

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP ETIKA BERMEDIA
SOSIAL PESERTA DIDIK DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**

(Skripsi)

Oleh

Anggun Agustina

NPM 1913032002



PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2023

ABSTRAK

PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP ETIKA BERMEDIA SOSIAL PESERTA DIDIK DI MAN 1 LAMPUNG UTARA

Oleh:

Anggun Agustina

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan melihat bagaimana Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Peserta Didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini yakni peserta didik di MAN 1 Lampung Utara. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 88 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket. Teknik analisis data pada penelitian ini yakni menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial sebesar 42,1% dengan indikator variabel independen (X) yaitu: *internet searching*, *hypertextual navigation*, *content evaluation*, dan *knowledge assembly*. Kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu: berkomentar di media sosial, berita dan informasi di media sosial, menghindari isu SARA, dan menghargai karya orang lain. Literasi digital merupakan bagian dari upaya percepatan transformasi digital khususnya terkait pengembangan sumber daya manusia digital. Tertanamnya pilar literasi digital pada diri setiap generasi milenial akan membawanya pada kualitas diri yang baik, seperti dalam bermedia sosial. Penerapan etika diruang digital mempunyai tantangan besar karena etika dapat dipengaruhi oleh masing-masing diri individu, sehingga adanya penguasaan *soft skill* literasi digital.

Kata Kunci: literasi digital, etika, media sosial, peserta didik, generasi milenial

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY ON STUDENTS' SOCIAL MEDIA ETHICS IN MAN 1 NORTH LAMPUNG

By:

Anggun Agustina

The purpose of this study was to determine and see how Digital Literacy affects the Social Media Ethics of Learners. The research method used in this research is descriptive method with quantitative approach. The subjects of this study were students at MAN 1 Lampung Utara. The sample in this study amounted to 88 respondents. The data collection technique in this study used a questionnaire technique. The data analysis technique in this study is using a simple regression test with the help of SPSS version 25. The results of this study indicate that there is an influence between the influence of digital literacy on social media ethics by 42.1% with indicators of the independent variable (X), namely: internet searching, hypertextual navigation, content evaluation, and knowledge assembly. Then in the dependent variable indicator (Y), namely: commenting on social media, news and information on social media, avoiding racial issues, and respecting the work of others. Digital literacy is part of efforts to accelerate digital transformation, especially related to digital human resource development. Embedding the pillars of digital literacy in every millennial generation will bring them to good self quality, such as using social media. The application of ethics can be influenced by each individual self, so that there is mastery of digital literacy soft skills.

Keywords: digital literacy, social media, ethics, students, millennial generation

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP ETIKA BERMEDIA
SOSIAL PESERTA DIDIK DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**

Oleh:

ANGGUN AGUSTINA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi PPKn



PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2023

Judul Skripsi : **PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP
ETIKA BERMEDIA SOSIAL PESERTA DIDIK DI
MAN 1 LAMPUNG UTARA**

Nama Mahasiswa : **Anggun Agustina**

NPM : **1913032002**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.
NIP 19791117 200501 1 002

Ana Mentari, SPd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

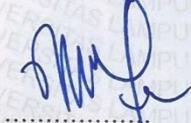
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

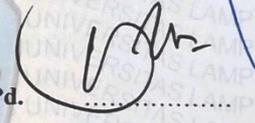
Yunista Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.** 

Sekretaris : **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.** 

Penguji
Bukan Pembimbing : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.** 



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **09 Agustus 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Anggun Agustina
NPM : 1913032002
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Sindang Agung, Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Lampung Utara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 12 Agustus 2023



Anggun Agustina
NPM 1913032002

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Sindang Agung, pada tanggal 20 Agustus 2001. Anak pertama dari tiga bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Bapak Jumiko dan Ibu Susanti.

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sindang Agung hingga tahun 2013, melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Tanjung Raja hingga tahun 2016 dan melanjutkan Pendidikan di MAN 1 Lampung Utara hingga tahun 2019, dan tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswi Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta Bandung-Jakarta Tahun 2022. Melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Bukit Kemuning, Lampung Utara. Dan penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sidomulyo.

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho dan berkah dari Allah SWT, penulis mengucapkan puji dan bersyukur atas rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kepada:

“ Kedua orang tuaku, Ayah Jumiko dan Ibu Susanti yang aku sayangi dan aku cintai. Selalu menjadi alasan terbesarku untuk berjuang dan bertahan, yang selalu menyayangi tanpa tapi, mendoakan dengan setulus hati, selalu mengusahakan kebutuhanku, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan. Terima kasih telah merawatku dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Aku memohon maaf karna aku belum bisa menjadi seseorang yang hebat, tetapi aku selalu berusaha untuk membuat kalian tersenyum bangga melihatku, dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar Ayah dan Ibu sehat selalu sehat dan diberi umur yang panjang untuk melihatku memakai toga dan gelar dibelakang namaku, karena tidak akan ada jika tanpa jeri payah kalian.”

“Almamaterku Tercinta Universitas Lampung”

MOTTO

“Ketika diri ini ikhlas menerima semua kekecewaan hidup maka Allah SWT akan membayar tuntas semua kekecewaan itu dengan beribu-ribu kebaikan”

(Ali bin Abi Thalib)

SANWACANA

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang sangat berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara”**. Skripsi ini dibuat sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Pada kesempatan kali ini penulis hendak mengucapkan rasa terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II, serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis juga hendak menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Albert Maydiantoro, S. Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yunisca Normalisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini telah membimbing penulis.
9. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembahas I terima kasih atas masukan dan sarannya dalam pembuatan skripsi ini.
10. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya.
11. Bapak dan Ibu dosen khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang dengan rela dan ikhlas memberikan ilmu yang dimilikinya kepada penulis.
12. Terima kasih kepada Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Seminar yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
13. Bapak dan Ibu guru staff MAN 1 Lampung Utara, terima kasih telah mengizinkan penulis meneliti di lokasi serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
14. Kepada diriku sendiri, terima kasih karena sudah harus terus berusaha dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Terkhusus dan yang paling istimewa yaitu kedua orang tuaku, Ayah Jumiko dan Ibu Susanti. Terima kasih atas keikhlasan, kesabaran ketulusan kasih sayang yang telah diberikan kepadaku, terima kasih telah merawat dan membesarkanku hingga saat ini, terima kasih telah mengajarkanku untuk menjadi seseorang yang sederhana dalam menjalani kehidupan serta terima kasih telah mendoakanku, memberikan motivasi, dukungan dan finansial : tak terhingga.
16. Untuk adik-adikku Roby Prasetyo dan Daffa Adhya Pranata, terima kasih selalu mengerti dan mendukung untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
17. Teruntuk nenek Karsiyem dan nenek Reni, terima kasih atas doa dan dukungan untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.

18. Terima kasih untuk sahabat terbaikku sejak SMP yang sudah kebersamai penulis, senantiasa mendukung penulis, Shelly, Rani, dan Rahma. Pun untuk Fia, Cindy dan Riyah terima kasih untuk segala dukungan, canda tawa, kebersamaan, dan ketulusan dalam persahabatan ini.
19. Terima kasih untuk kost *sweet home* Dhona, Della, dan Caca yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
20. Terima kasih untuk Mar'atush Sholeha yang udah menemani penulis ke sekolah dari pra penelitian sampai penelitian selesai.
21. Teruntuk Saadatul, Alfina Nur, Annisa, Dede, Willya, dan Alpha, terima kasih teman seperbimbingan akademik atas bantuan, semangat, kekuatan, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
22. Terima kasih untuk teman dekatku serta teman seperjuangan Skripsi yang selalu ada untukku (Devia, Evanti, Chika, Riyanti, Bernilia, Prapti, Rachma, Novi, Diana J, Indira, Inayah, Alfina D, Putri, Olin, Tari), atas segala bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
23. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita bersama saat mencari ilmu masa depan kita kelak dan tentunya untuk mencapai ridho Allah SWT. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandarlampung, 14 Mei 2023

Penulis,

Anggun Agustina

NPM. 1913032002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Peserta Didikdi MAN 1 Lampung Utara” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Agustus 2022

Penulis,

Anggun Agustina

NPM. 1913032002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
SANWACANA	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan dan Kegunaan Teoritis	10
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
a. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian	11
b. Ruang Lingkup Objek Penelitian	11
c. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	11
d. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	11
e. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teoritis	12
1. Literasi Digital.....	12

a.	Pengertian Literasi Digital	12
b.	Literasi Media Digital	14
c.	Perkembangan Literasi Digital	17
d.	Komponen Literasi Digital	20
e.	Literasi Digital dalam Pendidikan	23
f.	Perkembangan Teknologi Informasi di Abad 21 terhadap Pendidikan	26
2.	Etika Bermedia Sosial	28
a.	Definisi Etika Bermedia Sosial.....	28
b.	Interaksi Bermedia Sosial antar Peserta Didik	35
c.	Pentingnya Etika Bermedia Sosial.....	38
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial.....	42
e.	Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	45
B.	Penelitian Relevan.....	48
C.	Kerangka Pikir	49
D.	Hipotesis.....	52
 III. METODE PENELITIAN		53
A.	Jenis Penelitian.....	53
B.	Populasi dan Sempel	54
1.	Populasi	54
2.	Sampel	55
C.	Variabel Penelitian	56
D.	Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel	57
1.	Definisi Konseptual Variabel	57
2.	Definisi Operasional.....	57
E.	Pengukuran Variabel.....	58
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	59
1.	Teknik Pokok	59
2.	Teknik Penunjang.....	60
G.	Uji Validitas dan Reabilitas	61
1.	Uji Validitas	61
2.	Uji Reabilitas	62
H.	Teknik Analisis Data.....	63
1.	Analisis Distribusi Data.....	63
2.	Uji Prasayat	64

3. Analisis Data	65
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Langkah-Langkah Penelitian.....	69
1. Persiapan Pengajuan Judul	69
2. Penelitian Pendahuluan	69
3. Pengajuan Rencana Penelitian.....	70
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	70
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	70
a. Uji Validitas Instrumen.....	71
b. Uji Coba Reliabilitas Instrumen	73
B. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	74
1. Profil MAN 1 Lampung Utara.....	74
2. Visi dan misi MAN 1 Lampung Utara	74
3. Sarana dan Prasarana MAN 1 Lampung Utara	75
4. Data Pendidik dan Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara	76
C. Deskripsi Data Penelitian	78
1. Pengumpulan Data	78
2. Penyajian Data.....	78
a. Penyajian Data Indikator Variabel X (Literasi Digital)	78
1) Indikator <i>Internet Searching</i>	78
2) Indikator <i>Hypertextual Navigation</i>	80
3) Indikator <i>Knowledge Assembly</i>	82
4) Indikator <i>Content Evaluation</i>	84
b. Penyajian Data Akumulasi Literasi Digital (Variabel X).....	86
c. Penyajian Data Indikator Etika Bermedia Sosial (Variabel Y).....	88
1) Indikator Berkomentar di Media Sosial.....	88
2) Indikator Berita dan Informasi di Media Sosial.....	90
3) Indikator Menghindari Isu SARA.....	92
4) Indikator Menghargai Karya Orang Lain	94
d. Penyajian Data Akumulasi Etika Bermedia Sosial (Variabel Y).....	96
D. Analisis Data Akumulasi Literasi Digital (Variabel X) dan Etika Bermedia Sosial (Variabel Y)	97
1. Uji Prasayat	97
a) Uji Normalitas	97

b) Uji Linearitas	98
2. Uji Analisis Data	99
a) Uji Regresi Linear Sederhana.....	99
b) Uji Hipotesis.....	101
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	103
1. Literasi Digital (Variabel X).....	103
a. Indikator <i>Internet Searching</i> (Variabel X)	103
b. Indikator <i>Hypertextual Navigation</i>	105
c. Indikator <i>Content Evaluation</i> (Variabel X).....	108
d. Indikator <i>Knowledge Assembly</i> (Variabel X).....	110
2. Etika Bermedia Sosial	112
a. Indikator Berkomentar di Media Sosial	112
b. Indikator Berita dan Informasi di Media Sosial	115
c. Indikator Menghindari isu SARA	117
d. Indikator Menghargai Karya Orang Lain	119
3. Pengaruh Literasi Digital (Variabel X) Terhadap Etika Bermedia Sosial (Variabel Y).....	121
V. KESIMPULAN DAN SARAN	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	51
---	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan	6
Tabel 1.2 Jumlah Peserta Didik di MA Negeri 1 Lampung Utara.....	54
Tabel 1.3 Jumlah Sampel berdasarkan Populasi	56
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel X dan Y) kepada Sepuluh Responden di luar Sampel.....	71
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Angket (Variabel X dan Variabel Y) kepada Sepuluh Responden diluar Sampel.....	72
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana MAN 1 Lampung Utara.....	75
Tabel 4.4 Data Guru MAN 1 Lampung Utara	76
Tabel 4.5 Data Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara Tahun Pelajaran 2022/2023.....	77
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi indikator <i>Internet Searching</i> dalam Literasi Digital	79
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Knowledge Assembly</i> dalam Literasi Digital.....	83
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi indikator <i>Hypertextual Navigation</i> dalam Literasi Digital.....	81
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Content Evaluation</i> dalam Literasi Digital.....	85
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel Literasi Digital	88
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi indikator Berkomentar di Media Sosial dalam Literasi Digital	89
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Berita dan Informasi di Media Sosial dalam Etika Bermedia Sosial	91
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi indikator unsur SARA dalam Etika Bermedia Sosial.....	93
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Indikator Unsur Plagiarisme dalam Etika Bermedia Sosial	95
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Akumulasi Etika Bermedia Sosial.....	97
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian menggunakan SPSS Versi 25..	98
Tabel 4.17 Data Hasil Uji Linieritas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 25	99
Tabel 4.18 Data Hasil Uji Regresi Sederhana Data Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 25	100
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan R Kuadrat menggunakan SPSS 25	101

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital mencakup komunikasi global dengan batas-batas geografis dan batas-batas budaya yang juga memiliki batasan etika yang berbeda-beda dalam bermedia digital. Interaksi digital yang terjadi antar gender, dan antar golongan sosial lainnya, dapat menceritakan segala informasi tanpa batas. Interaksi digital dapat dilakukan dengan sarana media sosial yang ada. Semua interaksi digital di media sosial dapat memunculkan persoalan-persoalan etika, artinya dalam ruang digital ini, akan berinteraksi, dan berkomunikasi dengan berbagai perbedaan kultural tersebut, sehingga sangat mungkin pertemuan secara global tersebut akan menciptakan standar baru tentang etika.

Penggunaan media sosial sebagai sarana harus memperhatikan unsur etika agar tidak terjadi kerugian bagi pihak-pihak tertentu dan berujung pada tindakan pelanggaran hukum (Astajaya, 2020). Etika berkomunikasi di internet yang dikenal dengan istilah dengan *Netiquette*, menurut Fahrimal (2018) *Netiquette* merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran data antar sekelompok orang dalam sistem yang termediasi. Sama seperti aturan etika di dunia nyata, *netiquette* juga mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral yang meskipun tidak tertulis untuk menciptakan ruang bersama yang nyaman, tentram, dan damai.

Menyikapi berbagai fenomena terkait etika komunikasi yang terjadi di media sosial dewasa ini, tentu membuat banyak pihak beranggapan bahwa dampak negatif dari teknologi telah mendominasi, yang menyebabkan luntarnya

norma-norma kesantunan dalam berkomunikasi, sehingga memberikan pengaruh buruk bagi masyarakat pengguna media sosial, khususnya pada generasi muda (Afriani & Azmi, 2020). Adanya kemudahan yang didapat lewat kemajuan teknologi, juga menjadi salah satu faktor pengguna mulai mengesampingkan etika dan moral yang baik, sehingga bukan kesantunan berbahasa yang terjalin melainkan anti komunikasi yang dapat mengarah pada pelanggaran hukum.

Tidak dipungkiri tren yang berkembang dalam proses komunikasi di media sosial, terlihat dari begitu mudah menumpahkan emosi. Mengartikan bahwa telah terjadi krisis etika berkomunikasi melalui media sosial. Kondisi ini menunjukkan masyarakat belum mampu menggunakan media sosial secara bijak, bahkan belum mampu memahami konten apa yang harus dibagikan, mulai dari konten yang bisa diakses publik atau pribadi hingga teman terdekat. Konten yang keliru dengan cepat dibagikan oleh pengguna lainnya yang pada akhirnya merugikan pengguna media sosial itu sendiri, baik secara hukum maupun secara moral oleh pengguna media sosial yang lain.

Media sosial telah menjadi tren yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat digital saat ini. Menurut Nasrullah (2017), media sosial adalah medium internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Interaksi digital yang dilakukan oleh penggunanya menggunakan berbagai perangkat digital, dapat terlihat dari survei yang dilakukan oleh *Hootsuite: We Are Social* dari total populasi jumlah penduduk Indonesia total populasi (jumlah penduduk): 277,7 juta (tahun 2021: 274,9 juta/naik 1%), dengan rincian umur menunjukkan total pengguna berumur 13 tahun ke atas berjumlah 210.3 juta, usia 18 tahun ke atas berjumlah 187.1 juta dan usia 16-64 tahun berjumlah 179.7 juta. Perangkat mobile yang terhubung: 370,1 juta. Pengguna Internet: 204,7 juta. Pengguna media sosial Aktif: 191,4 juta. Sedangkan waktu rata-rata setiap hari dalam penggunaan internet: 8 jam, 36 menit. Rata-rata setiap hari waktu

melihat televisi (*broadcast, streaming* dan video tentang permintaan): 2 jam, 50 menit. Rata-rata setiap hari waktu menggunakan media sosial melalui perangkat apa pun: 3 jam, 17 menit.

Survei di atas menunjukkan bahwa, pengguna media digital di Indonesia lebih banyak digunakan oleh kalangan remaja, yang umumnya berada di jenjang pendidikan sekolah menengah. Rentang usia rata-rata usia siswa SMA di Indonesia adalah sekitar 15-18 tahun. Angka tersebut termasuk dalam usia remaja hingga dewasa awal. Berdasarkan ketentuan dan syarat PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) SMA tahun 2021/2022 bahwa usia maksimal masuk SMA ialah 21 tahun. Pemahaman terhadap media digital dirasa perlu untuk diketahui oleh para remaja, melalui media internet remaja dapat belajar mengenali kehidupan luar sekaligus mendapatkan sosialisasi nilai-nilai yang ada di tengah masyarakat-sesuai realitas yang tersedia pada internet.

Aspek penggunaan perangkat digital menunjukkan bahwa lebih sering digunakan untuk akses internet dan digunakan untuk bermedia sosial, ketika remaja berhadapan dengan media, remaja menampakkan karakternya yang dinamis. Remaja pada dasarnya selalu ingin tahu, mudah terpengaruh, cenderung menerima begitu saja isi media. Disisi lain, remaja akrab dengan teknologi, tidak takut berhadapan dengan hal-hal baru dan cenderung idealis (Zimic, 2009). Mereka sangat erat dengan internet dan media sosial, berbagai kegiatan mereka lakukan dalam dunia maya seperti posting, video streaming, video game, mencari berita, berkomunikasi (*chatting*), *stalking* dan lain sebagainya.

Remaja memiliki pengetahuan atas fungsi dan peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana etika komunikasi melalui internet/media sosial, pencegahan penyebaran informasi palsu/hoaks, dan pencegahan aktivitas perundungan digital. Perlunya kecakapan dalam menggunakan internet dan media digital, yang disebut dengan literasi digital (Kusumastuti, 2021). Remaja sebagai generasi milenial ini harus dibekali oleh kemampuan

literasi digital yang baik. Peserta didik di jenjang sekolah menengah termasuk dalam salah satu kategori usia yang menjadi pengguna media sosial paling tinggi harus lebih dibekali informasi terkait penggunaan media sosial yang baik dan benar. Peserta didik sebagai pengguna internet yang memiliki kecakapan literasi digital yang baik tidak hanya dalam mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.

Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi, dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas diakses melalui piranti komputer. Literasi digital mencakup kemampuan secara teknis, pemahaman format komputer, serta mampu memanfaatkan perangkat digital dalam konteks global. Literasi digital sebagai kesadaran sikap, kemampuan mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis alat dan fasilitas digital dengan efektif untuk menghasilkan pengetahuan baru, berkomunikasi dan mengonstruksi aksi sosial (Martin dkk., 2008). Pemaparan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa keterampilan literasi digital ditekankan pada penggunaan alat, kemampuan berpikir dan sikap seseorang dalam menggunakan media digital.

Pengguna yang memiliki literasi digital yang baik, yaitu menunjukkan kemampuan dan kesadaran individu dalam menggunakan media digital. Konten atau informasi yang diakses di media digital memiliki dampak yang buruk dan dapat diakses maupun disebarluaskan kepada publik. Kemampuan tersebut dibutuhkan dalam mengakses media digital, sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan dan kesadaran dalam mengolah informasi serta konten yang ada, karena kalangan peserta didik di sekolah menengah sebagai generasi milenial, sehingga literasi digital selain mengacu pada keterampilan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, pun dapat melibatkan proses membaca serta memahami konten, menulis serta mengkaryakannya sebagai pengetahuan atau konten baru.

Literasi digital dibutuhkan oleh pengguna di ruang digital, yaitu kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi komunikasi. Tanpa adanya pemahaman literasi digital yang mumpuni, media digital bisa menjadi tempat yang sangat rentan terhadap hal-hal negatif. Generasi muda sebagai penopang hidup bangsa, harus melek akan literasi terhadap teknologi yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman ini, sehingga jika tidak dilandasi dengan literasi digital dengan baik, maka setiap hal yang dilakukan di ruang digital menjadi tidak terarah dengan baik.

Perlunya literasi digital supaya dapat meminimalisir dampak negatif yang dapat timbul dari interaksi di ruang digital. Sejumlah dampak negatif dapat muncul dari rendahnya literasi digital yang dimiliki pengguna, seperti maraknya penyebaran hoaks, penipuan daring, perundungan siber, ujaran kebencian, dan radikalisme berbasis digital yang perlu diwaspadai karena dapat mengancam persatuan dan kesatuan bangsa, sehingga dengan bekal literasi digital, diharapkan pengguna media digital dapat lebih bijak dan bertanggung jawab atas setiap penggunaan teknologi yang digunakan.

Terjadinya berbagai permasalahan online pada remaja merupakan bentuk menurunnya etika berinternet pada generasi muda. Permasalahan moralitas pada peserta didik merupakan hal yang menjadi perhatian penting. Mereka perlu dibekali keterampilan dalam menggunakan media digital. Pentingnya sebuah kompetensi untuk mengembangkan kemampuan intelektual guna memahami pesan media digital, mengembangkan kemampuan emosional, merasakan hal yang dirasakan diri sendiri dan orang lain, serta mengembangkan kematangan moral dalam kaitannya dengan konsekuensi moralitas bagi setiap orang (Tamburaka, 2013). Kemampuan di era digital yang dimaksud adalah literasi digital, karena literasi digital dapat membantu setiap individu dan menjadikan mereka memiliki kemampuan secara teknis, kecerdasan kognitif dan sikap.

Kurangnya kecakapan dan penguasaan dalam menggunakan media digital dapat menimbulkan dampak negatif dikalangan remaja. Penyalahgunaan beretika dalam bermedia sosial tersebut dapat terjadi pada peserta didik di sekolah menengah. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di MAN 1 Lampung Utara, terkait penggunaan media digital oleh peserta didik di sekolah tersebut. Peneliti mewawancarai guru Bimbingan Konseling, bahwa di lingkungan sekolah diperbolehkan membawa *handphone*.

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan, berikut hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru bimbingan konseling, dan beberapa peserta didik di Sekolah MAN 1 Lampung Utara.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan

No.	Hasil Pra Penelitian	(Ya)	(Tidak)
1.	Beberapa peserta didik masih menggunakan kata kasar didalam berkomunikasi	✓	
2.	Beberapa peserta didik membawa unsur suku untuk bahan lelucon	✓	
3.	Beberapa peserta didik masih ada yang terkenadari adanya berita <i>hoax</i>	✓	
4.	Beberapa peserta didik dapat memicutindakan provokatif yang dapat menyebabkan perpecahan	✓	

Sumber data: Hasil wawancara dengan Guru BK dan Beberapa Peserta didik di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan tabel 1.1 penelitian pendahuluan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa masalah pada etika komunikasi pada beberapa peserta didik di MAN 1 Lampung Utara dalam menggunakan media sosial. Data di atas merupakan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Guru Bimbingan Konseling (BK) dan peserta didik di Sekolah. Bahwa di lingkungan sekolah diperbolehkan membawa *handphone*, pihak pendidik dari sekolah melakukan kegiatan rutin berupa razia *handphone*. Guru melakukan pengecekan isi dari *handphone* yang dibawa, dalam pengecekan terdapat peserta didik yang menyimpan foto bernuansa pornografi. Pihak sekolah

melakukan tindak lanjut dengan memanggil orang tuanya, untuk dapat datang ke sekolah kemudian memberlakukan sanksi atas pelanggaran yang telah dilakukan.

Peserta didik juga mengalami beberapa perkataan kasar dari beberapa temannya, dengan mengolok-olok menggunakan unsur suku, walaupun hal tersebut merupakan bahan candaan namun tidak boleh dilakukan. Bermula dari bercanda, berkata kasar dan berujung pada perkelahian. Laporan tersebut diterima Guru Bimbingan Konseling (BK) berdasarkan pengaduan dari peserta didik lain. Usia remaja memiliki kematangan emosional dan cenderung kurang stabil. Mereka dapat terprovokasi antar temannya, lalu dapat terjadi perpecahan secara langsung, dikarenakan dengan media sosial informasi tersebut dapat tersebar dengan cepat dan mudahnya.

Peserta didik yang memiliki keterampilan digital yang baik, maka dapat memanfaatkan perkembangan internet dengan baik. Begitupun sebaliknya, jika peserta didik tidak mempunyai keterampilan tersebut, maka kemungkinan untuk dapat memanfaatkan internet dengan baik sangat rendah. Hal tersebut disampaikan oleh Guru Bimbingan Konseling (BK) saat wawancara. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik mengenai penggunaan internet, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik serta rasa bertanggung jawab. Peserta didik cenderung menggunakan media sosial dengan mengindahkan etika dan kurangnya kontrol emosionalnya.

Literasi digital dibutuhkan dalam menumbuhkann etika komunikasi bermedia sosial pada peserta didik, supaya menggunakan media social dengan penuh rasa tanggung jawab, sehingga diharapkan dapat terjadi kenyamanan antar pengguna media sosial yang sesuai dengan norma dan etika digital yang berlaku. Pentingnya literasi digital sebagai *skills* bagi peserta didik untuk menunjang kehidupannya di era kecanggihan teknologi ini, dengan keterampilan literasi digital diharapkan dapat mengontrol segala interaksi

yang dijalin dengan menggunakan media sosial. Konteks literasi digital didalamnya setiap orang dituntut memiliki kemampuan untuk bisa mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi dalam komunikasi.

Lingkungan MAN 1 Lampung Utara belum adanya kegiatan yang spesifik mengenai pendidikan literasi digital bagi peserta didik, namun guru telah memberikan penyuluhan dan sosialisasi kepada peserta didik tentang pentingnya etika dalam menggunakan media digital secara bijak. Proses belajar mengajar di kelas sudah didukung dengan perangkat teknologi yang dioperasikan oleh guru. Guru memberikan keteladanan yang baik kepada peserta didik, dengan menanamkan berbagai bentuk pendidikan literasi digital untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya. Tindakan lainnya diberikan kepada peserta didik tersebut dengan sanksi atas temuan yang ada di dalam *handphone* peserta didik tersebut.

Peran pendidik dibutuhkan untuk membimbing peserta didik agar memiliki etika komunikasi yang baik, juga kontrol yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya dalam menggunakan gawai. Aspek lingkungan pertemanan diluar sekolah juga dapat mempengaruhi dampak negatif dan kenakalan yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial. Kenakalan anak yang didapat dari lingkungan luar sekolah dapat saja dibawa ke dalam sekolah, dikhawatirkan dapat memberikan dampak yang kurang baik dalam pertemanan di lingkungan sekolah, sehingga diharapkan peserta didik memiliki etika berkomunikasi yang dapat diterapkan pada pertemanan secara langsung maupun di dunia maya. Peran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang bertanggung jawab untuk menyiapkan warga negara milenial untuk melakukan praktik partisipasi yang akan menciptakan demokrasi berkeadaban. Kewarganegaraan digital (*digital*

citizenship) perlu diperkenalkan kepada peserta didik agar mereka siap berperan serta secara baik dan bertanggung jawab.

Pentingnya keterampilan literasi digital bagi peserta didik untuk membantu mereka menyiapkan diri dalam menghadapi globalisasi. Pada lingkungan MAN 1 Lampung Utara belum terdapat kegiatan yang spesifik dalam memberikan pendidikan literasi digital bagi peserta didik. Kegiatan belajar dan pembelajaran sudah dilakukan dalam bentuk teknis atau penggunaan teknologi, namun belum menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi itu secara aman, cerdas, baik dan bijaksana. Sekolah dapat melakukan inovasi dalam membentuk etika digital peserta didik sebagai warga negara muda di era digital yang baik, guna menyongsong pengetahuan, sikap dan keterampilan mereka melalui berbagai bentuk pendidikan literasi digital, dengan bekal etika digital yang baik, dapat menjadi bekal untuk interaksi antar teman yang berlangsung di kehidupan secara nyata.

Berdasarkan latar belakang di atas melihat pentingnya keterampilan yang harus dimiliki peserta didik di era digital yang terhubung dengan masyarakat global, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Kemampuan filter peserta didik terhadap mengakses dunia digital.
2. Pemahaman tata cara berkomunikasi atau pemakaian suatu kata atau kalimat di media sosial
3. Kontrol emosional antar peserta didik dalam berkomunikasi di media sosial
4. Kesadaran bertanggung jawab dalam menggunakan dan mengakses dunia digital.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Peserta Didik di MAN 1 Lampung Utara?”.

E. Tujuan dan Kegunaan Teoritis

a. Kegunaan Teoritis

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang ada atau tidaknya, pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial pada peserta didik dan untuk mengetahui pemahaman literasi digital peserta didik MAN 1 Lampung Utara.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Tenaga Pendidik/Guru

Hadirnya penelitian ini diharapkan berguna bagi sekolah khususnya untuk MAN 1 Lampung Utara, serta untuk memberikan berbagai bentuk pendidikan literasi digital kepada peserta didik. Supaya peserta didik dapat menjadi warga negara digital yang baik serta bertanggungjawab dalam menggunakan media digital.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan berguna bagi peserta didik agar memiliki sebuah kompetensi yakni literasi digital. Memberikan penguatan kepada peserta didik dalam beretika dalam menggunakan media digital dan dengan penuh tanggungjawab. Serta peserta didik memiliki filter yang baik dalam menghadapi suatu interaksi yang terjadi di dunia maya, serta mampu mengikuti perkembangan global, serta memiliki etika komunikasi yang baik di ruang digital.

F. Ruang Lingkup Penelitian

a. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah kajian Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila, karena mengkaji etika komunikasi pada peserta didik agar sesuai dengan nilai moral yang ada di dalam masyarakat.

b. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang Lingkup objek dalam penelitian ini adalah membahas mengenai pengaruh literasi digital terhadap etika komunikasi peserta didik dalam menggunakan media sosial.

c. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Utara.

d. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat pada penelitian ini di lakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Utara.

e. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada B-485/ Ma.08.3.1/Tl.00.05.2023 dengan nomor surat 2343/UN26.13/PN.01.00/2023 sampai dengan dikeluarkannya surat keterangan telah melaksanakan penelitian B-485/ Ma.08.3.1/Tl.00.05.2023 oleh kepada UPTD MAN 1 Lampung Utara pada tanggal 15 Mei 2023

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Kata literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* memiliki arti kemampuan baca tulis. Kemampuan berbahasa dalam literasi dengan mampu mengolah informasi pada saat membaca dan menulis.

Sedangkan menurut UNESCO, keterampilan yang dimiliki seseorang mengenai literasi dapat dipengaruhi oleh kompetensi bidang akademik, konteks nasional, institusi, nilai-nilai budaya, serta pengalaman. Keterampilan berbahasa menjadi kunci dalam literasi, sehingga seorang yang mampu membaca dan menulis disebut dengan literat. Seiring perkembangan zaman, pengertian literasi menjadi lebih luas yaitu literasi yang mencakup berbagai ilmu. Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi, dalam berbagai bentuk dan sumber yang sangat luas diakses melalui piranti komputer.

Era kecanggihan teknologi yang semakin pesat ini, literasi dapat dipahami lebih dari sekedar membaca dan menulis (Fadilah & Sari, 2018). Mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Menurut Kemendikbud literasi digital adalah kecakapan menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi, sehingga literasi digital merupakan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh pribadi agar dapat menggunakan beragam teknologi digital, peralatan komunikasi dan jaringan komputer untuk mempermudah dalam

membuat, menempatkan, dan mengevaluasi informasi yang diterima atau disebarluaskan.

Bawden (2001) menyusun konsep literasi digital yang lebih komprehensif, menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek, antara lain:

- a. Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
- b. Kemampuan menyajikan informasi, berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- c. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan dan dinamis.
- d. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan internet.
- e. Kesadaran terhadap akses jaringan yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.
- f. Menyaring kebenaran informasi yang datang.
- g. Merasa diri nyaman dan memiliki sebuah akses untuk mengomunikasikan dan mempublikasikan suatu informasi.

Menurut pendapat Bawden tersebut, menunjukkan kemampuan dan kesadaran individu dalam menggunakan media digital. Suatu konten atau informasi yang diakses di media digital memiliki dampak yang buruk dan dapat diakses maupun disebarluaskan kepada publik, sehingga sangat penting dalam mengakses media digital memiliki kemampuan dan kesadaran dalam mengolah informasi serta konten yang ada, terkhusus pada kalangan remaja sebagai generasi milenial.

Hague (2010) juga menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan mengkaryakan dan kesanggupan berbagi (*sharing*) dalam modus yang berbeda, semisal dalam membuat, mengolaborasi, mengomunikasikan secara efektif serta memiliki pemahaman perihal

kapan dan bagaimana menggunakan perangkat teknologi informasi guna mendukung tujuan tersebut. Literasi digital selain mengacu pada keterampilan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, pun juga melibatkan proses membaca serta memahami konten, menulis serta mengkaryakannya sebagai pengetahuan atau konten baru. Berdasarkan beberapa teori di atas yang dimaksud literasi digital adalah kecakapan dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi berupa alat komunikasi yang digunakan untuk mengakses, mengelola, menyebarkan atau menyampaikan informasi, sehingga berkomunikasi dengan individu lain dapat dilakukan dengan menekankan partisipasi secara kritis dan efektif dalam menggunakan media digital.

b. Literasi Media Digital

Literasi media digital merupakan suatu bentuk kesadaran terhadap kontrol perkembangan media massa. Menurut Tamburaka (2013) literasi media merupakan “suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu gerakan melek media yang dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan”. Melek media dari pendapat di atas dapat dilihat sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan oleh individu, dalam sebuah rangkaian melek media pada semua situasi, waktu dan terhadap semua media digital.

Menurut Sonia Livingstone (2014) mengemukakan literasi media adalah “kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan memproduksi media untuk tujuan tertentu”. Pendapat ini dapat dimaknai bahwa seseorang yang memiliki kemampuan literasi media adalah mereka yang memiliki sikap secara bijak tentang bagaimana mereka mampu mengakses keperluan yang dibutuhkan, menganalisis hasil dari bacaan media dan mampu mengolah hasil bacaan tersebut secara baik yang menjadikan pengetahuan baru baginya. Menurut Suryadi (2013) menjelaskan literasi media dalam tiga definisi, yakni:

- 1) Kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan komunikasi pesan.
- 2) Pengetahuan tentang bagaimana fungsi media dalam masyarakat.
- 3) Memahami budaya, ekonomi, politik dan teknologi dalam memproduksi dan mentransmisi pesan.

Pendapat yang dikembangkan di atas, mengaitkan kemampuan lebih mendalam, tentang bagaimana menggunakan akses media, manfaat apa yang akan diperoleh dari pesan media, proses berpikir menyusun penalaran untuk mendapat pengetahuan baru, serta komunikasi pesan dan informasi kepada publik dengan baik.

Berdasarkan definisi beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa literasi media digital merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang disampaikan melalui media digital, serta berguna dalam proses menganalisis dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami dan mengevaluasi media. Menurut Schulderman (Iriantara, 2009) membagi kompetensi literasi media, adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan dalam mengkritik media, dengan kategori perilaku:
 - a) Analitis, yaitu ketepatan dalam memahami masalah-masalah yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat, serta berkonsentrasi dalam memahami kepemilikan media.
 - b) Reflektif, yaitu suatu kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara analitis untuk diri sendiri.
 - c) Etis, yaitu perpaduan dimensi antara pemikiran analitis dan refleksi, yang itu menunjukkan pada tanggungjawab sosial.
- 2) Pengetahuan media yang berkaitan dengan pengetahuan media kontemporer dan sistem media, dengan kategori perilaku:
 - a) Dimensi informatif, yaitu pengetahuan secara tradisional tentang sistem penyiaran.

- b) Dimensi instrumental dan kualifikasi, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kualifikasi penggunaan teknologi baru untuk bekerja.
 - c) Pemanfaatan media, dengan kategori perilaku: Reseptif, yaitu kemampuan dalam menggunakan program-program media yang berbeda. Interaktif, yaitu kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan layanan.
- 3) Desain media, dengan kategori perilaku:
- a) Inovatif, yaitu kemampuan dalam hal logika, misalnya terkait perubahan-perubahan dan perkembangan dari suatu sistem media.
 - b) Kreatif, yaitu kemampuan untuk fokus dalam hal estetika dan mampu melewati batasan kebiasaan dalam komunikasi.

Pendapat di atas mengenai literasi media digital mencakup beberapa kemampuan dalam menerapkan pengetahuan secara analitis, baik untuk diri sendiri maupun secara tindakannya. Kemampuan tersebut akan mengembangkan daya pikir dan potensi individu, sehingga dapat membuat seseorang berperilaku secara baik dalam mengonsumsi dan menggunakan media digital. Menurut Silverblatt (1995), terdapat lima elemen dalam literasi media yakni:

- 1) Kesadaran dampak media pada individu dan masyarakat.
- 2) Pemahaman atas proses komunikasi media massa.
- 3) Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan suatu pesan media.
- 4) Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita.
- 5) Pemahaman kesenangan dan apresiasi konten.

Pengembangan lima elemen literasi media digital di atas, mengandung beberapa hal yang perlu dimiliki seorang pengonsumsi media digital. Media digital memuat berbagai konten dalam berbagai fitur. Seseorang yang tidak memiliki kemampuan literasi media digital yang baik, dapat

membuat kemungkinan buruk terjadi terkhusus pada remaja yang berada pada masa pencarian jati diri.

c. **Perkembangan Literasi Digital**

Literasi digital pertama kali dikemukakan oleh Paul Gilster (1997), ia mengemukakan literasi digital adalah kemampuan memberdayakan teknologi dan informasi, suatu keterampilan menggunakan perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti pada dunia akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut menekankan bahwa literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif (Eshet-alkalai, 2014). Bawden (2001) menyatakan bahwa pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika *microcomputer* digunakan secara luas, tidak hanya di lingkungan bisnis namun juga pada masyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, literasi informasi terus berkembang pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah dikelola, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Beberapa tahun terakhir, pemerintah Indonesia sangat gencar mengkampanyekan literasi digital. Salah satu contohnya adalah pembentukan berbagai program dan gerakan literasi digital seperti siberkreasi. Gerakan ini bertujuan untuk mencegah bahaya yang mungkin muncul dari banyaknya konten negatif di internet. Pemerintah menyebutkan bahwa saat ini Indonesia dalam keadaan mengkhawatirkan karena banyaknya konten negatif seperti hoaks yang beredar. Kampanye literasi digital juga aktif disuarakan oleh masyarakat umum, lembaga non-profit, dan akademisi (Kurnia & Astuti, 2017). Sebagian besar dari gerakan tersebut hadir karena adanya kekhawatiran terhadap dampak negatif dari media dan teknologi yang dikonsumsi. Mereka berpendapat bahwa perlu adanya

tindakan preventif agar khalayak tidak mudah terpapar dampak negatif dari media.

Konsep literasi digital lahir dari proses yang panjang. Konsep ini terus bertransformasi dari masa ke masa (Potter, 2010). Pada awalnya, konsep ini dikenal dengan literasi media yang mengadvokasi pentingnya sikap kritis terhadap televisi. Konsep ini terus digaungkan hingga lahirnya teknologi komunikasi dan internet. Era kelahiran komputer, konsep literasi media mulai diadopsi menjadi keterampilan yang dimiliki individu untuk dapat mengoperasikan perangkat komputer (Buckingham, 2015). Perlahan tapi pasti konsep ini bertransformasi menjadi literasi informasi ketika internet secara masif digunakan. Hal tersebut karena internet memberikan akses yang luas kepada informasi. Saat ini, konsep yang sering digunakan adalah literasi digital. Konsep ini lahir karena konsep literasi informasi tidak cukup menyelesaikan fenomena berita palsu atau hoaks yang belakangan beredar. Beberapa akademisi dunia sepakat bahwa perlu adanya konsep dan keterampilan baru untuk menyelesaikan permasalahan berita palsu, literasi digital adalah jawabannya. Literasi digital merupakan keterampilan menggunakan media secara efektif sehingga individu dapat mengetahui tempat dan informasi yang relevan (Buckingham, 2015).

Masyarakat dengan memanfaatkan media digital dapat menyuarakan perspektif dan opini dengan mempertimbangkan aspek kelayakan tanpa harus merugikan pihak lain. Manfaat literasi pun tampak di bidang ekonomi yang dapat direalisasikan melalui literasi digital, misalnya dengan pemahaman sehubungan transaksi online. Literasi digital membuat seseorang menjadi mawas diri terhadap diri dan dunia yang dinamis, sehingga ia dapat berpartisipasi dalam kehidupan sosial dengan lebih baik. Literasi digital perlu dikembangkan di sekolah dan masyarakat sebagai bagian dari pembelajaran seumur hidup (Yusup & Saepudin, 2017).

Perkembangan perangkat teknologi informasi terutama internet, memungkinkan terwujudnya literasi digital dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dalam mengakses, mengkaryakan dan mendistribusikan informasi, sebagai warga negara pengguna teknologi digital, diharapkan dapat mempraktikkan dengan mempertimbangkan aspek literasi dan dunia digital. Hadirnya teknologi digital membutuhkan penanganan yang berbeda dengan aktivitas dan produk tradisional atau non digital, misalnya saja perihal keterampilan membaca dan menulis dalam ranah digital sangatlah berbeda dengan cara-cara tradisional. Perangkat yang digunakan pun berbeda, kemasan konten yang berbeda, mekanisme membaca dan menulisnya pun berbeda, sedangkan jika berbicara perihal keterampilan, hingga saat ini pun konten digital yang ada sekarang ini hanya sebatas mendigitalisasi konten tradisional dan melansirnya di internet.

Pentingnya literasi digital di tengah era teknologi ini, tak dapat dipisahkan dari hadirnya kesempatan dan tantangan terkait dengan maraknya teknologi, dan juga berguna untuk memilah dampak dari penggunaan teknologi itu sendiri, maka perlu adanya upaya pengembangan literasi digital guna meningkatkan kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*) terkhusus keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) (Rifai dkk, 2020). Banyak hal lain yang belum teralamatasi dengan hanya sekedar proses digitalisasi konten menjadi konten digital. Kondisi ini menjadi kepentingan bersama para pendidik dan para ahli sehingga mampu menghadirkan metode pembelajaran yang selain berkontribusi pada literasi digital, pembelajaran itu pun harus didasari pada kemampuan akan literasi digital dalam menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi di era digitalisasi ini.

d. Komponen Literasi Digital

Menurut Bawden & Robinson (2008) komponen literasi digital terdiri dari empat bagian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tonggak pendukung, terdiri dari : literasi itu sendiri, dan literasi komputer, informasi, dan teknologi komunikasi.
- 2) Pengetahuan latar belakang, terbagi atas : dunia informasi, dan sifat sumber daya informasi.
- 3) Kompetensi, terdiri dari : pemahaman format digital dan nondigital, penciptaan dan komunikasi informasi digital, evaluasi informasi, perakitan pengetahuan, literasi informasi, dan literasi media.
- 4) Sikap dan perspektif.

Keempat komponen tersebut merupakan tuntutan yang berat yang ditujukan pada pemakai informasi. Rasanya berat namun hal tersebut merupakan keharusan bila seseorang berkecimpung dan berhasil dalam lingkungan informasi dewasa ini, dalam hal ini khususnya literasi digital merupakan alat yang ampuh untuk menghindari masalah dan paradoks dalam perilaku informasi seperti beban lebih informasi (*information overload*), kecemasan informasi, penghindaran informasi dan sejenisnya (Bawden & Robinson, 2008).

Pembelajaran mandiri, literasi moral, dan sosial merupakan kualitas yang ada pada seseorang dengan motivasi dan pikiran mendayagunakan informasi sebaik-baiknya. Ketiga hal tersebut merupakan dasar pemahaman pentingnya informasi serta urusan yang baik dengan sumber daya informasi dan saluran komunikasi serta insentif untuk meningkatkan kemampuan seseorang ke tingkat yang lebih baik. Literasi moral menyangkut pemahaman bahwa akses yang hampir tidak terbatas pada *website* diikuti dengan pemahaman bahwa tidak semua materi yang diunduh itu bebas dari hak cipta. Gilster (1997) membagi literasi digital menjadi empat kompetensi utama yang perlu dimiliki setiap individu, antara lain:

1) *Internet searching* (Pencarian internet)

Komponen ini dapat disebut dengan kemampuan akses, yakni seseorang mampu menggunakan berbagai perangkat digital. Keterampilan akses atau secara teknis sangat dibutuhkan, karena kemampuan ini akan mendukung tentang bagaimana pengguna dapat menggunakan teknologi, seperti melakukan penelusuran pada mesin pencarian google, mereka dapat memahami rekam jejak digital dan bahaya ketika melakukan pencarian yang melanggar etika digital, sehingga dapat membantu pengguna media digital sesuai dengan apa yang mereka butuhkan baik di dunia kerja maupun pendidikan.

2) *Hypertextual navigation* (Panduan arah hiperteks)

Kompetensi panduan arah hiperteks adalah sebuah kemampuan individu saat membaca sebuah tampilan web. Memahami tampilan dalam komputer atau dari perangkat elektronik lainnya, bahwa terdapat hyperlink untuk menghubungkan antar dokumen di dalamnya. Seseorang dalam hal ini tentu dapat memahami bentuk-bentuk hiperteks saat penggunaan web, karena dengan memahami hiperteks ini seseorang dapat melihat beberapa informasi yang memang mendukung dan menyaring hal yang tidak penting ketika berhadapan dengan layar komputer maupun *handphone*.

3) *Content evaluation* (Evaluasi konten)

Kemampuan ini adalah menilai sebuah konten yang terdapat pada tampilan komputer atau dari platform saat menggunakan internet. Individu seorang pengguna internet mampu melakukan analisis terhadap konten, seperti halnya melihat sumber lainnya, kemampuan menganalisis latar belakang adanya suatu konten serta melihat keabsahan konten. Kemampuan ini penting bagi individu, karena hal ini dapat mencegah terjadinya sebuah perbedaan perspektif dari pembaca, mencegah tersebarnya berita bohong, menghindari konflik yang berkaitan dengan

SARA, mencegah penipuan online, serta menilai apakah yang diperbuat diri sendiri layak atau tidaknya untuk dikonsumsi oleh publik.

4) *Knowledge assembly* (Penyusunan pengetahuan).

Kompetensi ini merupakan kemampuan individu memahami dari apa yang mereka lihat dan baca dari berbagai sumber atau informasi dari web, mengumpulkan sumber yang diperoleh dengan memahami antara sebuah opini dan fakta yang ada dengan baik. Keterampilan ini sangat baik digunakan dalam berbagai bidang seperti akademisi, pekerjaan, ekonomi, sosial dan budaya. Seseorang yang melakukan pencarian internet dengan baik, adalah mereka yang mampu mencerna dan memiliki tingkat pemahaman yang tinggi, sehingga memberikan pengetahuan baru baginya, serta mereka dapat mempublikasikannya dengan rasa penuh tanggungjawab. Kemampuan ini juga mendukung seseorang agar dapat mendiskusikan hal baru atau informasi baru dengan orang lain.

Pengembangan kompetensi literasi digital yang dipaparkan oleh Gilster dapat disimpulkan bahwa kompetensi digital merupakan suatu hal yang penting bagi pengguna teknologi, karena keterampilan ini mendukung seseorang tentang bagaimana penggunaan web/internet saat melakukan aktivitas pada ranah digital, seperti membaca sebuah informasi, kemampuan memahami format digital, mempunyai keterampilan secara teknis atau penggunaan teknologi, sehingga seseorang ketika mencari informasi melalui internet, mampu memahami penelusuran dari semua jenis media digital, mampu menilai suatu konten, mampu membuktikan kebenaran informasi yang diperoleh serta dapat menambah pengetahuan baru bagi individu.

Komponen-komponen literasi digital yang ada di atas menjelaskan pentingnya berpikir secara kritis dalam memfilter informasi

maupun konten dalam menggunakan alat komunikasi. Kemampuan berpikir yang dimaksud adalah kemampuan tentang bagaimana menilai sebuah konten yang diproduksi oleh media digital, membangun dan menyusun pengetahuan tersebut menjadi pengetahuan baru, sehingga mampu bersikap secara bijak dalam penggunaan media digital.

e. Literasi Digital dalam Pendidikan

Literasi kaitannya dengan dunia pendidikan, penggunaan berbagai jenis bentuk teks dan media memberikan peluang untuk memahami berbagai jenis makna yang berbeda. Teks yang bersifat multimodal juga mendorong untuk berpengalaman menginterpretasikan informasi, baik dalam tataran konteks global maupun lokal. Konsep literasi pada dunia pendidikan sebenarnya tidak terlepas dari konsep pedagogik seni, *multiple ways of knowing*, dan *multiple intelegensi*, yang telah terbukti memberikan nilai dalam meningkatkan efektivitas lingkungan belajar bagi peserta didik. Literasi merupakan pendekatan belajar yang dikembangkan berdasarkan kesadaran dan pengakuan atas keberagaman dan kompleksitas perspektif budaya peserta didik serta keberagaman belajar yang dimilikinya.

Pendidikan literasi diyakini mampu menjembatani peserta didik untuk dapat belajar dan berkarya pada abad ke-21 ini. Konsep literasi sebagai konsep penting pendidikan abad ke-21 yaitu kompetensi pemahaman yang tinggi, kompetensi berpikir kritis, kompetensi berkolaborasi, dan komunikasi. Pendapat ini, kompetensi-kompetensi ini dilandasi dan difasilitasi oleh keterampilan literasi. Literasi digital menjadi acuan dalam pemanfaatan media teknologi merupakan alat untuk mencapai tujuan belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Parikesit dkk (2021) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam basis internet dapat dimanfaatkan oleh

pendidik dan peserta didik untuk memperoleh berbagai informasi yang relevan. Teknologi dan informasi merupakan pendukung dalam proses belajar, interaksi dan pengalaman belajar antara pendidik dan peserta didik dalam kesehariannya akan memberikan pemahaman yang mendalam dan lebih seksama dengan didukung metode, model dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar.

Terdapat dua jalur yang dapat digunakan yaitu pendidikan formal di sekolah dan pendidikan informal dalam bentuk pelatihan sehubungan literasi digital, di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran, yang utamanya adalah IPS, bahasa, kesehatan dan komputer, sedangkan pada mata pelajaran, ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, dan menulis. Dihubungkan dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (*blog*, media sosial, *web*), dan telepon pintar (*smartphone*). Lebih lanjut, peserta didik dapat diajak untuk membedakan berita terpercaya atau informasi bohong yang tersebar di internet bahkan membuat tulisan yang bermanfaat dalam wawasan IPS.

Pembelajaran dengan menggunakan media digital melibatkan pembelajaran mengenai nilai-nilai universal yang harus ditaati setiap orang seperti kebebasan berekspresi, privasi, keberagaman budaya, hak intelektual dan sebagainya. Peserta didik akan memahami bahwa media digital ibarat mata uang, dimana kebebasan informasi berada di satu sisi dan pelanggaran privasi pada sisi lainnya. Kedua sisi itu harus dipahami dan digunakan dengan seksama sehingga tidak merugikan diri sendiri dan pihak lain, selain melalui pendidikan formal, pembelajaran literasi digital juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan bermasyarakat melalui

komunitas semisal komunitas hobi atau organisasi masyarakat lainnya.

Terdapat dua pandangan utama yang memiliki pengaruh sama kuatnya di kalangan praktisi pendidikan media dan para pegiat literasi media sehubungan tujuan literasi digital (Aufderheide, 1993), yaitu:

- 1) Pandangan pertama, yang disebut dengan kelompok 'proteksionis' menyatakan bahwa, pendidikan media atau literasi media ditujukan untuk melindungi warga masyarakat sebagai konsumen media dari dampak negatif media massa.
- 2) Pandangan kedua yang disebut 'preparasionis' yang menyatakan bahwa literasi media merupakan upaya mempersiapkan warga masyarakat untuk hidup di dunia yang melimpah dengan keberadaan media agar mampu menjadi konsumen media yang kritis. Kelompok preparasionis, berpendapat bahwa warga masyarakat secara umum perlu dibekali kompetensi keterampilan bermedia, sehingga mampu mendapatkan manfaat dari keberadaan media massa.

Peserta didik yang *literate digital* berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan peserta didik lain dalam berbagai bentuk. Bentuk yang dimaksud tersebut termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, mampu bekerja sesuai dengan etika, memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017). Peran guru juga sangat dibutuhkan dalam pembinaan literasi digital. Peserta didik mereka sekarang hidup dalam ruang lingkup yang serba digital, maka untuk dapat memanfaatkan dan mampu menghadapi tantangan yang ada, perlu adanya peran guru dan orang tua untuk dapat membina mereka dalam menggunakan internet (Adha dan Ulpa, 2021). Literasi

digital memungkinkan individu atau peserta didik untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif, menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Peserta didik yang kurang menguasai kompetensi digital, dapat membuat peserta didik di kehidupan bermasyarakat tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi dalam ruang demokrasi, dan interaksi sosial.

f. Perkembangan Teknologi Informasi di Abad 21 terhadap Pendidikan

Perkembangan abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, perkembangan dan pesatnya teknologi informasi yang menjadi ciri abad-21. Abad ke-21 ini memberikan pengaruh terhadap seluruh tatanan kehidupan secara lapisan masyarakat. Perkembangan abad ke-21 membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil unggulan. Teknologi informasi saat ini memainkan peran yang besar didalam kegiatan sehari-hari di kehidupan masyarakat.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi pun memberikan peranan yang besar dalam pengembangan keilmuan dan menjadi sarana utama dalam suatu institusi akademik. Memasuki abad-21 generasi muda diharapkan memiliki cara berfikir yang baik dalam menghadapi berbagai fenomena termasuk pola pikir yang berkaitan dengan pendidikan. Pendidikan pada abad ke-21 mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan dunia pendidikan untuk dapat membuat inovasi. Pembelajaran pada abad ke-21 menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*).

Pembelajaran abad 21, media pembelajaran berkembang cukup pesat dalam bentuk digital, bahkan membawa perubahan lain yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan dalam sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran abad 21 sebenarnya merupakan sebuah implikasi perkembangan masyarakat dari masa ke masa, seperti yang diketahui bahwa masyarakat terus mengalami perkembangan dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Hal tersebut ditandai dengan adanya perubahan kurikulum, dan teknologi.

Kriteria pembelajaran abad ke-21, dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut beberapa keterampilan. Menurut *National Education Association* dalam (Redhana, 2019) yakni adalah "The 4C". Keterampilan yang dimaksud dengan 4C, yakni adalah *critical thinking* (berpikir kritis), *creative* (kreatif), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi). Keempat elemen tersebut merupakan sebuah dasar yang diharapkan peserta didik dapat beradaptasi dan berkembang pada era abad 21 ini, dengan begitu diharap agar peserta didik dapat menjadi manusia unggul yang bisa menyelesaikan masalah mulai dari masalah individu hingga masyarakat sekitarnya.

Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, komunikasi dan ilmu pengetahuan di abad 21 telah memunculkan tantangan-tantangan baru bagi kehidupan manusia, agar dapat bertahan dalam tantangan yang cukup rumit pada abad 21, menurut Wagner (2010) berpendapat bahwa terdapat tujuh kompetensi dan keterampilan yang penting untuk dikuasai di abad ke-21, yakni:

- 1) Berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah;
- 2) Memiliki jiwa kepemimpinan dan kolaborasi;

- 3) Mudah beradaptasi dan sangat memiliki jiwa ketangkasan yang tinggi;
- 4) Memiliki jiwa yang inisiatif dan kewiraswastaan;
- 5) Memiliki teknik komunikasi lisan dan tulisan yang efektif;
- 6) Mengetahui segala akses dan menganalisis segala informasi;
- 7) Keingintahuan (Mutarom, 2020: 60).

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa sekolah dituntut dapat menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, inovatif dan kreatif, kemampuan menggunakan teknologi, karena di era abad ke-21 ini terdapat tantangan dan permasalahan yang semakin kompleks, mengharuskan generasi muda agar dapat memahami dan memberikan solusi baik itu bagi diri sendiri maupun masyarakat. Generasi milenial diharapkan akan melandasi dirinya menjadi *digital citizenship* yang memiliki dan menyadari peran serta tanggung jawabnya di masyarakat pada era digital ini dengan etika dan norma yang berlaku.

2. Etika Bermedia Sosial

a. Definisi Etika Bermedia Sosial

Etika berasal dari kata *ethikus* dan dalam bahasa Yunani disebut *ethicos* yang berarti kebiasaan norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah dan ukuran-ukuran baik dan buruk tingkah laku manusia. Menurut K. Bertens, (2007) etika adalah ilmu tentang apa yang biasa dilakukan atau ilmu tentang adat kebiasaan. Teori keutamaan yang disampaikan oleh Bertens, (2007), menyampaikan bahwa teori ini tidak menanyakan tindakan mana yang etis dan tindakan mana yang tidak etis. Teori ini berangkat dari pernyataan mengenai sifat-sifat atau karakter yang harus dimiliki oleh seseorang agar bisa disebut sebagai manusia utama, dan sifat-sifat atau karakter yang mencerminkan manusia hina. Karakter atau sifat utama dapat didefinisikan sebagai disposisi watak atau sifat yang secara moral

dinilai baik. Etika adalah cabang dari aksiologi, yaitu ilmu tentang nilai, yang menitikberatkan pada pencarian salah dan benar atau dalam pengertian lain tentang moral dan immoral.

Etika secara sederhana dapat dimaknai sebagai aturan baik dan buruk yang harus dipatuhi oleh setiap individu dalam kehidupan sosialnya. Berkaitan dengan komunikasi, Cappuro (2008) menegaskan bahwa etika sebagai proses asosiatif diri, yaitu proses pencarian tanpa akhir dengan menggunakan berbagai aturan moral baik secara eksplisit maupun implisit. Etika berkaitan dengan penghormatan, kepedulian, serta berkaitan dengan komunikasi baik individu maupun sosial, dengan kata lain etika mengatur cara kita berkomunikasi satu sama lain sebagai manusia yang bermoral.

Haryatmoko (2007) menyatakan bahwa etika komunikasi merupakan sarana untuk membangun kepedulian dalam rangka untuk mengkritisi praktik berkomunikasi yang dewasa ini cenderung membuat pengguna dan pembaca komplusif sehingga membuat refleksi diabaikan demi emosi. Komunikasi merupakan aspek yang penting dalam hubungan manusia, manusia secara umum merupakan makhluk sosial, artinya manusia tidak dapat hidup secara individual, dengan kata lain komunikasi berfungsi sebagai arus informasi timbal balik dari seorang individu ke individu lainnya dengan adanya komunikasi maka akan memudahkan hubungan tersebut.

Komunikasi dan berinteraksi kini banyak dilakukan melalui media online dan internet yang dikenal dengan media sosial. Durkheim (Astajaya, 2020) menegaskan bahwa pada dasarnya media sosial merupakan produk dari proses sosial, yang kini menunjang kehidupan sosial. Menurut Van Dijk (Nasrullah, 2015), menyatakan bahwa media sosial adalah *platform* media yang

memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Menurut pendapat tersebut, bahwa media sosial dapat dilihat sebagai perantara online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial, sehingga media sosial berperan penting dalam kehidupan masyarakat, menunjang untuk dapat mengakses berbagai informasi dengan mudah, namun informasi yang beredar di media sosial sifatnya masih beragam, demikian pula masyarakat yang menganalisa informasi ini masih beragam.

Seluruh transaksi informasi yang terjadi di media sosial tidak dapat dipisahkan dari aspek etika. *Netiquette* atau etika berinternet merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran data antar-sekelompok orang dalam sistem yang termediasi internet (Tedre et al, 2006). Pengkajian terhadap aspek etika di media siber (*netiquette*) menjadi sangat penting karena (1) belum memadainya penerapan peraturan sebagai rambu-rambu dalam transaksi informasi di internet dan media sosial; (2) belum banyak pengkajian yang dilakukan terhadap *netiquette* (Tedre et al, 2006); serta (3) perkembangan pengguna internet yang semakin tinggi sehingga berkorelasi dengan potensi semakin besarnya pelanggaran etika. Berkaitan mengenai etiket, Brakeman (1995) menyajikan *ten commandment of etiquette*, yaitu:

- 1) Jangan pernah lupa bahwa pengguna lain adalah juga manusia.
- 2) Hendaknya menulis atau berkomentar secara singkat dan tepat.
- 3) Hormati pesan atau komentar orang lain.
- 4) Gunakan judul yang tidak menipu dalam posting/pesan.
- 5) Fahami siapa audiensi dari postingan anda.
- 6) Hindari humor yang bersifat sarkasme.
- 7) Selalu tinjau kembali apa yang sudah anda katakan.
- 8) Bersosialisasilah (kembali kepada masyarakat rill).

- 9) Tidak terus mengulangi apa yang telah dikatakan.
- 10) Cantumkan referensi yang tepat.

Etika di ruang siber berbeda dari bentuk etika lainnya dan perlu mendapat kajian khusus karena proses komunikasi yang terjadi menggunakan teknologi untuk berkomunikasi meskipun proses komunikasi di media siber. Merupakan sebuah fenomena baru yang tidak selalu dipahami dengan baik karena institusi utama pendidikan etika (sekolah, institusi agama, dan keluarga) belum mengajarkan sepenuhnya etika dalam dunia siber yang termediasi komputer ini (Vesna dan Niveditha, 2012). Sama seperti aturan etika di dunia nyata, *netiquette* juga mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral yang meskipun tidak tertulis untuk menciptakan ruang bersama yang nyaman, tentram, dan damai.

Adanya batasan serta aturan yang harus dipatuhi supaya dapat menjaga kerukunan dan kenyamanan antar sesama pengguna media sosial. Adapun etika yang baik dalam bermedia sosial secara umum adalah jangan menggunakan kata kasar, provokatif, menghindari isu SARA; jangan memposting artikel atau status yang bohong; jangan menyalin artikel atau gambar yang mempunyai hak cipta, serta memberikan komentar yang relevan (Rohmayati, 2017).

Semua hal tersebut merupakan etika untuk tata cara berkomunikasi seorang individu yang perlu diterapkan dalam menggunakan media sosial.

Terdapat beberapa panduan yang perlu diperhatikan saat mengakses internet dan media sosial (Fahrimal, 2018), yaitu:

- 1) *Be constuctive*, tunjukkan sikap dan komentar yang bersifat konstruktif kepada orang lain sehingga akan mendapatkan umpan balik yang bersifat konstruktif pula;

- 2) *Be safe*, pastikan setiap postingan anda tidak membuat orang lain merasa tidak nyaman baik secara fisik maupun emosional;
- 3) *Remember, we're all human* meskipun tidak ada kontak langsung dengan orang lain, ingatlah bahwa jejaring anda adalah manusia yang memiliki perasaan;
- 4) *Avoid flame*, jangan membuat ketegangan dengan orang lain, kalau pun terjadi debat maka diskusikan gagasan dan idenya bukan menyerang orangnya;
- 5) *Choose your words carefully*, sebelum mengomentari atau membuat postingan di internet dan media sosial maka pilihlah kata-kata atau kalimat yang tepat;
- 6) *Avoid "death by emoticon"* gunakan *emoticon* yang tepat untuk mengungkapkan ekspresi anda dan jangan berlebihan menggunakannya;
- 7) *Accept the views of others*, interaksi di media sosial adalah proses pertukaran ide dan gagasan, maka hargai setiap pendapat yang diberikan oleh pihak-pihak yang berbeda;
- 8) *Freedom of speech may not exist*, tidak ada kebebasan berpendapat mutlak di internet, maka batasi diri untuk memilih mana yang akan ditampilkan atau di-posting dan mana yang perlu diabaikan.

Interaksi yang terjalin di media sosial diperlukan etika dan norma yang berfungsi untuk pengendalian atau *social control*. Tujuannya untuk menciptakan masyarakat yang tertib. Salah satu bentuk untuk mewujudkan tertibnya masyarakat adalah adanya etika, yakni filsafat yang mengkaji baik-buruknya suatu tindakan yang dilakukan manusia (Kismiyati, 2010). Selaras dengan yang disampaikan oleh Shea (1994) menjelaskan dalam etika berkomunikasi di internet (*cyberspace*) memberikan 10 peraturan ketika berinteraksi. Intinya sama dengan etika komunikasi dalam dunia nyata, seperti jangan menyakiti, jangan menyinggung

perasaan, berbicara efektif, jangan sungkan minta maaf jika keliru, dan sebagainya.

Mengenai hal tersebut, terdapat beberapa aspek umum yang perlu diperhatikan untuk bijak bersosial media (Gelgel, 2017), yaitu:

- 1) Berbahasa atau menggunakan bahasa dengan santun.
- 2) Dalam bersosial media diharapkan untuk tidak mengucapkan kata-kata kasar, provokatif, porno atau menyinggung SARA.
- 3) Diharapkan juga tidak mengunggah atau membagikan status bersifat hoaks, atau berita bersifat bohong tanpa fakta.
- 4) Dalam bersosial media juga tidak mengunggah atau membagikan materi bermuatan pornografi dan kekerasan.
- 5) Sosial media dapat dibaca dan dilihat oleh banyak mata, dan tidak semua mempunyai niat yang baik untuk itu sebaiknya jangan sering mengumbar status pribadi yang semestinya menjadi rahasia.
- 6) Di internet telah terjadi yang dinamakan banjirnya informasi, informasi ini pun berkembang dengan cepat, namun informasi ini adalah hasil dari pemikiran atau dikatakan memiliki pemilikinya, oleh karena itu seperti prinsip meminjam barang maka jangan mengkopi apapun yang mungkin berhak cipta, karena apabila sembarangan akan dapat berakibat pada tuntutan hukum.
- 7) Walaupun kebebasan berbicara adalah bagian dari hak asasi manusia, namun sebaiknya apabila ingin beropini haruslah berdasarkan fakta.
- 8) Jangan bertengkar atau beraadu pendapat di sosial media.
- 9) Karena media sosial dapat diakses oleh berbagai pihak maka sebaiknya perlu memperhatikan kerahasiaan informasi pribadi yang penting.
- 10) Di sosial media juga sebaiknya tidak mengeluhkan mengenai pekerjaan, guru/atasan atau hal sensitif lainnya.

- 11) Jangan terpancing oleh komentar provokatif.
- 12) Apabila memang terjadi perbedaan pendapat, sebaiknya bijak juga mengetahui kapan harus berhenti berdebat.

Komunikasi yang beretika tersebut perlu diterapkan dan kini dapat menjadi persoalan penting dalam penyampaian aspirasi, dalam keseharian eksistensi penyampaian aspirasi masih sering dijumpai sejumlah hal yang mencemaskan dari perilaku komunikasi yang kurang santun. Etika komunikasi sering terpinggirkan, karena etika berkomunikasi di ruang digital belum membudaya sebagai urat nadi kehidupan bermasyarakat dan bernegara, sehingga etika bermedia sosial berkaitan dengan norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam menggunakan media sosial, pengguna media sosial dapat memfilter hal yang dapat dikonsumsi publik serta dapat bertanggung jawab atas segala interaksi yang dilakukan di media sosial, sehingga terdapat beberapa alasan mengapa di internet khususnya di media sosial memerlukan etika (Nasrullah, 2015), yaitu:

- 1) Latar belakang maupun lingkungan pengguna media sosial yang heterogen dan berbeda-beda. Pengguna memahami kebiasaan dan aturan yang berbeda dari setiap pengguna media sosial yang berasal dari lingkungan yang heterogen tersebut.
- 2) Komunikasi yang terjadi di media sosial cenderung didominasi oleh teks semata, sehingga pengguna perlu memahami teks dalam upaya pembentukan dari pengguna maupun upaya penafsiran dari pengguna lainnya dan ini adalah proses yang berlangsung secara terus menerus.
- 3) Media sosial tidak semerta-merta dianggap sebagai media yang berbeda dengan dunia nyata. Etika berinternet diperlukan agar setiap pengguna memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara duni virtual (*digital citizenship*).

- 4) Media sosial merupakan media yang berjalan tidak hanya memfasilitasi pengguna, tetapi juga merupakan institusi bisnis. Diperlukan lingkungan media sosial yang teratur maupun kenyamanan bagi pengguna.

Netiquette harusnya dipegang teguh oleh setiap individu khususnya generasi milenial dalam interaksi dan transaksi di internet dan media sosial. Kebebasan yang ditawarkan oleh internet adalah kebebasan terbatas. Batasan paling nyata adalah sistem sosial dan tata kehidupan dalam lingkungan tempat tinggal berada. Sistem komunikasi sosial yang ada di media sosial, sama persis dengan sistem komunikasi dalam lingkungan sehari-hari, sehingga tata krama dan sopan santun serta nilai-nilai etis lainnya perlu dijunjung tinggi. Perilaku non-etis di internet dan media sosial sangat sulit dikendalikan karena setiap orang bisa memiliki lebih dari satu akun dengan avatar-avatars yang dapat dipalsukan, namun setidaknya pemahaman *netiquette* menjadi panduan bagi generasi milenial untuk lebih *literate internet*.

b. Interaksi Bermedia Sosial antar Peserta Didik

Etika komunikasi merupakan hal yang penting untuk bagaimana menyampaikan suatu pesan, sebagai perantara penyampaian pesan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung sangatlah penting. Pesan yang disampaikan secara tidak langsung dapat berupa penggunaan teknologi informasi yang pesat ini.

Penggunaan media sosial didominasi pada peserta didik di jenjang sekolah menengah atas. Perlunya literasi digital untuk memberikan kecakapan bermedia sosial pada peserta didik yang diharapkan dapat menanamkan etika berkomunikasi yang baik di media sosial.

Peserta didik dilingkungan sekolah memiliki media sosial yang berbagai macam fungsi dan kegunaannya, salah satunya berfungsi untuk bertukar informasi maupun untuk memposting hal suatu hal.

Dilingkup tersebut, peserta didik saling mengikuti dan diikuti di media sosialnya, dan juga saling menyimpan nomor *telephone* masing-masing, hal tersebut dilakukan untuk menambah relasi pertemanan antar peserta didik di lingkungan sekolah yang dapat terjalin didalam cakupan media sosial.

Interaksi yang terjadi antar peserta didik terjadi di media sosial perlu adanya pengendali interaksi yang ada, maka dibutuhkan etika komunikais antar peserta didik dalam menggunakna media sosial. Interaksi di media sosial diharapkan berjalan dengan baik, supaya tidak saling merugikan satu pihak atau pihak manapun. Diri sendiri juga bisa terancam sanksi yang terjadi apabila tidak menggunakan etika komunikasi yang baik dalam menggunakan media sosial.

Etika bermedia sosial dalam implementasinya antara lain dapat diketahui dari komunikasi yang santun, hal ini merupakan juga cerminan dari kesantunan kepribadian kita. Komunikasi diibaratkan seperti urat nadi penghubung kehidupan, sebagai salah satu ekspresi dari karakter, sifat atau tabiat seseorang untuk saling berinteraksi, mengidentifikasi diri serta bekerja sama. Antar pengguna media sosial hanya bisa saling mengerti dan memahami apa yang dipikirkan, dirasakan dan dikehendaki orang melalui komunikasi yang diekspresikan dengan menggunakan berbagai saluran, baik verbal maupun non-verbal. Pesan yang ingin disampaikan melalui komunikasi, bisa berdampak positif bisa juga sebaliknya. Komunikasi akan lebih bernilai positif, jika para peserta komunikasi mengetahui dan menguasai teknik berkomunikasi yang baik, dan beretika.

Terdapat manfaat dari penggunaan media sosial di lingkup pertemanan pserta didik di lingkungan pendidikan (Rohmayati, 2017), yaitu:

1) Kemampuan beradaptasi

Dengan media sosial, pengguna media sosial dapat belajar mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, baik kemampuan teknik maupun kemampuan sosial, sehingga akan menemukan cara beradaptasi dan bersosialisasi, serta kemampuan manajemen pertemanan yang baik.

2) Perluasan jaringan pertemanan

Pengguna media sosial dapat menambah jaringan pertemanan tanpa harus bertemu secara langsung sehingga dengan mudah dapat menciptakan suatu komunitas yang bermanfaat, baik dalam diskusi pelajaran atau hal lain yang bisa memberikan kontribusi positif bagi pendidikan.

3) Termotivasi

Dengan menggunakan media sosial, pengguna dapat membentuk komunitas pertemanan yang luas sehingga termotivasi untuk mengembangkan diri, baik dari materi maupun masukan teman-teman yang terhubung secara online.

4) Meningkatkan kepedulian

Kepedulian seseorang secara tidak langsung dapat terbentuk dari media sosial, dengan saling sapa sehingga dapat meningkatkan kualitas persahabatan, perhatian, dan empati sesama teman yang saling terhubung secara online. Sapaan membuat teman yang disapa merasa diperhatikan. Juga dapat berbagi foto, video, dan cerita sehingga akan meningkatkan kepedulian satu sama lain walaupun tidak pernah bertemu secara nyata.

Pemanfaatan media sosial dapat menjadikan komunikasi antar pengguna dapat diakses dengan mudah. Media sosial sangat mempengaruhi kehidupan seseorang, oleh karena itu sebagai pengguna media sosial yang baik harus mampu menyikapi dengan pandai. Kelak tidak melupakan kewajiban pada kehidupan nyata sebagai makhluk sosial, selain itu juga harus memenuhi etika

dalam penggunaan media sosial sehingga mendapat hal baik dan positif, minimal sebagai hiburan dan sumber informasi faktual.

c. Pentingnya Etika Bermedia Sosial

Proses sosialisasi yang dilakukan dalam media sosial, haruslah memperhatikan etika dalam berkomunikasi, hal ini cukup penting mengingat segala aktivitas masyarakat di media sosial dapat berdampak buruk dalam kehidupan manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi yang dilakukan di media sosial haruslah komunikatif dan sopan, sebagai manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak akan terlepas dari proses sosialisasi (Nasrullah, 2015). Komunikasi selalu menjadi aktivitas utama manusia, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, entah itu komunikasi formal maupun komunikasi non-formal. Media sosial cukup mempengaruhi kehidupan seseorang, dengan demikian masyarakat harus mampu menyikapi dengan bijak sehingga kemudian tidak melupakan kewajiban pada kehidupan nyata, selain itu, manusia pun harus memenuhi etika dalam penggunaan media sosial, sehingga mendapat hal baik dan positif, minimal sebagai hiburan dan sumber informasi faktual.

Proses evolusi yang terjadi di bidang teknologi maupun inovasi internet menyebabkan tidak hanya memunculkan media baru saja, namun berbagai macam aspek kehidupan manusia seperti komunikasi atau interaksi juga mengalami pergeseran budaya dan lunturnya norma-norma kesantunan dalam segala hal, sehingga memberi efek buruk bagi masyarakat. Kesantunan berbahasa yang terjalin, melainkan kekerasan fisik atau simbolik (Suseno, 1993). Nilai-nilai yang terbentuk dalam masyarakat terdapat beberapa kaidah yang memiliki tujuan untuk mengatur tata cara berkomunikasi antara sesama manusia tanpa menyakiti hati dan menjunjung tinggi etika sebagai suatu tanda penghargaan terhadap

lawan bicara. Terkadang cara berkomunikasi, pemakaian kata atau kalimat yang dianggap sebuah etika, dapat pula berakibat pada sesuatu yang tidak menyenangkan dan menimbulkan kesalahpahaman antara sesama manusia (Kismiyati, 2010).

Dunia seolah-olah tidak memiliki batasan, sehingga pada akhirnya tidak ada kerahasiaan yang dapat ditutupi. Masyarakat dapat mengetahui aktivitas, kegiatan maupun peristiwa apa saja melalui media sosial. Dunia virtual seperti media sosial merupakan revolusi besar yang mampu mengubah perilaku manusia dewasa ini, pada akhirnya realitas menjadi bersifat virtual dan maya yang harus diadaptasi dan diintegrasikan dalam kajian ilmu pengetahuan kontemporer. Diperlukannya sebuah kontrol atau pengendalian agar kesalehan virtual dan perilaku bermedia masyarakat ini dapat terjaga, menghibur, serta menginformasi.

Perkembangan teknologi modern saat ini memiliki nilai positif dengan kemudahan dalam mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Terdapat nilai negatif yang membawa pengguna internet dapat mengakses tanpa batas dan juga memudahkan remaja untuk mendapatkan hiburan dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan etika digital yang sesuai. Menurut James dalam (Adha & Hidayah, 2020) mengatakan bahwa “disamping masyarakat berbagi mengenai bahasa, etnik, agama dan tradisi-tradisi moral, masyarakat modern khususnya harus mampu menyadari mengenai konsep kewarganegaraan yang fokus pada penguatan dan kebijakan”. Kebijakan dan penguatan nilai etika tersebut menggunakan media digital diperlukan, untuk menjaga dan melindungi sesama pengguna media digital demi kenyamanan sesama pengguna media digital.

Pentingnya nilai-nilai etika yang ada dalam ruang fisik ketika berinteraksi di ruang siber. Etika dan kesopanan yang biasanya

muncul di ruang fisik menjadi hilang ketika interaksi dilakukan lewat *text* yang ada di *gadget* masing-masing. Salah satu sebab dari hal ini dikarenakan sebagian warga negara Indonesia belum memahami dengan baik bagaimana menjadi masyarakat digital (*digital citizen*) yang baik. Kesadaran warga negara mengenai keamanan siber dan etika bermasyarakat secara digital perlu untuk ditingkatkan karena hal tersebut menjadi fondasi yang fundamental dalam terciptanya ruang siber yang aman dan nyaman di Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, sebuah konsep baru diusulkan untuk pertama kalinya oleh Mike Ribble (2007) dalam bukunya *Digital citizenship in school*, sudah menjadi keharusan bahwa di era digital para pendidik dan peserta didik sebagai pengguna teknologi informasi perlu memahami berbagai aspek teknologi digital, agar dapat menggunakan teknologi baru ini secara tepat dan baik. Salah satunya di sekolah menengah atas, peserta didik merupakan warga negara milenial, dan pengguna utama teknologi digital. Mereka perlu mempersiapkan diri untuk melakukan partisipasi dalam ruang publik yang berbeda dari yang konvensional. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang bertanggung jawab untuk menyiapkan warga negara milenial untuk melakukan praktik partisipasi yang akan menciptakan demokrasi berkeadaban. Kewarganegaraan digital (*Digital citizenship*) perlu diperkenalkan kepada peserta didik agar mereka siap berperan serta secara baik dan bertanggung jawab.

Peserta didik yang berada di jenjang sekolah menengah atas merupakan generasi milenial yang harus cakap dalam menggunakan media sosial dengan penuh etika. Generasi milenial adalah generasi yang terlahir dan hidup di era perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Kehidupan sehari-hari mereka tidak terlepas dari penggunaan dan pengaruh dari teknologi digital, mulai dari

bangun tidur di pagi hari, sampai tidur lagi di malam hari. Penggunaan teknologi ini membentuk karakteristik tertentu terhadap generasi ini, yang tentu saja berbeda dari generasi sebelumnya, sebagai pendidik dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan pengembangan karakter kebangsaan, adalah suatu keniscayaan bahwa perubahan dalam sistem, konten, konteks, dan metode pembelajaran mata pelajaran di sekolah mengarah kepada kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Hadirnya era digital seperti ini membuat pekerjaan manusia lebih ringan dalam kegiatan sehari-hari, dalam revolusi era teknologi dan informasi ini membawa dampak pengaruh dalam dunia pendidikan. Adanya unsur atau dorongan mengenai jaringan komunikasi yang dapat dijangkau oleh seluruh manusia, dengan adanya era teknologi dan informasi ini diharapkan semua warga dunia mampu menyikapi dengan baik dengan adanya arus era teknologi dan informasi ini, yang termasuk dalam kategori generasi digital yaitu:

- a) Generasi digital banyaknya penggunaan media sosial
- b) Generasi muda lebih agresif.
- c) Generasi digital memiliki kebebasan.
- d) Generasi digital sering menggunakan media teknologi dalam membantu tugas-tugas (Adha et al., 2021).

Diharapkan generasi milenial dapat meningkatkan etika komunikasi menjadi pedoman dengan cara-cara yang tepat dalam menggunakan media sosial. Etika berkaitan dengan nilai dan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat, baik secara etika maupun netiket. Jika pengguna media sosial dapat menerapkan etika komunikasi, maka diharapkan nilai dan norma yang ada akan berjalan dengan lebih baik, dan dengan menerapkan etika komunikasi, akan menjaga ketentraman dan kenyamanan antar warga negara pengguna media digital, sebagai wujud dari *digital citizenship*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Sosial

Remaja merupakan kelompok masyarakat dengan usia yang sedang memasuki fase penting terkait upaya aktualisasi diri dalam era digital saat ini. Salah satu tindakan yang menunjukkan hal tersebut yaitu berbagi status mengenai apa yang sedang mereka lakukan dan rasakan di berbagai *platform* media sosial yang mereka gunakan. Berbagi status terkait pula dengan fakta bahwa mereka juga terhubung dengan teman-teman mereka sehingga segala sesuatu yang dibagikan berpotensi diterima dan dicerna serta dikomentari. Salah satu tindakan yang paling lekat dalam keseharian remaja di media sosial adalah *chatting* atau bercakap-cakap dengan orang lain sesama pengguna aplikasi (*instant messenger*). Pengguna lain ini dapat mencakup teman, keluarga hingga orang yang relatif belum dikenal sama sekali. Media sosial tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, kelebihan media sosial menurut Dennis McQuail (2011) dibanding dengan media konvensional lainnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat berinteraksi dengan rekan yang jaraknya jauh.
- 2) Dengan media sosial lebih cepat mendapat informasi aktual.
- 3) Dengan media sosial, kita bisa mengecek keberadaan rekan yang menggunakan media sosial juga.
- 4) Media sosial lebih praktis, efektif dan efisien.

Kelebihan penggunaan media sosial lainnya yaitu karena media sosial dapat menjadi sesuatu yang menarik penggunanya, khususnya para remaja. Karena dengan adanya media sosial, remaja dapat memanfaatkannya sebagai sarana akumulasi penguatan identitas terkait dengan relasi mereka dengan teman-temannya. Apabila seorang remaja absen atau tidak menggunakan media sosial yang serupa dengan teman-temannya, termasuk tidak melakukan apa yang teman mereka lakukan di media sosial maka mereka akan menghadapi kemungkinan ketinggalan berita atau kurang *update*. Kemungkinan tersebut dianggap dapat

menyebabkan tereksklusinya mereka dari lingkaran sosial atau (*peer group*).

Media sosial juga memiliki beberapa manfaat untuk remaja. Berikut manfaat media sosial untuk remaja, yaitu: (Triastuti et al., 2017)

- 1) Remaja dapat dengan mudah mencari dan memperoleh informasi yang bersifat umum, seperti informasi berita terkini, hiburan, seputar hobi, informasi mengenai dunia luar, dan lain-lain. Namun perlu diperhatikan lagi pada poin ini, informasi yang diperoleh remaja kerap kali tidak sesuai dengan usia mereka. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi remaja untuk melakukan hal serupa dengan informasi yang mereka peroleh.
- 2) Remaja dapat dengan mudah mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah pada media sosial. Untuk memperoleh informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah, anak dan remaja sering kali bertukar informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah dengan teman-temannya menggunakan media sosial. Mereka dapat menggunakan browser untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.
- 3) Remaja dapat terhubung dengan mudah oleh keluarga dan teman yang berjarak jauh maupun dekat. Media sosial sering kali digunakan remaja saling menanyakan kabar atau juga dapat menjaga tali persaudaraan agar tidak terputus.
- 4) Remaja menggunakan media sosial untuk memberikan informasi atau kabar terbaru mengenai kejadian di sekitar mereka.
- 5) Remaja menggunakan media sosial untuk melakukan jual beli online. Kegiatan belanja online pada anak dan remaja dianggap mempermudah mereka untuk tidak perlu pergi ke pusat perbelanjaan untuk membeli sesuatu.
- 6) Remaja menggunakan media sosial untuk melakukan promosi kegiatan sekolah mereka. Anak dan remaja mengakui penggunaan media sosial sebagai media promosi sangat membantu, karena mereka tidak perlu berbergian ke sekolah-

sekolah lain untuk mempromosikan kegiatan di sekolah mereka. Selain itu, media sosial sebagai media promosi sekolah juga memudahkan bagi anak dan remaja yang ingin mencari sekolah baru (untuk anak dan remaja jenjang sekolah tingkat akhir).

Hal yang menjadi kekurangan media sosial sebagai berikut:

- 1) Media sosial banyak disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab dengan tujuan tertentu.
- 2) Banyak akun-akun palsu di media sosial yang digunakan dengan tujuan dan kepentingan tertentu seperti pencemaran nama baik, penipuan, dan lain-lain.
- 3) Media sosial dapat merubah perilaku manusia, orang enggan berkomunikasi secara langsung atau *face to face* dan lebih sering berinteraksi melalui media sosial.

Selain itu dari kekurangan media sosial diatas, terdapat ancaman yang dapat timbul dari penggunaan media sosial. Karena sifat media sosial yang publik dan konvergen juga menambah risiko yang lain. Sifat media sosial yang berpotensi publik, dapat beresiko pada privasi penggunannya. Apalagi, kebanyakan anak dan remaja (juga orang tua) kurang memahami dengan baik informasi mengenai pengaturan privasi yang telah disediakan oleh platform media sosial. Sifat media sosial yang konvergen, membuat platform sosial media yang satu berhubungan dengan platform sosial media yang lain. Karakter ini menyebabkan aktifitas baru pada satu platform media sosial secara otomatis terjadi pada akun platform media sosial yang lain, tanpa disadari remaja.

Remaja umumnya sadar akan risiko negatif media sosial tersebut, namun sebagian remaja menganggap media adalah kebutuhan pokok, sehingga akses remaja pada media sosial sebaiknya tidak dibatasi karena jika dibatasi akan menimbulkan rasa gelisah, hal tersebut menggambarkan bahwa selain efek yang nyata seperti

kekerasan dan pornografi, media sosial juga memiliki efek laten yang menyebabkan kecanduan yang mengenyampingkan akal sehat penggunanya, terutama remaja. Seorang pelajar biasanya akan menjadi lebih malas belajar. Bagi para remaja yang kecanduan menggunakan media sosial tanpa mengenal waktu sehingga menurunkan produktifitas dan rasa sosial di antara remaja pun berkurang.

e. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

UU ITE atau Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah undang-undang yang mengatur mengenai informasi dan transaksi elektronik. UU ITE pertama kali disahkan melalui UU No. 11 Tahun 2008 sebelum akhirnya direvisi dengan UU No. 19 Tahun 2016. Berdasarkan UU ITE, informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Etika berkomunikasi di dunia maya tertuang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Bab VII Pasal 27 s.d. 32. Undang-Undang tersebut menjelaskan sanksi hukum yang akan diterima oleh pihak-pihak yang melanggar etika berkomunikasi di dunia maya. Beberapa kasus terkait dengan etika berkomunikasi di dunia maya pernah terjadi di Indonesia dan diselesaikan dengan menggunakan Undang-Undang tersebut. Dikhawatirkan kasus-kasus serupa juga akan menimpa anak-anak usia di bawah 13 tahun jika tanpa mereka sadari tulisan mereka di jejaring sosial dianggap melanggar etika berkomunikasi, dan pihak-pihak yang merasa dirugikan tidak bisa menerima apa yang dilakukan oleh anak-anak tersebut.

Transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Aturan ini berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur UU ITE, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan secara rinci apa saja perbuatan yang dilarang. Bagi mereka yang melanggar UU ITE berpotensi mendapat hukuman berupa denda hingga kurungan penjara. Berikut beberapa perbuatan yang dilarang UU ITE:

a) Menyebarkan Video Asusila

Perbuatan pertama yang dilarang dalam UU ITE adalah orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Ini diatur dalam pasal 27 ayat (1) UU ITE. Setiap orang yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

b) Pencemaran Nama Baik

Pasal 27 ayat (3) UU ITE juga mengatur tentang pencemaran nama baik. Pelaku yang dijerat dengan pasal ini bakal dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Selanjutnya pada revisi UU No. 19 Tahun 2016,

dijelaskan bahwa ketentuan pada pasal 27 ayat (3) merupakan delik aduan.

c) Pemerasa dan Pengancaman

Orang yang melakukan pemerasan dan pengancaman juga berpeluang dijerat pasal 27 ayat (4) UU ITE. Hukumannya adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

d) Berita Bohong

Berita bohong juga dilarang dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE yang berbunyi bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Bagi para pelaku penyebar berita bohong bakal dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

e) Ujaran Kebencian

Orang yang menyebarkan informasi dengan tujuan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) juga merupakan perbuatan yang dilarang dalam pasal 28 ayat (2) UU ITE. Hukuman pelaku ujaran kebencian sebagaimana dijelaskan pada pasal 28 ayat (2) adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Salah satu pertimbangan pembentukan UU ITE adalah pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Sanksi pelanggaran yang ada

di dalam UU ITE, diharapkan dapat memberikan kepatuhan dalam menggunakan media digital, sehingga dalam berkomunikasi memiliki aturan yang mengikat, supaya dapat memberikan kenyamanan pada sesama pengguna media digital.

B. Penelitian Relevan

Peneliti dalam menyusun skripsi ini menggunakan acuan penelitian yang relevan, dalam hal ini peneliti mengangkat penelitian tentang Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Peserta didik. Berikut beberapa penelitian yang relevan:

- 1) Qory Qurratun A'yuni, Mahasiswa S1 Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga dengan judul "Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format penelitian deskriptif. Penelitian ini menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di Kota Surabaya yang ditinjau berdasarkan aspek pencarian internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan menggunakan teori literasi digital milik (Gilster, 1997). Teknik penarikan sampel dilakukan secara non-random sampling dengan teknik purposive sampling (sampel terpilih). Penelitian yang Qory lakukan, menunjukkan bahwa tingkat literasi digital berdasarkan 4 aspek sebagai berikut: tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *internet searching* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *hypertextual navigation* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *content evaluation* masih tergolong sedang, serta tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *knowledge assembly* sudah tergolong tinggi.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Mas Ramadhan, dengan judul "Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa PGSD dalam Memanfaatkan *Google App* terhadap Perilaku *Content Evaluation*". Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui hubungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan *google apps* terhadap

perilaku *conten evaluation*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Jumlah Subjek penelitian adalah 59 orang mahasiswa, Instrumen yang digunakan berupa angket kompetensi literasi digital dan kuesioner perilaku *conten evaluation*. Dengan teknik analisis data menggunakan regresi korelasional. Adapun data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan *google apps* terhadap perilaku *conten evaluation*.

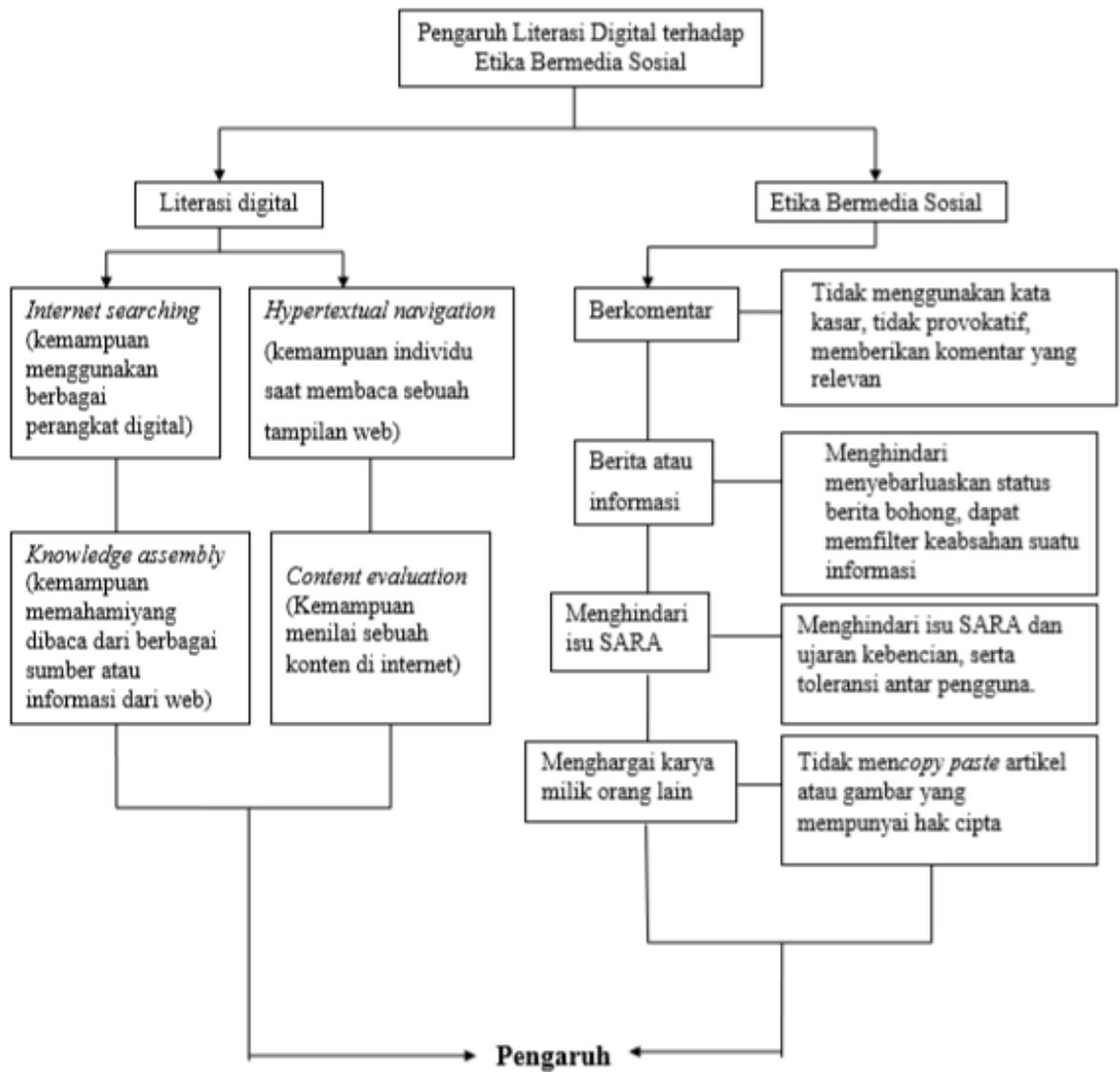
- 3) Penelitian dilakukan oleh Rengganis Sekar W dengan judul “Literasi Digital dan Kontrol Diri Sebagai Prediktor Terhadap *Internet Addiction* Pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan literasi digital dan kontrol diri sebagai prediktor terhadap *internet addiction* pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan subjek sebanyak 246 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa literasi digital dan kontrol diri secara bersamaan dapat memprediksi *internet addiction*. Kemampuan literasi digital yang baik, berkebalikan dengan hipotesis yang menduga akan memprediksi rendahnya internet addiction, justru memprediksi tingginya *internet addiction*. Sementara kontrol diri yang baik dapat memprediksi rendahnya *internet addiction*.

C. Kerangka Pikir

Literasi digital sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Lebih dari itu, literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif, sehingga peserta didik sebagai pengguna media digital diharapkan memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu memiliki etika komunikasi yang baik dan dengan penuh tanggung jawab. Pengaruh literasi digital terhadap

pembentukan etika bermedia sosial pada peserta didik akan diketahui dengan penelitian langsung. Kerangka pikir memberikan penjelasan kepada penulis untuk memahami pokok masalah, sehingga dapat menjadi pedoman dalam pembahasan nantinya. Kerangka pikir antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Pikir Penelitian



Sumber: pengolahan data penelitian

D. Hipotesis

H_0 = Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial pada peserta didik di MAN 1 Lampung Utara.

H_1 = Ada pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial pada peserta didik di MAN 1 Lampung Utara.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan tentang permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diangkakan (*skoring*). Sugiono (2008) menjelaskan bahwasanya penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Penelitian deskriptif mengumpulkan data untuk menggambarkan objek dengan apa adanya. Bungin (2010) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi, atau berbagai variabel yang timbul di suatu lingkup yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan, melukiskan, dan menggambarkan pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial peserta didik di MA Negeri 1 Lampung Utara. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

B. Populasi dan Sempel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2008:117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Populasi disebut juga sebagai sumber dari objek penelitian yang dibutuhkan untuk memperoleh sejumlah data. Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X,XI, dan XII MA Negeri 1 Lampung Utara yang berjumlah 795 peserta didik, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jumlah Peserta Didik di MA Negeri 1 Lampung Utara

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X IPA 1	12	23	35
2.	X IPA 2	19	16	35
3.	X IPA 3	18	17	35
4.	X IPA 4	14	22	36
5.	X IPS 1	13	23	36
6.	X IPS 2	13	23	36
7.	X IPS 3	22	13	35
8.	X IPS 4	17	18	35
9.	XI IPA 1	17	19	36
10.	XI IPA 2	19	17	36
11.	XI IPA 3	17	18	35
12.	XI IPA 4	18	18	36
13.	XI IPS 1	19	17	36
14.	XI IPS 2	18	18	36
15.	XI IPS 3	17	15	33
16.	XI IPS 4	16	12	28
17.	XII IPA 1	13	18	31
18.	XII IPA 2	13	17	30
19.	XII IPA 3	13	18	31
20.	XII IPA 4	11	17	28
21.	XII IPS 1	16	18	34
22.	XII IPS 2	15	14	29
23.	XII IPS 3	13	15	27
24.	XII IPS 4	12	14	27
Jumlah		420	375	795

Sumber: Data Kesiswaan MA Negeri 1 Lampung Utara Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Simple Random Sampling, dimana setiap unsur populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk bisa menjadi sampel. Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini mengacu pada rumus Taro Yamane dalam Riduwan (2012:65), yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$\frac{795}{(795) \cdot (0,1)^2 + 1}$$

$$\frac{795}{(795) \cdot (0,01) + 1} = 88,82$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan (0,1)

Berdasarkan sampel tersebut penulis membagi masing-masing sampel dengan menggunakan rumus sampel berstrata, rincian sebagai berikut: (Sugiyono, 2008).

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

$$ni = \frac{\text{jumlah siswa setiap kelas}}{795} \times n$$

Keterangan:

ni = Jumlah sampel menurut stratum

n = Jumlah sampel keseluruhan

Ni = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi keseluruhan

Berdasarkan penggunaan rumus di atas, maka dapat diperoleh jumlah sampel masing-masing strata sebagai berikut:

Tabel 1.3 Jumlah Sampel berdasarkan Populasi

No.	Kelas	Perhitungan Sampel	Jumlah
1.	X IPA 1	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
2.	X IPA 2	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
3.	X IPA 3	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
4.	X IPA 4	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
5.	X IPS 1	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
6.	X IPS 2	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
7.	X IPS 3	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
8.	X IPS 4	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
9.	XI IPA 1	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
10.	XI IPA 2	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
11.	XI IPA 3	$ni = \frac{35}{795} \times 89 = 3,91$	4
12.	XI IPA 4	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
13.	XI IPS 1	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
14.	XI IPS 2	$ni = \frac{36}{795} \times 89 = 4,03$	4
15.	XI IPS 3	$ni = \frac{32}{795} \times 89 = 3,58$	4
16.	XI IPS 4	$ni = \frac{28}{795} \times 89 = 3,13$	3
17.	XII IPA 1	$ni = \frac{31}{795} \times 89 = 3,47$	3
18.	XII IPA 2	$ni = \frac{30}{795} \times 89 = 3,35$	3
19.	XII IPA 3	$ni = \frac{31}{795} \times 89 = 3,47$	3
20.	XII IPA 4	$ni = \frac{28}{795} \times 89 = 3,13$	3
21.	XII IPS 1	$ni = \frac{34}{795} \times 89 = 3,80$	4
22.	XII IPS 2	$ni = \frac{29}{795} \times 89 = 3,24$	3
23.	XII IPS 3	$ni = \frac{27}{795} \times 89 = 3,02$	3
24.	XII IPS 4	$ni = \frac{27}{795} \times 89 = 3,02$	3
Total Sampel			88

Sumber: Penghitungan Data Sampel oleh Peneliti.

C. Variabel Penelitian

Di dalam suatu variabel penelitian terkandung konsep yang dapat dilihat dan diukur. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel Bebas Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Literasi Digital (X).
- 2) Variabel Terikat Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Etika Bermedia Sosial (Y).

D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a) Literasi Digital

Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunanya.

Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif. Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

b) Etika Bermedia Sosial

Etika dikaitkan dengan watak atau kesusilaan yang menentukan benar atau tidaknya cara penyampaian pesan kepada orang lain yang dapat mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara lisan ataupun tidak langsung. Etika komunikasi adalah norma, nilai, atau ukuran tingkah laku yang baik dalam kegiatan komunikasi dalam menggunakan media sosial, atau komunikasi secara langsung. Adapun Etika bermedia sosial yang baik adalah jangan menggunakan kata kasar, provokatif, porno ataupun SARA; jangan memposting artikel atau status yang bohong; jangan mencopy paste artikel atau gambar yang mempunyai hak cipta, serta memberikan komentar yang relevan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berarti mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur dan dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, serta mengategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan

diukur (Basrowi dan Kasinu, 2008). Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Literasi Digital

Literasi digital adalah penilaian peserta didik terhadap literasi digital, yang dilakukan dengan skala indikator Literasi digital adalah penilaian peserta didik terhadap literasi digital, yang dilakukan dengan skala indikator *internet searching, hypertextual navigation, content evaluation*, dan *knowledge assembly*.

b) Etika Bermedia Sosial

Etika adalah sebagai norma, nilai, atau ukuran tingkah laku baik dalam kegiatan komunikasi. Etika bermedia sosial yang baik akan dilakukan dengan skala indikator tidak menggunakan kata kasar, tidak provokatif, menghindari unsur SARA, menghindari memposting artikel atau status yang bohong, tidak *mencopy paste* artikel atau gambar yang mempunyai hak cipta, dan memberikan komentar yang relevan.

E. Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh literasi digital dalam pembentukan etika komunikasi peserta didik di MA Negeri 1 Lampung Utara. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah pengaruh literasi digital, (Y) etika bermedia sosial peserta didik. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi soal. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal memiliki pilihan jawaban yang sesuai, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia.

Skala angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena. Instrumen penelitian dalam skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk checklist maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut

kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1) Berpengaruh

Literasi Digital dinyatakan sangat berpengaruh terhadap Etika Bermedia Sosial Apabila Peserta Didik MAN 1 Lampung Utara mampu dan memiliki etika bermedia sosial yang baik.

2) Cukup berpengaruh

Literasi Digital dinyatakan sangat cukup berpengaruh terhadap Etika Bermedia Sosial Apabila Peserta Didik MAN 1 Lampung Utara memiliki etika bermedia sosial yang baik namun belum sepenuhnya.

3) Kurang berpengaruh

Literasi Digital dinyatakan sangat kurang berpengaruh terhadap Etika Bermedia Sosial Apabila Peserta Didik MAN 1 Lampung Utara belum mampu dalam memiliki etika bermedia sosial yang baik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Pokok

a. Angket atau Kuisisioner

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang variabel pengaruh literasi digital dan pembentukan etika komunikasi peserta didik. Teknik angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjaring data dan informasi langsung dari responden yang bersangkutan. Sasaran angket adalah peserta didik di MA Negeri 1 Lampung Utara. Responden memilih jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan subjek. Setiap item memiliki memiliki tiga alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor bobot berbeda-beda.

Skala angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Suhar Janti (2014) mengatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, sehingga instrumen penelitian dengan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun *checklist*. Penelitian ini peneliti menggunakan skala bentuk *checklist*, dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab dari tiga *alternative*, yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Alternatif jawaban (sangat setuju) diberi skor tiga (3)
- 2) Alternatif jawaban (setuju) akan diberi skor dua (2)
- 3) Alternatif jawaban (tidak setuju) akan diberi skor satu (1)

2. Teknik Penunjang

a. Wawancara

Sugiyono (2012) mengatakan bahwa teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa disiapkan sebelumnya (wawancara bebas). Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti juga bertujuan untuk melengkapi serta memperkuat data penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan peserta didik dan guru di MA Negeri 1 Lampung Utara untuk melihat seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial pada peserta didik.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018), Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder yang berupa keterangan, catatan, laporan, yang berkaitan dengan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian.

G. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji Validitas angket diadakan melalui kontrol langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator-indikator variabel yang disesuaikan dengan maksud dan isi butir soal yang dilakukan melalui teknik korelasi angket dengan SPSS. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Dalam program SPSS versi 25 digunakan *Pearson Product Momen Correlation – Bivariate* dan membandingkan hasil uji *Pearson Correlation* dengan r tabel. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara gejala X dan Y

N = Jumlah sampel/responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

(Arikunto, 2010).

Kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2012:101). Berdasarkan nilai korelasi :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Suharsimi Arikunto (2010) mengatakan bahwa reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Maka untuk membuktikan alat pengumpulan data akan diadakan uji coba reliabilitas yang menunjukkan bahwa suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila tes tersebut menunjukkan hasil-hasil yang tetap, untuk Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka realibilitas dengan menggunakan metode *cronbach's alpha* digunakan rumus berikut Sulisyanto dalam (Wibowo, 2012):

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas intrumen

k = Jumlah butir pertanyaan atau pernyataan

\sum = Jumlah variabel pada butir

$a^2 t$ = Varian total

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) menjelaskan bahwa kriteria penilaian uji realibilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

- 0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi
 0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang
 0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah (Mallo, 1989).

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu: (Wibowo. 2012)

- 1) Jika r hitung (r_{alpha}) $< r_{tabel}$, maka butir pertanyaan tidak reliabel
 - 2) Jika r hitung (r_{alpha}) $> r_{tabel}$, maka butir pertanyaan reliabel
- Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:
- 1) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pernyataan atau pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
 - 2) Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale* reliability analysis.
 - 3) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r tabel.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Distribusi Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif maka diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus interval, yaitu:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Penentuan tingkat persentase digunakan rumus yang dikemukakan oleh Mohammad Ali dalam (Silvia, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto dalam Mareta Rahma Silvia (2013:43) sebagai berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55 % = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

2. Uji Prasayat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansi. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogrov Smirnov.

Metode uji Kolmogorov Smirnov adalah salah satu uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan”. Rumus Kolmogorov Smirnov adalah sebagai berikut :

$$KD : 1.36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257).

- 1) Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak terdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data terdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Literasi Digital (x) dan Pembentukan Etika Komunikasi Peserta Didik (y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas, yakni sebagai berikut:

- a) Jika nilai (sig.) $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)
- b) Jika nilai (sig.) $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y).

3. Analisis Data

a. Uji Regresi Sederhana

Penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier, untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan

apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 0,05 dengan dk pembilang ($k-2$) dan dk penyebut ($n-k$), maka regresi linier. Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Etika Bermedia Sosial (Y), Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variabel dependent

X = Prediktor

a = Harga Y ketika harga

X = 0 (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi (Sugiyono, 2019).

Demi kemudahan dalam uji regresi linear sederhana, peneliti menggunakan program SPSS 25.0 *for Windows*. Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (x) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (y) dengan kriteria:

- a) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (x) dan (y)
- b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (x) dan (y).

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Literasi Digital (X) sebagai variabel bebas terhadap Etika Bermedia Sosial (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas

0,05, maka ada pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Etika Bermedia Sosial (Y).

- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh Literasi Digital (X) terhadap Etika Bermedia Sosial (Y).

Pengujian hipotesis kali ini penelitian menggunakan uji t. Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (*independent*) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus t hitung pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

b = Koefisien Regresi

sb = Standart Error

Atau dapat dicari dengan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Regresi Sederhana

n = Jumlah Data atau Kasus

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a) Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ atau $88-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b) Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

Menurut Sugiyono (2014) untuk menafsirkan hipotesis yang diperoleh digunakan pengkategorian atau klasifikasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = kategori sangat rendah

0,20 – 0,300 = kategori rendah

0,40 – 0,599 = kategori sedang

0,60 – 0,799 = kategori kuat

0,80 – 1,000 = kategori sangat kuat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial peserta didik dapat disimpulkan bahwasannya Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial berpengaruh positif dalam Etika Bermedia Sosial pada peserta didik. Pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial berpengaruh sebesar 42,1% dalam etika bermedia sosial dan sisanya sebesar 57,9% dipengaruhi faktor lain seperti pengaruh lain yang bisa didapatkan melalui kemampuan diri dalam menunjang etika bermedia sosial.

Literasi digital merupakan bagian dari upaya percepatan transformasi digital khususnya terkait pengembangan sumber daya manusia digital. Adanya pengaruh literasi digital pada peserta didik dapat mempengaruhi bagaimana etika bermedia sosial, seperti adanya peningkatan kemampuan dalam komunikasi dalam bermedia sosial dan beradaptasi pada teknologi yang semakin pesat ini. Peserta didik dapat mendefinisikan dan memfilter suatu informasi yang didapatkan dari media sosial, serta bagaimana peserta didik menyikapi dan bertindak dalam bermedia sosial.

Kemampuan peserta didik dalam memaksimalkan penggunaan media sosial untuk berkomunikasi dengan sesama teman atau dengan guru di sekolah, serta meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik dalam menggunakan *handphone* dalam membantu pembelajaran atau penugasan sekolah. Mengenai indikator berkomentar di media sosial peserta didik yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik, maka dapat menggunakan kata-kata yang baik serta berkomentar dengan relevan dalam berinteraksi di media sosial. Indikator informasi dan berita di media sosial, bahwa peserta didik

dapat memfilter informasi yang ditemui serta dapat mengecek ulang keabsahan suatu informasi atau berita yang didapatkan. Indikator selanjutnya mengindari isu SARA dalam hal ini peserta didik memiliki rasa toleransi yang baik, juga dengan tidak membagikan informasi dengan SARA karena dapat menyebabkan ketidaknyamanan antarpengguna media sosial. Kemampuan literasi digital yang baik peserta didik dapat membaca situasi di media sosial, sehingga dapat mengontrol diri. Indikator menghargai karya orang lain bahwa dalam hal ini peserta didik memiliki sikap menghargai karya orang lain yang ditemukan di media sosial, seperti mencantumkan referensi dari suatu yang peserta didik ambil dari media sosial. Bersikap dengan baik terhadap suatu postingan dan berhati-hati untuk mengomentari suatu postingan milik orang lain.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah diharapkan untuk gencar dalam memberikan webinar mengenai literasi digital di lingkungan sekolah, guna memberikan penanaman kemampuan aspek dalam menggunakan media digital dengan baik kepada peserta didik. Pemahaman literasi digital dapat berbentuk sosialisasi luring yang ditujukan pada tiap-tiap sekolah melalui gelar wicara, pemanfaatan buku, bahan ajar atau video yang relevan menjadi alternatif penyampaian informasi seputar literasi digital pada kanal-kanal informasi yang secara luas dan masif dimiliki oleh pemerintah.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah untuk bisa lebih dalam mengarahkan pada rancangan strategis yang dapat dilakukan untuk semakin meningkatkan capaian kompetensi literasi digital di kalangan peserta didik. Bagi sekolah dan pendidik dapat dapat menanamkan etika yang baik dalam menggunakan media digital dari adanya kemampuan literasi digital yang dimiliki pendidik, serta diharapkan sekolah memberikan fasilitas penunjang yang

baik terhadap pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran berbasis digital.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik supaya lebih maksimal dalam menanamkan etika dalam diri serta kemampuan literasi digital yang telah diajarkan di sekolah, maupun belajar secara otodidak. Diharapkan peserta didik dapat bertanggungjawab penuh atas apa yang dilakukan di media sosial, juga bisa menjaga diri serta diupayakan untuk tidak mengganggu pengguna media sosial lainnya.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial peserta didik serta mengkaji lebih banyak sumber referensi yang terkait dengan agar hasil penelitiannya agar dapat lebih baik lagi. Peneliti juga dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai etika bermedia sosial yang selaras dengan adanya kampanye literasi digital atau hal semacamnya untuk dapat membawa pada pengguna media digital yang bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. dan Ulpa, E. P. 2021. *Peran Orangtua dan Guru dalam Mengembangkan Karakter Anak/Peserta Didik di Era Modern*. Jurnal Global Citizen. 10 (2), 90-100.
- Adha, M. M. 2019. *Warga Negara Muda Era Modern pada Konteks Global National: Perbandingan Dua Negara Jepang dan Inggris*. Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 1 (1), 43-53.
- Adha, M. M. dan Hidayah, Y. 2020. *Jepang, Identitas Bangsa dan Agama: Manifestasi Nilai Tradisi Lokal Dalam Kehidupan Masyarakat Global*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 10 (1), 16-28.
- Adha, M. M., Sari, F. M., Rohman., Putri, D. S., & Ulpa, E. P. 2021. *Penerapan Strategi Pembelajar Kompetensi Kewarganegaraan di Era Teknologi dan Informasi di Dunia Pendidikan*. Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. 437-447.
- Afriani, F., & Azmi, A. (2020). *Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial : Analisis Pada Grup WhatsApps Mahasiswa PPKn Tahun Masuk 2016 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*. 3(3), 331–338.
- Andu, C. P. (2018). *Efek Postingan Sara Di Media Sosial Terhadap Pertemanan*. Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 4(1), 1–10.
- Anwar, Fahmi. 2017. *Perubahan dan Permasalahan Media Sosial*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, Vol 1. No 1, April 2017, Hal 137 – 144, ISSN : 2579 – 6348 (Versi Cetak), ISSN : 2579 – 6356 (Versi Elektronik). Kalbis Institute Jakarta.
- Ashari, M., & Idris, N. S. (2019). *Kemampuan literasi digital generasi*. Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII, 1355–1362.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astajaya, I. K. M. (2020). *Etika Komunikasi Di Media Sosial*. Jurnal Ilmiah Ilmu Agama Dan Ilmu Sosial Budaya, 15(1).
- Basrowi, & Kasinu, A. 2007. *Metode Penelitian Sosial*. Kediri: Jenggala Pustaka Utama.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies; a review of concepts. *Journal of Documentation*, 1–30.
<https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>

- Bawden, D., & Robinson, L. (2008). The dark side of information: overload, anxiety and other paradoxes and pathologies. *Journal of Information Science*, 9, 180–191. <https://doi.org/10.1177/0165551508095781>
- Bertens, K. 2007. *Etika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Boeree, George. 2008. *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta : Prismasophie
- Bungin, Burhan. 2011. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- CNNIndonesia. 2020. *Anak Jadi Korban Kejahatan Online Sejak 2017-2019 KPAI: 1.940. online*. diakses pada tanggal 4 Agustus 2022 pukul 10.30 WIB. www.cnnindonesia.com.
- DeVito, Joseph A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. Edisi kelima. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Evelina, L. W. (2015). *Analisis Isu S (Suku) A (Agama) R (Ras) A (Antar Golongan) Di Media Social Indonesia*. 7(1).
- Eshet-alkalai, Y. (2014). *Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era*. October.
- Fadilah, I., & Sari, R. (2018). *Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti*.10(1).
- Fahrimal, Y. (2018). *Netiquette: The Ethics Of Millennial-Generation Social Networks In Social Media*. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 69–78.
- Fitryarini, I. (2016). *Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*. *Jurnal Komunikasi*, 8(1), 51–67.
- Frida Kusumastuti, Santi Indra Astuti, Yanti Dwi Astuti, Mario Antonius Birowo, Lisa Esti Puji Hartanti, Ni Made Ras Amanda & Novi Kurnia. (2021). *Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Fitryarini, Inda. 2016. *Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunika Universitas Mulawarman*.
- Gelgel, N. M. R. A. (2017). *Pengenalan Beretika Komunika dalam Sosial Media di Kalangan Remaja*. 16(3), 219–224
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. 2010. *Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab Handbook*. United Kingdom.
- Haryatmoko. (2011). *Etika Komunikasi : Manipulasi Media, Kekerasan Dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius
- Havana, F. A., & Krismayani, I. (2016). *Analisis Kemampuan Literasi Digital Penulis Artikel Di Website Pt . Nyunyu Digital Media Jakarta*. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 53.

- Hurlock, E. B. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Ed. 5*. Jakarta: Erlangga.
- Harjono, H. S. (2018). *Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Janti, Suhar. (2014). *Analisis Validitas Dan Relibialitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen*. Yogyakarta: prosiding seminar nasional aplikasi sains & teknologi (SNAST).
- Jumiatmoko. (2016). *Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab*. *Wahana Akademika*, 3k(1), 51–66.
- Karimah, Kismiyati. *Filsafat dan etika komunikasi : Aspek ontologis, epistemologis dan aksiologis dalam memandang ilmu komunikasi*. Bandung: Widya Padjadjaran, 2010
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis. Riset Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2017. *Gerakan Literasi Nasional : Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta
- Kismiyati. 2010. *Filsafat dan Etika*. Bandung : Widya Padjadjaran.
- Kurnia, Novi dan Xenia Angelica Wijayanto. 2020. *Kolaborasi sebagai Kunci : Membumikan Kompetensi Literasi Digita*. Jepelidi.
- Kurnia, N. & Astuti, S. I. 2017. *Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia : Studi tentang Pelaku, Ragam Kehgiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra*. *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*. 47(2), 149-166.
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte (2020) *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Lourdu, J., & Niveditha, D. (2012). *Ethics in cyberspace- a philosophical approach*. *International Journal of Advancements in Research & Technology*, 1(3), 1–5.
- Lister, Martin. 2009. *New Media: a Critical Introduction*. London & New York: Routgle
- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, & A.Rafiq. (2019). *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial*. *Global Komunika*, 1(1), 14–24.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhtarom, Herdin, and Dora Kurniasih. "Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pembelajaran Sejarah Eropa." *BIHARI: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN ILMU SEJARAH* 3.2 (2020).

- Mustofa, M. & Budiwati, B.H. (2019) *Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now*. Pustakaloka. [Online] 11 (1), 114. Available from: doi:10.21154/pustakaloka.v11i1.1619.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekamata Media.
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T. dan Ulpa, E. P. 2021. *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Daring di Tengah Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 9 (2), 545-554
- Prayitno, D. (2008). *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwatiningsih, S. D., Inayah, R., & RadjaGukguk, S. (2020). *Etika Komunikasi Dalam Penggunaan Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Media Interaksi*. JURNAL IKON DESEMBER 2020, XXVI(3).
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabet
- Riva'I, Andi Kardian. 2016. *Komunikasi Sosial Pembangunan (Tinjauan Komunikasi dalam Pembangunan Sosial)*. Hawa dan Ahwa. Pekanbaru.
- Rohmayati, Maya. (2017). *Etika Bermedia Sosial*. Jawa Barat: CV. Arya Duta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta
- Suseno, Franz Magnis. 1987. *Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius, 1987
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). *Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college*. Presented en Innovations.
- Tedre, M., Kamppuri, M., & Kommers, P. (2006). *An Approach To Global Netiquette Research*. IADIS International Conference on Web Based Communities, 367–370.
- Tesa, Lonika D.P, Handriyanto., Noviani, Amalia., & Adha, M. M. 2021. *Civic Literacy: Sebagai Upaya dalam Mempersiapkan Warga Negara Menuju Era Society 5.0*. E Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2021. 449-455.
- Triastuti, E., Adrianto, D., & Nurul, A. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*. Jakarta: Pusakom.
- Umami, A. Z., , Indrawati, Cici, Situmorang, M. I., Adha, M. M., Ulpa, E. P. 2021. *Character Education: Phenomenon Of Students' In Social Media Communication Ethics*. E Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2021 "Respons Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menyambut Era Society 5.0". 610-618.

- Yusup, P. M., & Saepudin, E. (2017). *Praktik Literasi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Sepanjang Hayat*. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 5(1), 79–94.
- Waty, D. N., Nurmalisa, Y., & Putri, D. S. 2019. (n.d.). *Abstrak faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan*.
- WeAreSocial. 2022. *Literasi Digital Indonesia 2022*. www.wearesocial.com. diakses pada tanggal 4 Agustus 2022 pukul 10.00.
- Wibowo. 2012. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Winarsuhu, T. 2008. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Zaenudin, H. N., Fahrul, A., Affandi, M., Priandono, T. E., Endriski, M., & Haryanegara, A. (2020). *Tingkat Literasi Digital Siswa Smp Di Kota Sukabumi Digital Literacy Level Of Sukabumi City ' S Junior High*. 23(2), 167–180. <https://doi.org/10.20422/jpk.v23i2.727>
- Zimic, Sheila. (2009). *Not So Techno Savvy: Challenging The Sterotypical Image of Net Generations*. *Jurnal Digital dan Education*, Volume I (2), 2009. URL: [http://www. Digitalcultureeducation.com/cms/](http://www.Digitalcultureeducation.com/cms/). Diakses 18 Januar Nopember 2023.