



Peran Etika Digital Dalam Pembentukan Karakter Serta Berbudaya Digital Siswa SMK Negeri 1 Airmadidi

Lady Grace Jane Giroth^{1*}, Vivi Peggie Rantung², Frangky Robial¹, Chalvin Papilaya¹, Iren Lengkey¹,
Tannezia Ignasia Taroreh¹

¹Universitas Teknologi Sulawesi Utara

ladygiroth@utsu.ac.id, robial.frangky@gmail.com, ravellosalomo@gmail.com, irenelengkey67@gmail.com,
tanneziataroreh@gmail.com

²Universitas Negeri Manado

vivirantung@unima.ac.id

Abstrak

Pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 79,5% dan kaum muda adalah generasi yang paling aktif dalam penggunaan teknologi digital, untuk itu peran etika dalam pembentukan karakter siswa dalam hal ini sebagai kaum muda yang aktif dalam menggunakan teknologi untuk mencegah terjadinya cyberbullying menghindari hoaks dan melindungi privasi dan keamanan diri maka harus memahami etika digital dalam hal ini metode yang digunakan yaitu seminar dalam melakukan presentasi tentang etika digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Etika Digital, Siswa SMKN 1 Airmadidi

Abstract

In 2024, internet users in Indonesia will reach 79.5% and young people are the generation most active in using digital technology, for this reason the role of ethics in forming student character, in this case as young people who are active in using technology to prevent cyberbullying, avoid hoaxes and To protect your privacy and personal security, you must understand digital ethics, in this case the method used is a seminar in making presentations on digital ethics.

Keywords: Digital Literacy, Digital Ethics, Students Of SMK 1 Airmadidi

Corresponding Author

Nama : Lady Grace Jane Giroth

Email : ladygiroth@utsu.ac.id



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright (c) 2024 by the Authors

I. PENDAHULUAN

Dengan ada jaringan internet, maka kemudahan bekerja, mencari informasi, mengirim pesan, bahkan bertransaksi bisnis menjadi lebih mudah, cepat dan akurat. Banyak diperoleh manfaat dengan kehadirannya internet, di samping tentu saja ada juga dampak negatif. Internet ibarat pisau bermata dua. Di tangan orang yang benar maka internet dapat menjadikan



seseorang bisa bertambah ilmu dan pengetahuannya. Sebaliknya di tangan orang yang tidak bertanggung jawab internet dapat mencelakai diri sendiri dan orang lain. Artinya, bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kini telah melahirkan kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Kini, jarak bukan lagi permasalahan menjalin komunikasi. Manusia dapat berinteraksi dengan manusia yang lain kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi informasi saat ini telah merubah transformasi tatanan sosial masyarakat. Kebanyakan dari proses perubahan ini didasarkan kepada produksi informasi.

Padahal kita tahu, bahwa tidak semua informasi yang ada pada media digital layak dikonsumsi. Seringkali, penggunaan media sosial justru cenderung untuk digunakan sebagai media mem-bully, hate speech atau ujaran-ujaran kebencian yang tersebar di media digital, cyber crime, pornografi dan lain-lain. Hal tersebut merupakan konten-konten negatif yang terdapat dalam media digital dan sering direproduksi oleh masyarakat sendiri. Adalah wajar bila berdasarkan Survey Microsoft pada 2020 pada 50 ribu orang di 32 negara, menyimpulkan antara lain netizen Indonesia paling tidak sopan di asia Pasifik. Realitas tersebut memang tidak bisa dipungkiri lagi, karena laju dari perkembangan dunia digital telah berhasil menyasar ke segala sisi kehidupan. Bila disadari, rasanya hampir tidak ada sisi kehidupan manusia yang tidak terpengaruh proses yang namanya digitalisasi. Sekolah memiliki peran krusial dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang pesat, karena mereka bertanggung jawab untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin terdigitalisasi dan terhubung. Dengan bantuan teknologi digital, siswa mampu berkompetensi untuk mencapai keberhasilan di era saat ini. (Chalimah & Kusumawati, 2020).

Meskipun perkembangan teknologi dan sistem informasi membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, masyarakat yang tidak siap atau kurang melek teknologi dapat menghadapi berbagai masalah. Ketidakbijaksanaan dalam menggunakan media digital dapat mengakibatkan masalah fisik dan psikis, seperti perilaku konsumtif, kecanduan media sosial, akses ke situs pornografi, serta meningkatnya individualisme yang mengutamakan eksistensi di dunia maya dibandingkan di dunia nyata. Selain itu, masyarakat juga berisiko meniru tokoh-tokoh dengan perilaku menyimpang

II. METODE

Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode Hybrid yakni secara luring dan daring yang berlokasi di SMK Negeri 1 Airmadidi pada tanggal 25 Juli 2024, dengan menghadirkan narasumber yaitu Vivi Peggie Rantung, S.T, M.ISD selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Negeri Manado dan Dr.Lady Giroth, S.S., M.Si., M.Pd selaku Pandu Digital Purwa Universitas Teknologi Sulawesi Utara.

Penulis mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh Direktorat Aplikasi Informatika yang bekerja sama dengan Akademi Relwan TIK, Pandu Digital Purwa Sulawesi Utara dan juga SMKN 1 Airmadidi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan cara mengumpulkan data



langsung dari pemateri serta sebagian data diambil dengan cara mengumpulkan informasi dari website yang ditulis langsung oleh pakar-pakarnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum materi dari para narasumber dimulai, Deifi Greis Matindas, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Airmadidi, menyambut dengan baik pembukaan webinar "Peran Etika dan Budaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMK".

A. LITERASI DIGITAL

Penerapan literasi digital dalam lingkungan sekolah meliputi tentang literasi digital seperti komunikasi dengan guru atau teman menggunakan media social, mengirim tugas sekolah melalui e-mail dan pembelajaran online, mencari bahan ajar dari sumber terpercaya di internet, menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi, menggunakan saran digital sebagai media informasi, Literasi digital saat ini berakar pada pemahaman baru yang berupa literasi teknologi dan literasi informasi. Literasi berbasis teknologi berkembang pada tahun 1980-an. Pada tahun ini teknologi sudah dimanfaatkan oleh masyarakat seperti dimanfaatkan semakin luas di lingkungan bisnis. Selanjutnya pada tahun 1990-an informasi semakin mudah diakses, disusun, disebarluaskan melalui teknologi informasi jejaring sosial.

1. Vivi P Rantung, S.T. MISD

Literasi digital itu adalah bagaimana kita mengetahui tentang etika digital, pertama yang kita lihat adalah data pengguna internet di Indonesia mencapai 79,5% atau mencapai 221.696.200 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa. Literasi digital kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan memahami informasi digital secara efektif.



Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi dari pembicara Vivi P Rantung, S.T. MISD



B. ETIKA DIGITAL

Etika digital mencakup seperangkat prinsip dan nilai yang mengatur bagaimana individu berperilaku saat menggunakan teknologi, internet, dan platform digital. Dalam konteks media sosial, etika digital menekankan pentingnya menjaga sopan santun dan etika berkomunikasi, serta menghindari tindakan yang merugikan seperti cyberbullying dan ujaran kebencian. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan online yang aman dan mendukung, di mana interaksi antar pengguna dilakukan dengan penuh hormat dan tanggung jawab. Sementara itu, dalam pendidikan dan pekerjaan, etika digital memandu individu untuk menggunakan teknologi dengan bijak, baik dalam proses belajar maupun dalam pelaksanaan tugas-tugas profesional. Penggunaan alat dan platform digital harus dilakukan secara etis untuk meminimalkan risiko penyalahgunaan serta memastikan efektivitas dan integritas dalam proses pembelajaran dan pekerjaan.

Peran keluarga dan masyarakat sangat krusial dalam membentuk dan mengembangkan etika digital yang sehat. Keluarga berfungsi sebagai pendidik pertama, memberikan arahan awal dan contoh perilaku yang baik dalam penggunaan teknologi kepada anak-anak mereka. Sementara itu, komunitas dan masyarakat luas turut berkontribusi dalam menciptakan budaya digital yang positif melalui berbagai inisiatif dan kebijakan yang mendukung etika digital. Dengan sinergi antara pendidikan dari keluarga dan dukungan komunitas, diharapkan setiap individu dapat mengadopsi dan menerapkan etika digital secara konsisten, menciptakan ekosistem digital yang aman dan konstruktif bagi semua.

C. BERBUDAYA DIGITAL

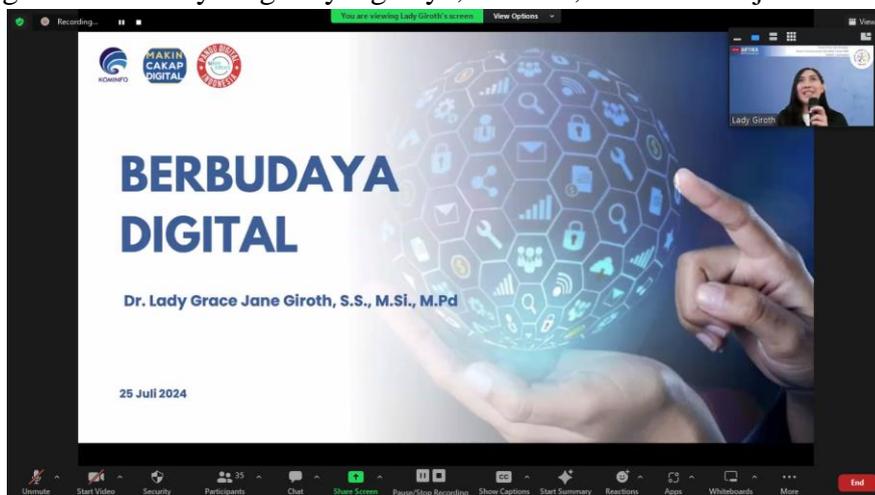
Bangsa yang sukses dan berkualitas adalah bangsa yang mampu memadukan budaya dan martabat dalam era digital. Kehadiran media dan teknologi digital seharusnya menjadi alat untuk memperkuat budaya, karakter, dan identitas bangsa. Dalam hal ini, budaya bermedia digital mencerminkan cara kita berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan berkomunikasi di lingkungan masyarakat yang dipengaruhi oleh teknologi internet. Unsur-unsur budaya digital seperti norma, etika, dan nilai-nilai sosial berperan penting dalam membentuk cara individu dan kelompok beradaptasi dengan kemajuan teknologi, serta dalam mengembangkan identitas budaya yang harmonis di tengah perubahan zaman.

Sebagai penguatan karakter berbangsa di era modern, penggunaan media digital harus diimbangi dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dan prinsip Bhinneka Tunggal Ika. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa, yang mencerminkan betapa luasnya pengaruh teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi digital mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti kesadaran, tanggung jawab, integritas, dan kebajikan, agar teknologi dapat mendukung pembangunan karakter bangsa yang solid dan berbudaya, serta berkontribusi pada integrasi dan keharmonisan dalam masyarakat.



2. Dr.Lady Giroth,S.S., M.Si., M.Pd

Membangun budaya digital yang efektif melibatkan tiga aspek kunci yang saling berkaitan, yaitu partisipasi aktif masyarakat, transformasi budaya lama menjadi budaya baru yang lebih bermanfaat, dan pemanfaatan elemen-elemen dari masa lalu untuk menciptakan inovasi. Partisipasi masyarakat memainkan peran penting dalam memberikan kontribusi untuk tujuan bersama, memastikan bahwa setiap individu terlibat dalam proses perubahan dan pengembangan yang kolektif. Selanjutnya, penting bagi masyarakat untuk memperbaiki dan memperbaharui budaya lama menjadi bentuk-bentuk baru yang lebih relevan dan bermanfaat dalam konteks digital, sehingga menciptakan tradisi baru yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Terakhir, memanfaatkan aspek-aspek dari budaya sebelumnya untuk membentuk hal-hal baru memungkinkan kita untuk menghormati warisan budaya sambil mengintegrasikan inovasi, menghasilkan budaya digital yang kaya, dinamis, dan berkelanjutan.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh pembicara Dr. Lady Giroth,S.S., M.Si., M.Pd

IV. KESIMPULAN

Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip etika digital seperti privasi dan keamanan data kejujuran transparansi, serta tanggung jawab adalah kunci untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan positif. Perilaku etis dalam penggunaan alat dan platform digital membantu menciptakan lingkungan digital yang aman, adil, dan konstruktif bagi semua pengguna. Dengan demikian, kaum muda dapat membentuk karakter yang bertanggung jawab dan berintegritas di dunia digital, berkontribusi pada komunitas digital yang lebih sehat dan positif

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini ucapan terimakasih pertama untuk pihak sekolah SMKN 1 Airmadidi yang boleh bersedia untuk dilakukan kegiatan ini. Selanjutnya untuk para siswa yang boleh



hadir di acara tersebut. Dan kepada para pembicara. Terlebih juga kepada Pandu Digital Sulawesi Utara bekerja sama dengan Direktorat Aplikasi Informatika, Akademi Relawan TIK

DAFTAR PUSTAKA

- Chalimah, S., & Kusumawati, E. (2020). Aktualisasi Budaya Literasi Digital Membaca Di MI Ma'arif Salatiga. *Jurnal Elementary, Query date: 2024-08-15 03:45:10.* https://scholar.archive.org/work/xvvovcshfvagzmm26b6nczqlq/access/wayback/https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/6877/pdf_1
- Abidin, dkk. 2018. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Afifudin dan Beni A. S. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- A. Spires, Hiller dan Melissa E. Bartlett. 2012 *Digital Literacies and Learning: Designing a Path Forward.* North Carolina State University:
- The William & Ida Friday Institute for Educational Innovation.* Diakses pada 6 Maret 2019. (<https://www.fi.ncsu.edu/wp-content/uploads/2013/05/digital-literacies-and-learning.pdf>).
- A. Spires, Hiller, Casey M. P., dan Shea N. K. 2018. *Encyclopedia of information science and technology: Digital Literacy for the 21st Centure.* IGI Global
- Information Science Reference: United States of America.* Diakses pada 6 Maret 2019 (<https://lcn.loc.gov/2017000834>). https://drive.google.com/drive/folders/1fQexaUqGHaBuoqe6sOqRv2LL-jNzN488?usp=drive_
- Bawden, D. (2001). *Information and Digital Literacies: A Riview of Concepts.* *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259. Harjono, S. H. (2018). *Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa.* *Jurnal Pendidikan Dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Keskin. (2017). *Pengaruh Model Group Investigation Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa.* *Jurnal Harmoni Sosial Pendidikan IPS*, 39-54. Murdy, K. (2020). *Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa.* *Jurnal Inofasi Pendidikan Ekonomi.* urrizqi, A. D. (2020). *Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang.* *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 12(1), 73 - 89. Odum, E. P. (1971). *Fundmetals of Ecology.* Philadelphia: W.B. Saunders Company



Nurilahi, A, D Hidayati, A Hidayat, dan RJ Usmar. "Kepemimpinan kepala sekolah instruksional dalam peningkatan literasi digital guru." *Jurnal Pendidikan ...*, no. Query date: 2023-10-18 15:19:23 (2022). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2908>.

Restianty, A. "Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media." *Gunahumas*, no. Query date: 2023-10-18 15:19:23 (2018).

Rohman, A, M Asbari, dan D Rezza. "Literasi digital: Revitalisasi inovasi teknologi." *Journal of Information Systems and ...*, no. Query date: 2024-08-14 21:46:44 (2024). <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/742>.