

## LITERASI ETIKA DIGITAL KOMUNITAS MAYA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Muhammad Farhan\*<sup>1</sup>, Luthfi Abdurahman Nashier<sup>2</sup>, Jaka Muhammad Jaelani<sup>3</sup>, Mochammad Kahfi<sup>4</sup>, Alifa Witri Alfahira Yusuf<sup>5</sup>, Gina Ramadhantie Aflaah<sup>6</sup>, Sonia Nada Nur Azhari<sup>7</sup>, Aura Fitria Hazar<sup>8</sup>, Fitri Nuraeni<sup>9</sup>, Nanang<sup>10</sup>  
<sup>1-9</sup>Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia  
Email: \*[1906131@itg.ac.id](mailto:1906131@itg.ac.id)

**Abstrak.** Masa pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai menjadi sebuah ketidakpastian sendiri bagi masyarakat, ditambah dengan keresahan dari banyaknya hoax mengenai pandemi covid-19 yang bertebaran diberbagai media semakin memperburuk keadaan. Literasi etika digital merupakan salah satu bentuk upaya untuk menghadapi hoax di masa pandemi ini. Untuk itu, kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik dengan tema pengabdian pada komunitas maya menjadi sarana untuk meningkatkan literasi masyarakat dalam beretika digital, seperti bagaimana cara mengenali, mencegah penyebaran dan mengatasi berita hoax yang sudah tersebar di lingkungannya. Metode yang dilakukan dengan cara mengukur pengetahuan komunitas maya melalui penyuluhan etika digital yang diawali oleh Pre-test, penyampaian materi, kemudian Post-test. Dengan ini diharapkan masyarakat dapat lebih berhati-hati dalam menerima dan menyebarkan berita pada komunitas maya di masa pandemi ini.

**Kata Kunci:** etika digital, Hoax, komunitas maya, pandemic

### I. PENDAHULUAN

Pada masa pandemi ini masyarakat menjadi cenderung menghabiskan waktu dengan *handphone*-nya, intensitas bertemu dengan orang lain secara langsung menjadi sangat berkurang. Dari data statistik jurnal penelitian, penggunaan media sosial saat pandemi ini di Indonesia meningkat menjadi 160 Juta pengguna pada Januari 2020 atau 8,1% dari April 2019 hingga Januari 2020 (Junawan & Laugu, 2020). Media sosial menjadi sumber informasi bagi masyarakat millennial, sehingga menjadi sasaran empuk untuk tersebarnya *Hoax*. Ditemukan banyak berita *Hoax* mengenai virus covid-19 yang nyatanya merupakan informasi palsu belaka (Annisa, 2020), selain itu terdapat tuduhan negatif terhadap sebuah produk yang berujung pada isu ras SARA (Suciatingrum, 2020), berita ketidakpercayaan terhadap pemerintah yang menghasut dan bahkan terdapat berita *Hoax* yang mampu menyebabkan kematian (Wibawa, 2020). Untuk menjamin penegakan hak atas akses informasi maka diharapkan agar warga masyarakat dapat lebih aktif dan kritis dalam memilah informasi yang dikonsumsi (Latif, Syaputra, Zashkia, & Rusfayanti, 2018).

Etika sosial media merupakan salah satu solusi bagi masyarakat untuk bisa memfilterisasi informasi yang diterima, untuk menghindari informasi yang membuat resah, panic dan bingung. Etika digital (*digital ethics*) sendiri adalah kemampuan menyadari, mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari (Agustini, 2021). Dan *Hoax* merupakan informasi atau berita yang berisi hal-hal yang belum pasti atau yang benar-benar bukan merupakan fakta yang terjadi (Juditha, 2018). Contoh *Hoax* yang belakangan ini beredar di masyarakat yaitu mengenai vaksinasi terdapat *microchip* didalamnya, namun jelas itu tidak benar adanya. Dan yang paling sering disebarkan adalah mengenai covid hanya konspirasi kalangan elite politik. Semua *Hoax* ini jelas tidak benar adanya karena tidak didukung bukti dan data apapun, hanya sekedar asumsi semata. Dampak dari tersebarnya *Hoax* dapat menimbulkan kecemasan dan memicu kepanikan publik. Situasi emosional yang dialami berkepanjangan hingga mengantui pikiran. Dampak ini sangat buruk, terutama disaat pandemi seperti ini dimana

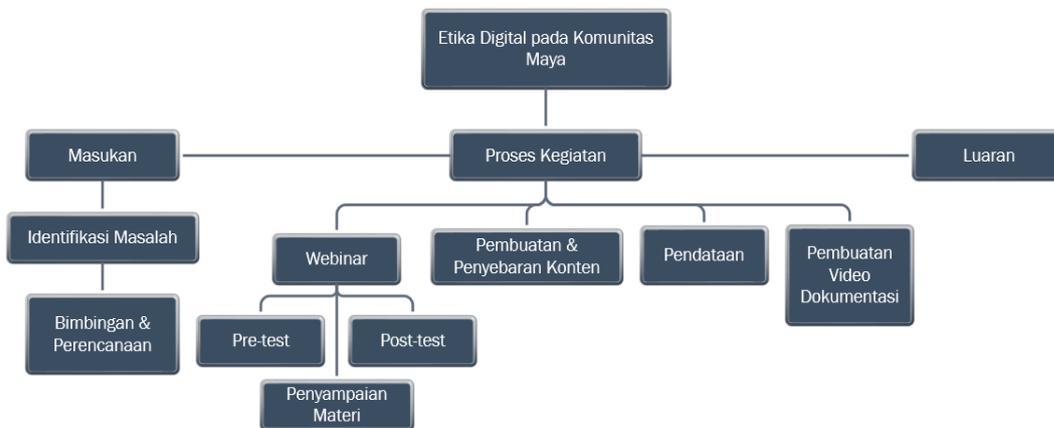
kita disarankan untuk menjaga kesehatan baik fisik maupun psikis. Dengan segala dampak yang diciptakan ini, sangat perlu bagi kita untuk mengerti dan mengetahui cara berperang melawan berita-berita *Hoax* yang beredar dan memberikan dampak buruk bagi banyak pihak.

Oleh karena itu, literasi etika digital ini kita angkat sebagai solusi dalam permasalahan *Hoax* di masyarakat. Selain itu, hal ini juga merupakan bentuk dukungan terhadap Menkominfo mengenai program Empat Pilar Literasi yang dimana salah satu dari empat pilar literasi tersebut adalah mengenai literasi etika digital. Diharapkan dengan adanya Kuliah Kerja Nyata pengabdian kepada komunitas maya ini dapat berperan sebagai sarana/wadah dalam membantu mengedukasi masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan mengenai berita *Hoax* dan cara mengatasinya sehingga bisa lebih berhati-hati ketika menerima informasi.

## II. METODE

Kerangka kerja yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata, yaitu : 1) Kegiatan masukan, mengidentifikasi permasalahan dan melakukan bimbingan perencanaan; 2) Kegiatan proses, penyelesaian masalah melalui sarana pengabdian yang dilakukan pada komunitas maya diantaranya dengan pemberian materi, pre-test dan post-test, pembuatan dan penyebaran konten, pendataan, dan pembuatan video dokumentasi; dan 3) Kegiatan luaran, hasil yang didapat dari tahap masukan dan proses, dapat diketahui perubahan pengetahuan masyarakat mengenai etika digital.

Metode yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest. Sebelum penyampaian materi etika digital dilaksanakan, masyarakat diberikan pre-test terlebih dahulu. Kemudian dilakukan perlakuan berupa penyampaian materi. Yang terakhir, masyarakat diberikan post-test.



**Gambar 1. Work breakdown structure Pengabdian kepada Masyarakat**

Berdasarkan pada Gambar 1, berikut merupakan penjelasan dari setiap langkah dan aktivitas:

### 1. Tahap Masukan

Pada tahap ini, kelompok mempersiapkan segala hal untuk kegiatan KKN, mulai dari pencarian mitra sebagai bagian dari komunitas maya, identifikasi masalah, bimbingan dan perencanaan. Proses identifikasi masalah dilakukan dengan mencari permasalahan apa yang tengah terjadi dimasyarakat, data ini dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuisisioner/survei pada masyarakat umum. Setelah data terkumpul, bimbingan dan perencanaan dilaksanakan untuk membahas permasalahan mana yang akan diangkat dan dijadikan sebagai isu.

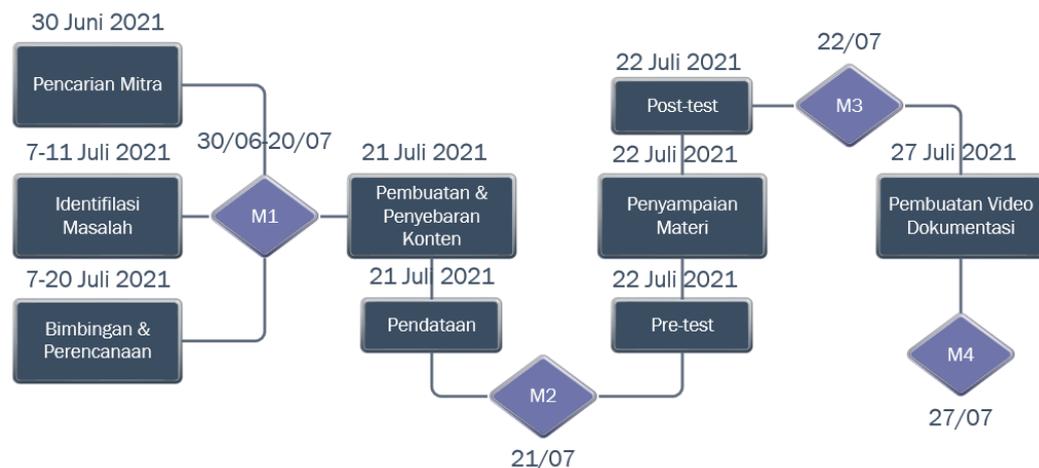
## 2. Tahap Proses Kegiatan

Dalam tahap ini, kelompok sudah mendapatkan izin mitra dan komunitas maya untuk melaksanakan program kerja KKN yang telah disusun. Salah satu program kerjanya yaitu Webinar Etika Digital, berikut kegiatan inti dari webinar tersebut:

- Webinar, Pre-Test dan Post-Test
- Pembuatan dan penyebaran konten webinar
- Pendataan
- Pembuatan video dokumentasi webinar

## 3. Luaran

Tahap terakhir ini merupakan tahap hasil dari program kerja yang telah dilaksanakan dan dilaporkan dalam bentuk artikel ilmiah.



**Gambar 2. Diagram Alur Aktivitas**

Diagram alur aktivitas diatas merupakan alur program kerja KKN Informatika 1 yang digunakan dalam membantu mengatasi isu yang diangkat yaitu mengenai literasi etika digital. Aktivitas ini dimulai sejak tanggal 30 Juni 2021 saat pencarian mitra hingga 27 Juli 2021 ditutup dengan hasil laporan video mingguan mengenai aktivitas webinar etika digital tersebut. M1 dimulai pada tanggal 30 Juni saat pencarian mitra, kemudian identifikasi masalah dari 7-11 Juli dan dilanjut dengan bimbingan dan perencanaan hingga tanggal 20 Juli. M2 dilakukan hanya pada tanggal 21 Juli yaitu penyebaran konten dan pendataan. M3 yaitu aktivitas webinar etika digital pada 22 Juli, dimulai pukul 14.00 siang. Dan aktivitas terakhir dari alur kegiatan webinar ini adalah M4 yaitu pembuatan video dokumentasi sebagai bentuk laporan mingguan KKN. Kegiatan webinar etika digital ini hanya salah satu dari beberapa program kerja KKN Informatika 1 yang dilaksanakan selama 1 bulan penuh.

**Tabel 1. Sumber Daya Penelitian**

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Identifikasi Masalah	Tim Pelaksana & Masyarakat	Alat Tulis, Laptop & Smartphone
2	Pre-Test	Komunitas Maya & Tim Pelaksana	Laptop & Smartphone
3	Penyampaian Materi	Tim Pelaksana & Komunitas Maya	Laptop & Smartphone
4	Post-Test	Komunitas Maya & Pelaksana	Laptop & Smartphone

Mulai dari aktivitas identifikasi masalah, pre-test, penyampaian materi, dan post-test, tim pelaksana dan masyarakat komunitas maya menjadi sumber daya yang paling penting. Didukung dengan sumber daya tambahan berupa alat tulis, laptop dan smartphone sebagai perangkat pendukung dalam terlaksananya webinar etika digital yang diadakan secara online.

### III HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Aktivitas

##### 1. Identifikasi Masalah

Pada saat ini kita sedang menghadapi pandemi yang dimana tingkat pasien positif covid-19 meningkat. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya dikarenakan *Hoax-Hoax* yang bertebaran mengenai covid-19 sehingga menjadikan masyarakat menjadi termakan oleh *Hoax* salah satunya yaitu mengenai covid-19 hanyalah konspirasi, tidak ada covid-19 itu hanya akal-akalan dan berita buruk lain yang semakin memperparah keadaan. Berdasarkan hal tersebut dapat diidentifikasi masalahnya yaitu apakah komunitas maya kita mengetahui bagaimana berita *Hoax* itu, cara mengatasi berita *Hoax* dan yang paling penting apa itu *Hoax*. Hal ini didiskusikan pada saat bimbingan dan perencanaan sehingga menghasilkan webinar mengenai etika digital.



Gambar 3. Proses Bimbingan & Perencanaan



Gambar 4. Flyer Webinar Etika Digital

## 2. Pre-Test

Pre test merupakan sebuah tes yang diberikan sebelum diberikannya suatu pengetahuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta terkait materi yang akan disampaikan. Pre test diberikan kepada komunitas maya yang mengikuti kegiatan webinar etika digital dengan ketentuan pengisian diberikan 30 menit sebelum kegiatan dimulai. Media yang digunakan yaitu Google Form dengan pertanyaan berupa kuisioner atau soal.

PRE-TEST

Pre Tes webinar #1  
Silahkan teman teman isi soal yang ada dibawah ini sesuai dengan yang teman teman ketahui. Selamat Mengerjakan

\* Wajib

Nama Anda \*

Jawaban Anda

Status \*

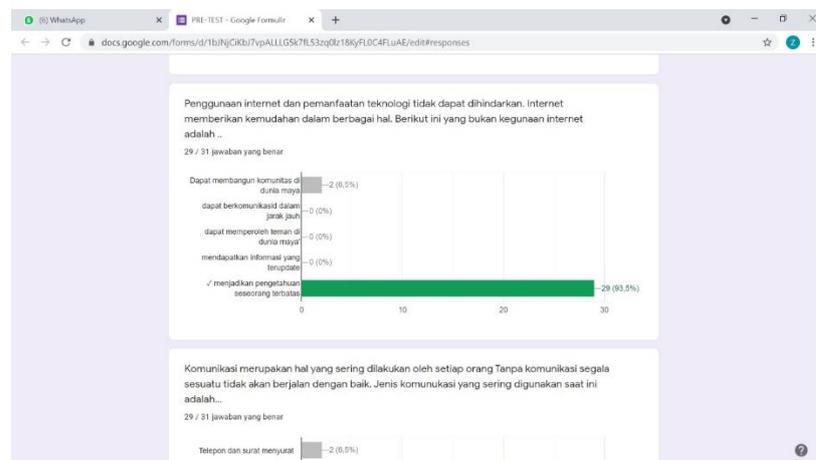
Pelajar

Mahasiswa

Bekerja

Yang lain:

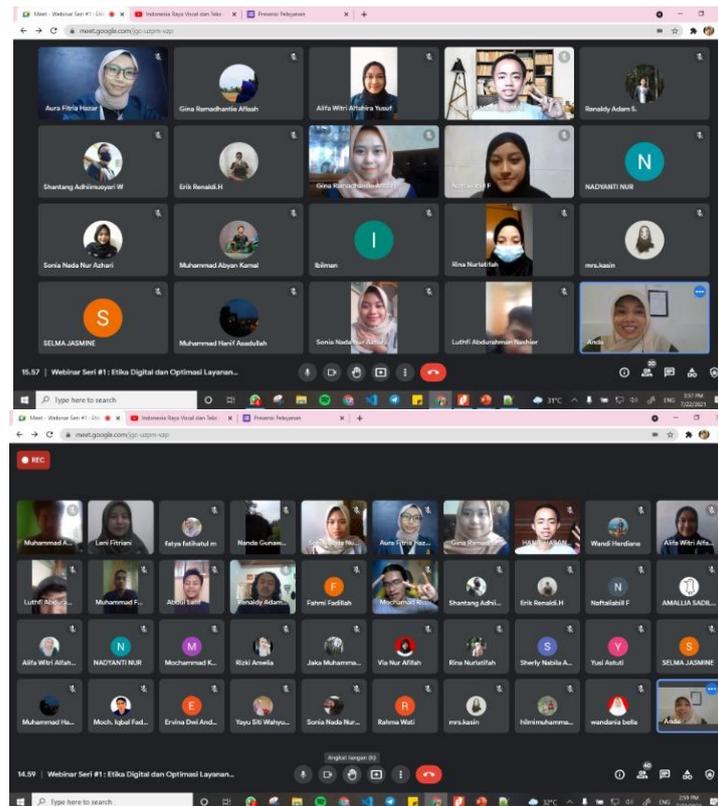
Gambar 5. Pertanyaan Form Pre-Test



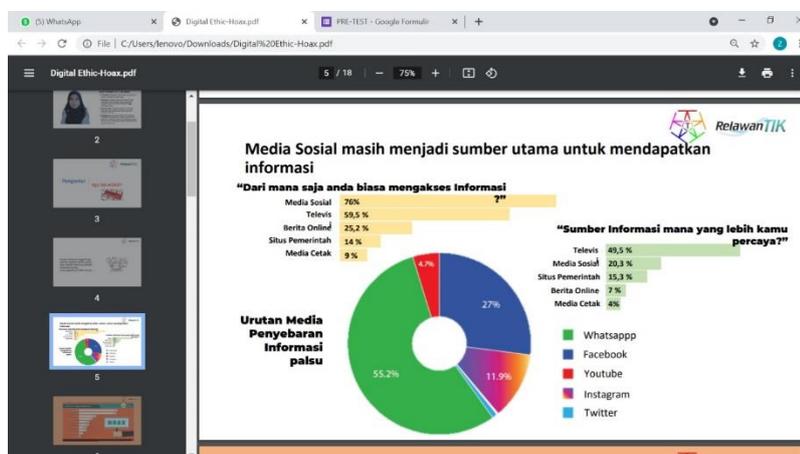
Gambar 6. Response Soal Form Pre-Test

## 3. Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan yaitu mengenai etika digital di masa pandemi meliputi tujuan *Hoax*, dampak *Hoax*, bagaimana cara terhindar dari *Hoax*, bagaimana mengatasi *Hoax*, dan cara melaporkan *Hoax*. Google Meet menjadi media dalam penyampaian materi ini dengan didalamnya terdapat peserta dari Desa Situ Saeur yang merupakan mitra KKN kelompok informatika 1. Kegiatan ini dirancang agar dapat memberikan atau meningkatkan edukasi komunitas maya mengenai etika digital terutama cara menangani *Hoax* yang beredar mengenai covid-19 sehingga kedepannya dapat lebih berhati-hati saat menerima informasi.



Gambar 7. Proses Kegiatan Webinar



Gambar 8. Materi Pembahasan Etika Digital

Pada materi yang disampaikan kita dapat mengetahui media sosial whatsapp merupakan sumber utama dalam mendapatkan informasi yaitu sebesar 76%. Lalu cara bagaimana cara menghindari informasi palsu tersebut. Pertama, berhati-hati terhadap judul yang provokatif kemudian baca dengan benar informasi tersebut. jangan mudah percaya dengan beredarnya foto dan video, dan yang terakhir yaitu berhati-hati dalam membagikan informasi yang dibaca, hal ini tentu untuk menghindari semakin tersebarnya berita *Hoax*.

#### 4. Post-Test

Post-test merupakan tes yang diberikan setelah kegiatan pemberian edukasi selesai untuk mengetahui keberhasilan proses kegiatan edukasi dan mengukur kemampuan peserta terhadap materi yang diberikan. Posttest diberikan 5 menit setelah kegiatan berakhir. Kemudian hasil posttest akan dibandingkan dengan hasil pre-test, kedua hasil ini dibandingkan untuk melihat apakah terjadi peningkatan pengetahuan atau tidak.

POST-TEST

Post Test webinar #1  
Silahkan teman teman isi soal yang ada dibawah ini sesuai dengan yang teman teman ketahui. Selamat Mengerjakan

\* Wajib

Nama \*

Jawaban Anda

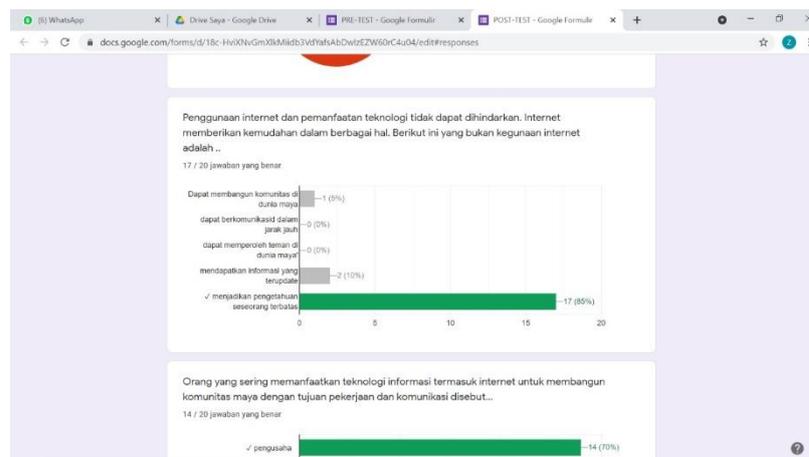
No HP \*

Jawaban Anda

Status \*

Pelajar

Gambar 9. Pertanyaan Form Post-Test



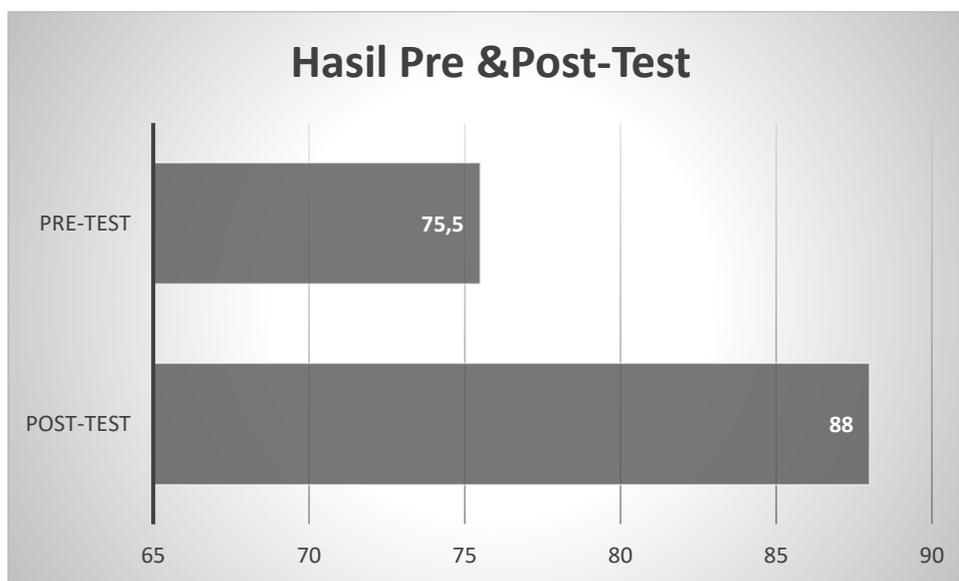
Gambar 10. Response Soal Form Post-Test

#### B. Penyelesaian Masalah

Pengetahuan yang dimiliki oleh komunitas maya kita mengenai etika digital sebenarnya sudah cukup bagus secara rata-rata hanya saja masih ada beberapa yang memang sepertinya belum mengetahui etika digital ini. Dengan diadakannya kegiatan ini, seluruh komunitas maya lebih dapat mengerti lagi mengenai etika digital lebih dari sebelumnya. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel penilaian hasil pre-test dan post-test berikut :

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test Materi Etika Digital

Instrumen	Presentase (Rata-rata)	Keterangan
Jumlah Peserta	31	Jumlah keseluruhan peserta webinar yang mengikuti dari awal acara hingga akhir.
Pre-Test	75,5	Hasil pre-test menunjukkan peserta memiliki pengetahuan dasar mengenai
Post-Test	88	Hasil post-test menunjukkan peserta mengalami kenaikan pengetahua.
Kenaikan Nilai	12,5	Jumlah kenaikan yang dialami peserta cukup signifikan yaitu diatas 10%.



Gambar 11. Grafik Hasil Pre-Test dan Post-Test Materi Etika Digital

Pengetahuan dapat dibagi menjadi 5 tingkat, yaitu 1) E : (0-20) Tidak Tahu; 2) D : (21-40) Kurang Tahu; 3) C : (41-60) Cukup Tahu; 4) B : (61-80) Tahu; 5) A : (81-100) Sangat Tahu. Berdasarkan hasil pada grafik diatas, peningkatan nilai dari hasil pre-test 75,5 menjadi 88 pada post-test. Dengan hal ini, dapat disebutkan apabila komunitas maya mengalami peningkatan pengetahuan yang tadinya dari Tahu menjadi Sangat Tahu.

Berkat keantusiasan dan semangat para peserta, webinar Etika Digital dapat berjalan dengan lancar. Peserta pun sangat memperhatikan materi yang diberikan sehingga pada saat terakhir para peserta banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi. Selain itu, dengan adanya doorprize yang disediakan pihak Tim Pelaksana bagi para peserta yang aktif bertanya menjadi daya tarik tersendiri.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan KKN Tematik yang dilaksanakan Kelompok Informatika 1 dengan tema pengabdian pada komunitas maya, secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan dengan lancar dan memenuhi target yaitu dapat meningkatkan pengetahuan peserta mengenai etika digital. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai hasil pre-test dan post-test sebesar 12,5.

Selain itu, komunitas maya pada nyatanya sudah memiliki kemampuan baik dalam segi pengisian soal pre-test dan post-test maupun memahami materi Etika Digital *Hoax*, sehingga tidak terlalu sulit dalam mengarahkan komunitas maya dalam kegiatan webinar tersebut. Diharapkan pengetahuan yang diterima dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar kita dapat memerangi pandemi dengan cara tidak mudah menerima informasi mentah.

Selain itu, bila kegiatan pengabdian dikemudian hari mengusung tema yang sama, diharapkan agar program kerja tidak hanya harus berfokus berhubungan dengan program studi tapi lebih pada kebutuhan masyarakat sekitar. Semoga pengabdian pada masyarakat berikutnya dapat lebih baik dan bermanfaat banyak bagi masyarakat.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada pelaksanaannya, kegiatan KKN Tematik Kelompok Informatika 1 sangat terbantu dengan kehadiran dan dukungan dari pihak-pihak terkait, sehingga kami mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Hilmi Aulawi, M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Garut.
2. Bapak Rinda Cahyana, M.T. selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Garut.
3. Ibu Ida Farida, M.T. selaku Wakil Ketua 1 Bidang Akademik.
4. Ibu Fitri Nuraeni, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Lapangan Kuliah Kerja Nyata kelompok Informatika 1.
5. Ibu Leni Fitriani, ST, M.Kom. selaku pemateri pada webinar Etika Digital telah bersedia menjadi pemateri pada webinar ini.
6. Bapak Agus Mulyadi selaku Kepala Desa Situ Saeur, telah mengizinkan kami untuk bermitra dengan desanya.
7. Rekan-rekan anggota KKN Informatika 1, telah berkoordinasi dan bekerja sama dengan baik.
8. Para Peserta Webinar yang senantiasa mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai.
9. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan jurnal PkM MIFTEK ini, yang tidak dapat penulis sebutkan secara rinci.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. (2021, 01 17). *Empat Pilar Literasi untuk Dukung Transformasi Digital*. Retrieved from Kementrian Komunikasi dan Informatika RI: <https://aptika.kominfo.go.id/2021/01/empat-pilar-literasi-untuk-dukung-transformasi-digital/>
- Annisa, D. F. (2020, 04 18). *Kominfo : Hoax Pandemi Covid-19 Capai 500 Kasus*. Retrieved from Beritasatu: <https://www.beritasatu.com/digital/622361/kominfo-Hoax-pandemi-covid19-capai-500-kasus>
- Juditha, C. (2018). *Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation*. *Jurnal Pekommas*, 31-44.
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan WhatsApp ditengah pandemi Covid 19 di kalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 50.
- Latif, B., Syaputra, A., Zashkia, N., & Rusfayanti, R. A. (2018). *KONSEP DAN PERLINDUNGAN HAM : Aktualisasi Kearifan Lokal Menuju Kabupaten HAM*. Pustaka Pena Press.
- Suciatiningrum, D. (2020, 01 28). *Viral Virus Corona Bisa Menular Melalui Xiaomi Itu Hoax*. Retrieved from IDN Times Sulsel:

<https://sulse.idntimes.com/news/indonesia/dini-suciatiningrum/viral-virus-corona-bisa-menular-melalui-ponsel-xiaomi-kemenkes-hoax-regional-sulse/5>  
Wibawa, S. W. (2020, 08 13). *Studi : 800 Orang Meninggal karena Hoax dan Teori Konspirasi Corona*. Retrieved from Kompas:  
<https://www.kompas.com/sains/read/2020/08/13/180500023/studi-800-orang-meninggal-karena-hoax-dan-teori-konspirasi-corona?page=all>