kamu buka?
- Apakah kamu akan merekomendasikan link yang kamu akses tersebut ke orang lain? Mengapa?
- Ada hal-hal lain yang ingin kamu tambahkan?

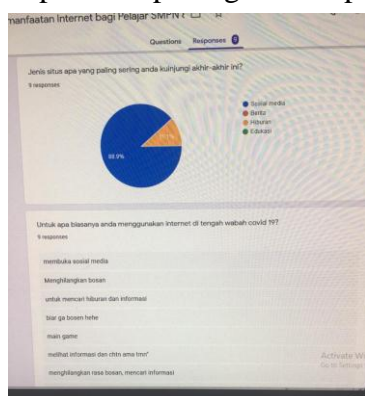
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberikan informasi kepada anak-anak kelas IX yang berusia remaja tentang beragam situs hiburan dan Pendidikan yang Sebagian besar bisa diakses secara gratis. Tentunya hal ini memberikan ide-ide bagi para

peserta untuk bisa menghabiskan waktu luangnya dengan lebih bermanfaat, tidak hanya sekedar menghabiskan waktu untuk hal-hal kurang berguna seperti mengakses media sosial, bermain game atau menonton acara televisi yang kurang mendidik.

Tim melakukan web seminar (webinar) dan mengajak 20 siswa kelas IX dari SMPN 88 Jakarta Barat serta memberikan modul berisi link dan penjelasan situs-situs Pendidikan dan hiburan yang beragam.

Tim melakukan penyuluhan menggunakan webinar (*web seminar*) google meet 20 siswa SMPN 88 Jakarta dengan menyasar kepada anak-anak kelas IX sebanyak 20 orang sebagai sasaran karena usia mereka yang rata-rata sudah mencapai 12 sampai 13 tahun di mana mereka semua sudah paham cara mengakses internet dari ponsel maupun dari perangkat komputer



Gambar 3. Salah satu hasil perhitungan *google form*

Sebelum webinar dilaksanakan, tim dosen memberikan *link google form* untuk diisi oleh peserta. Beberapa pertanyaan di antaranya adalah seperti jenis situs yang biasanya mereka akses sehari-hari, berapa jam biasanya mengakses internet dalam sepekan, berapa biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan internet dalam sebulan selama pandemic COVID-19, dan lain sebagainya. Sebagai jawaban mayoritas peserta yang rata-rata berumur 12 dan 13 tahun memilih untuk menghabiskan waktu luangnya di tengah pandemi COVID-19 ini dengan mengakses sosial media, mereka bisa menghabiskan lebih dari 10 jam perminggunya dalam mengakses internet dan mengeluarkan mampu dana lebih dari seratus ribu rupiah untuk membeli paket data internet.

Dapat dilihat dari hasil perhitungan grafik pretest menggunakan *google form* ini bahwa usia remaja memang sangat gemar mengakses sosial media.

Dikutip dari Kompasiana, remaja yang sering menggunakan media sosial bisa mengganggu proses belajar mereka. Seperti contohnya ketika mereka sedang belajar masuk pemberitahuan *chat* dari temannya dapat mengganggu proses belajar mereka. Kebiasaan seorang remaja yang berkicau di media sosial terkadang hanya untuk mengeluhkan betapa sulitnya pelajaran yang sedang mereka kerjakan (Pratiwi, A., 2017., para. 4).

Adapun sosial media memberikan dampak positif dan negatif bagi pengaksesnya, untuk dampak positifnya adalah:

1. Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, dengan jejaring sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat dunia maya hal itu bisa dilakukan.
2. Sebagai media penyebaran informasi. Informasi yang up to date sangat mudah menyebar melalui situs

jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.

3. Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia.
4. Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
5. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna dapat belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan (Perdana, J.P., 2019, para.7).

Sedangkan dampak negatifnya adalah:

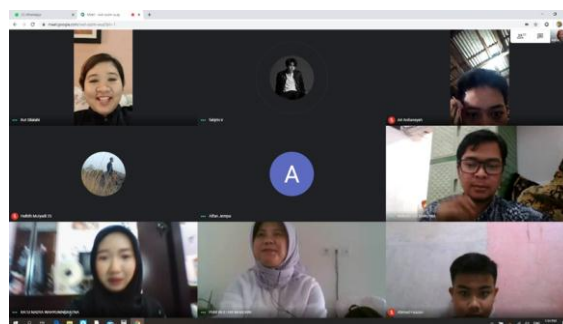
1. Susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Ini disebabkan

- karena pengguna sosial media menjadi malas belajar berkomunikasi secara nyata.
2. Situs sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Tertinggal dan terlupakannya bahasa formal. Karena pengguna social media lebih sering menggunakan bahasa informal dalam kesehariannya, sehingga aturan bahasa formal mereka menjadi terlupakan.
 3. Mengurangi kinerja. Karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain media sosial pada saat sedang mengerjakan pekerjaannya akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka.
 4. Berkurangnya privasi pribadi. Dalam sosial media kita bebas menuliskan dan men-share apa saja, Sering kali tanpa sadar kita

mempublish hal yang seharusnya tidak perlu disampaikan ke lingkup sosial.

5. Kejahatan dunia maya seperti cybercrime dan cyberbullying
6. Akses Pornografi (Perdana, J.P., 2019, para.8).

Dari penjabaran di atas dapat dipahami bahwa sosial media seperti dua mata pedang yang bisa berdampak positif maupun negatif bagi penggunanya, khususnya remaja. Maka dari itu tim dosen ingin memberikan informasi yang sangat berguna bagi para peserta kelas IX yang saat ini banyak memiliki waktu senggang dengan mengakses beberapa situs hiburan Pendidikan yang sangat berguna.



Gambar 4. Kegiatan Webinar

Mereka diberikan modul dan gambaran secara mendetail dari *powerpoint* webinar yang

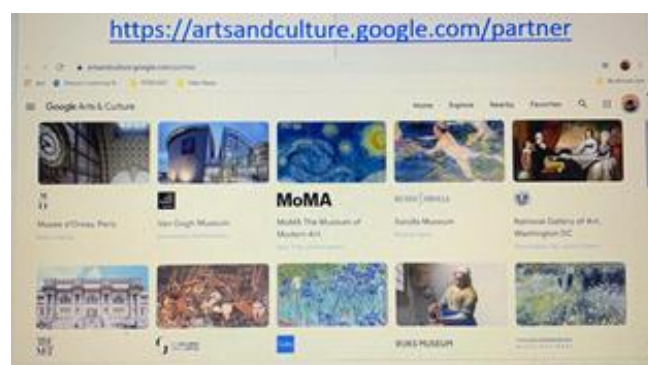
disampaikan. Adapun beberapa situs hiburan dan Pendidikan ini umumnya dapat diakses secara gratis. Beberapa di antaranya adalah:

1. Duolingo.com, situs tempat belajar Bahasa asing.
2. Id.khanacademy.org, yang memberikan Pendidikan layaknya tempat les sekolah secara gratis.
3. Designschool.canva.com bagi yang ingin belajar desain grafis.



Gambar 5. Contoh video-video edukatif

4. Artsandculuture.google.com/partner untuk yang ingin mengunjungi museum di beberapa belahan dunia tanpa harus keluar rumah.



Gambar 6. Contoh situs-situs museum dunia

5. Vlive bagi yang menyukai konten berbau *K-Pop*.
6. Cookpad.com untuk yang senang memasak

Dan terakhir, para peserta diberikan tugas untuk menceritakan pengalaman mereka dalam mengakses situs-situs tersebut. Mereka diminta untuk membuat esai dan menjabarkan apa yang mereka sukai dari situs yang mereka kunjungi lalu memilih yang paling mereka sukai. Banyak dari mereka yang sangat tertarik dengan situs mengunjungi tempat wisata, dengan alasan bisa merasakan liburan walaupun tidak dapat keluar rumah.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

1. Dari pretest yang dilakukan sebelum kegiatan webinar dilaksanakan, diketahui

bahwa para siswa sebelumnya menghabiskan waktu luangnya mayoritas mengakses sosial media.

2. Para peserta banyak yang belum mengetahui tentang banyaknya situs-situs Pendidikan dan hiburan yang sangat bermanfaat bagi mereka untuk mengisi waktu luangnya.
3. Saat kegiatan webinar dilaksanakan, peserta sangat antusias dengan materi-

Saran:

Dengan diadakannya webinar ini, para peserta yang merupakan remaja dengan mayoritas kecenderungan menghabiskan waktunya dengan mengakses sosial media, perlu diberikan informasi yang bermanfaat tentang Pendidikan dan hiburan sehingga mereka tidak hanya

materi yang berhubungan dengan kesukaan mereka.

4. Dari tugas yang diberikan setelah webinar, mayoritas peserta menceritakan pengalamannya dalam mengakses situs-situs yang telah diinformasikan dengan sangat baik, mereka merasa sangat terhibur terutama saat mengunjungi situs yang berkaitan dengan tempat wisata.

membuang-buang waktunya dan hanya menyerap dampak negatif dari sosial media yang mereka akses. Para orang tua juga hendaknya memantau situs-situs yang diakses oleh anak-anak mereka, karena saat ini banyak situs-situs yang “menjebak” dan memberi efek buruk pada anak usia remaja yang selalu mencari tahu hal yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Lidyana, V . (2020). Diakses dari <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4997772/anies-perpanjang-psbb-dki-distribusi-beras-terhambat>
- Noersativa, F . (2019). Diakses dari: <https://gayahidup.republika.co.id/berita/pvhqx3459/alasan-anak-muda-kecanduan-media-sosial-menurut-psikolog>
- Pratiwi, A . (2017). Diakses dari: <https://www.kompasiana.com/ami-pratiwi18/5902e5578c7e61e71b2c3016/pengaruh-media-sosial-bagi-remaja>
- Perdana, J.P. (2019). Diakses dari: <https://www.kompasiana.com/jonathanputeraperdana8420/5d4518aa0d82303a391ed523/dampak-media-sosial-terhadap-remaja>
- Hakim, R.N. (2020). Diakses dari: <https://nasional.kompas.com/image/2020/04/28/10113481/penerapan-psbb-di-jakarta-yang-mulai-berbuah-hasil?page=1>