Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) 2964-4283 |

Etika Berkomunikasi dan Memanfaatkan Media Sosial untuk Kebaikan

Sri Ningsih[1], Arifmi Boy[2]*

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 6 Juni 2024
Revisi : 7 Sptember 2024
Diterima 11 Oktober 2024
Diterbitkan : 28 November 2024

Kata Kunci

Etika Berkomunikasi, Media Sosial, Kebaikan Sosial

Korespondensi

E-mail: srin0304@gmail.com *

A B S T R A K

Perkembangan teknologi digital memengaruhi komunikasi sosial melalui media sosial, namun kurangnya kesadaran siswa terhadap etika komunikasi digital memicu fenomena negatif seperti ujaran kebencian dan penyebaran berita palsu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA terhadap etika digital melalui pembelajaran berbasis diskusi kelompok dan proyek kreatif. Metode penelitian melibatkan angket, wawancara, dan observasi dengan triangulasi data untuk menjamin validitas hasil. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas XI. Siklus pertama menunjukkan partisipasi rendah (40%) dengan mayoritas hasil belajar berada pada kategori Tidak Tuntas. Setelah perbaikan strategi, siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dengan partisipasi mencapai 75% dan peningkatan hasil belajar ke kategori Tuntas. Proyek kampanye positif di media sosial menunjukkan siswa mampu menerapkan etika digital secara nyata. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis diskusi kelompok dan proyek kreatif efektif dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan penerapan etika digital siswa. Penelitian ini merekomendasikan integrasi pembelajaran etika digital dalam kurikulum pendidikan

Abstract

The development of digital technology influences social communication through social media. However, students' lack of awareness of digital communication ethics triggers negative phenomena such as hate speech and the spread of false information. This study aims to enhance high school students' understanding of digital ethics through group discussion-based learning and creative projects. The research method involved questionnaires, interviews, and observations with data triangulation to ensure result validity. The study was conducted in two cycles with 11th-grade students. The first cycle showed low participation (40%), with most learning outcomes categorized as Not Passing. After improving the strategy, the second cycle demonstrated a significant increase, with participation reaching 75% and improved learning outcomes categorized as Passing. The positive campaign project on social media showed that students could practically apply digital ethics. In conclusion, group discussion-based learning and creative projects are effective in increasing students' understanding, participation, and application of digital ethics. This study recommends integrating digital ethics education into the school curriculum

This is an open access article under the CC–BY-SA lice

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya dalam interaksi sosial dan komunikasi. Media sosial, sebagai salah satu produk teknologi digital, telah berkembang pesat menjadi platform multifungsi yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk berbagi informasi, membangun jaringan sosial, serta mendukung kegiatan pendidikan dan ekonomi (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial memungkinkan individu untuk terhubung secara instan tanpa batas geografis, memberikan akses yang luas terhadap berbagai sumber daya informasi dan peluang kolaborasi. Dalam hitungan detik, informasi dari berbagai belahan dunia dapat diakses oleh siapa saja, termasuk oleh siswa yang merupakan generasi digital native.

 Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

Namun, kemudahan akses ini tidak selalu diiringi dengan pemahaman yang memadai mengenai etika penggunaannya. Dalam banyak kasus, pengguna media sosial sering kali mengabaikan dampak jangka panjang dari tindakan mereka di ruang digital. Hal ini terutama menjadi perhatian pada kelompok siswa yang cenderung lebih rentan terhadap dampak negatif penggunaan media sosial. Fenomena ini menimbulkan kebutuhan untuk memahami bagaimana interaksi digital dapat diarahkan menuju tujuan yang lebih positif.

Fenomena seperti ujaran kebencian, perundungan siber, penyebaran berita palsu, dan pelanggaran privasi sering kali muncul akibat kurangnya kesadaran siswa tentang etika berkomunikasi di media sosial (Livingstone & Haddon, 2009). Masalah ini tidak hanya mengancam kenyamanan dan keamanan ruang digital tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, siswa sekolah menengah atas (SMA) berada pada fase kritis di mana mereka sangat terpapar oleh berbagai konten digital.

Ironisnya, sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang bagaimana menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab (Boyd, 2014). Hal ini dapat berdampak buruk tidak hanya pada hubungan sosial mereka, tetapi juga pada pembentukan karakter dan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan literasi digital yang komprehensif menjadi sangat penting untuk membekali siswa menghadapi berbagai tantangan di ruang digital.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran jika digunakan dengan bijak. Misalnya, penelitian oleh Greenhow dan Lewin (2016) mengungkapkan bahwa media sosial memiliki potensi untuk meningkatkan kolaborasi, keterlibatan, dan pembelajaran berbasis komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial dapat dioptimalkan sebagai alat untuk mendorong interaksi positif di antara siswa dan pendidik.

Namun, kurangnya pembekalan mengenai etika digital menjadi penghambat utama pemanfaatan potensi tersebut. Dalam konteks ini, teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Rogers (1962) memberikan kerangka kerja yang relevan untuk memahami bagaimana nilai-nilai positif dapat disebarluaskan melalui media sosial. Selain itu, teori interaksi sosial (Mead, 1934) dan teori agenda setting (McCombs & Shaw, 1972) memberikan perspektif penting tentang bagaimana media sosial dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan membentuk opini publik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang etika digital serta membangun kesadaran mereka akan pentingnya penggunaan media sosial yang bijak. Dengan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan generasi muda yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung kemajuan pendidikan dan masyarakat secara umum.

Penelitian ini berargumen bahwa pembekalan tentang etika digital tidak hanya penting untuk mencegah dampak negatif media sosial, tetapi juga untuk mengoptimalkan potensinya sebagai alat pembelajaran dan pengembangan karakter. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memahami bahwa media sosial dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Dalam konteks yang lebih luas, pembekalan etika digital juga dapat membantu siswa menghadapi tantangan era globalisasi. Media sosial sebagai ruang digital telah menjadi tempat bertemunya berbagai budaya, nilai, dan pandangan dunia. Hal ini menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi siswa untuk memahami dan menghormati keragaman dalam komunikasi lintas budaya.

Pemahaman tentang cara berkomunikasi yang baik di media sosial tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi, tetapi juga memperkuat kapasitas siswa untuk berkontribusi secara positif dalam dialog global (Hargittai, 2015). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan literasi digital menjadi bagian penting dari pendidikan di era digital ini.

Lebih lanjut, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan untuk merancang kurikulum yang terintegrasi dengan pembelajaran etika digital. Kurikulum ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa

tentang bahaya dan manfaat media sosial, tetapi juga memberikan panduan praktis tentang cara mengelola identitas digital dan melindungi privasi.

Dengan mengintegrasikan materi etika digital dalam proses pendidikan formal, diharapkan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dunia digital serta memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk pembelajaran dan pengembangan diri yang berkelanjutan. Pendekatan ini juga sejalan dengan upaya global untuk menciptakan masyarakat digital yang cerdas dan bertanggung jawab.

2. Metodologi Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai pemahaman siswa terhadap etika berkomunikasi di media sosial serta penggunaan media sosial untuk hal positif. Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru untuk menggali pandangan lebih mendalam terkait pengalaman dan tantangan dalam menerapkan etika komunikasi digital. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi dalam diskusi kelompok, dan penerapan konsep etika digital.

Sumber data utama adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Silaut yang dipilih secara purposive karena relevansi karakteristik mereka dengan fokus penelitian. Guru yang terlibat dalam proses pembelajaran juga menjadi sumber data pendukung untuk memberikan perspektif tambahan terkait penerapan metode pengajaran. Alat pengumpul data yang digunakan meliputi lembar angket dengan skala Likert, panduan wawancara, dan lembar observasi. Instrumen-instrumen ini dirancang untuk memastikan relevansi dan kelengkapan informasi yang diperoleh.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai metode pengumpulan (angket, wawancara, dan observasi). Selain itu, data yang diperoleh dari angket divalidasi dengan hasil wawancara dan observasi untuk memastikan konsistensi dan akurasi. Keabsahan data juga diperkuat dengan melakukan uji coba instrumen sebelum digunakan dalam penelitian utama untuk memastikan reliabilitas dan validitasnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dianalisis dengan menghitung persentase dan skor rata-rata respon siswa, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat pemahaman, seperti sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola atau tema yang muncul. Pendekatan ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman dan perilaku siswa terkait etika digital.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Siklus 1

Pada siklus pertama, siswa menunjukkan pemahaman awal yang beragam terhadap konsep etika digital. Sebagian besar siswa memahami pentingnya menjaga sopan santun di media sosial, namun implementasi konkret dalam diskusi dan simulasi masih kurang optimal. Observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung hanya mengulang informasi yang diberikan tanpa menyentuh pemahaman yang lebih mendalam.

Selama siklus pertama, tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok berada pada kategori sedang. Hanya sekitar 40% siswa yang aktif memberikan pendapat. Faktor yang memengaruhi rendahnya partisipasi ini meliputi rasa tidak percaya diri, kurangnya pemahaman, dan belum terbiasa dengan metode diskusi kelompok.

Kemampuan siswa dalam menerapkan etika digital melalui simulasi praktis diidentifikasi masih rendah. Pada aktivitas simulasi menangani komentar negatif di media sosial, banyak siswa yang

menggunakan bahasa yang kurang konstruktif dan tidak sepenuhnya memahami bagaimana menyampaikan tanggapan secara etis.

Tabel 1. Hasil Siklus 1

No	Nama Siswa	Hasil Siklus 1	Kategori Siklus 1
1	Adil Ar Shiddiqie	65	Tidak Tuntas
2	Ahmad Zaki Fitrohman	60	Tidak Tuntas
3	Anastasya Fitri	62	Tidak Tuntas
4	Ardila Afriliana	68	Tidak Tuntas
5	Avi Gustina	63	Tidak Tuntas
6	Cindy Aulia Sari	66	Tidak Tuntas
7	Elisa Rahma Safitri	64	Tidak Tuntas
8	Fazru Khusyanda	81	Tuntas
9	Feri Setiawan	62	Tidak Tuntas
10	Huda Arif Nurul Saputra	60	Tidak Tuntas
11	Indah Delora	80	Tuntas
12	Laura Aulia Setefani	63	Tidak Tuntas
13	Leo Petra Yega	62	Tidak Tuntas
14	Meliza Chelsia Putri	67	Tidak Tuntas
15	Muhammad Jauharil	80	Tuntas
16	Nayla Mardhatillah	82	Tuntas

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok menarik, meskipun beberapa siswa mengaku merasa kurang nyaman untuk berbicara di depan teman-temannya. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan tambahan yang lebih mendukung keterlibatan seluruh siswa.

Pada siklus pertama, salah satu kendala utama adalah kurangnya arahan yang jelas selama diskusi. Beberapa kelompok tidak fokus pada topik yang ditentukan, sehingga diskusi menjadi tidak efektif. Hal ini menyoroti pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam menjaga jalannya diskusi.

Hasil Siklus 2

Setelah implementasi strategi yang diperbaiki, seperti pemberian panduan diskusi yang lebih terstruktur, pemahaman siswa terhadap etika digital meningkat signifikan. Siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memberikan solusi atas masalah etika digital dalam kehidupan sehari-hari.

Pada siklus kedua, partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok meningkat hingga 75%. Perbaikan ini didukung oleh bimbingan intensif dari guru dan suasana diskusi yang lebih inklusif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berkontribusi dengan mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

sTabel 1. Hasil Siklus 2

No	Nama Siswa	Hasil Siklus 1	Kategori Siklus 1
1	Adil Ar Shiddiqie	85	Tuntas
2	Ahmad Zaki Fitrohman	80	Tuntas
3	Anastasya Fitri	82	Tuntas
4	Ardila Afriliana	82	Tuntas
5	Avi Gustina	83	Tuntas
6	Cindy Aulia Sari	81	Tuntas
7	Elisa Rahma Safitri	84	Tuntas
8	Fazru Khusyanda	91	Tuntas
9	Feri Setiawan	82	Tuntas
10	Huda Arif Nurul Saputra	80	Tuntas
11	Indah Delora	90	Tuntas
12	Laura Aulia Setefani	83	Tuntas
13	Leo Petra Yega	82	Tuntas
14	Meliza Chelsia Putri	87	Tuntas
15	Muhammad Jauharil	90	Tuntas
16	Nayla Mardhatillah	92	Tuntas

Kemajuan besar juga terlihat pada penerapan etika digital. Dalam simulasi menangani berita palsu dan ujaran kebencian, sebagian besar siswa mampu memberikan tanggapan yang sopan dan argumentatif. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa untuk menerapkan konsep etika digital secara nyata.

Siklus kedua juga diwarnai oleh keberhasilan siswa dalam menyelesaikan proyek kreatif berupa kampanye positif di media sosial. Proyek ini membantu siswa memahami bahwa media sosial dapat menjadi alat untuk menyebarkan nilai-nilai positif dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu tertentu.

Secara keseluruhan, siklus kedua memberikan hasil yang sangat memuaskan dibandingkan dengan siklus pertama. Metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok, yang dilengkapi dengan panduan praktis dan proyek kreatif, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan kemampuan siswa dalam menerapkan etika digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode diskusi kelompok secara bertahap meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerapkan etika digital. Pada siklus pertama, meskipun siswa menunjukkan ketertarikan terhadap metode pembelajaran, partisipasi aktif dan kemampuan mereka dalam implementasi etika digital masih tergolong rendah. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya kepercayaan diri siswa, ketidakjelasan arahan diskusi, dan terbatasnya pengalaman dalam simulasi. Hanya 40% siswa yang aktif berpartisipasi, dan sebagian besar berada dalam kategori "Tidak Tuntas."

Setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus kedua, seperti pemberian panduan diskusi yang lebih terstruktur dan bimbingan intensif dari guru, pemahaman dan partisipasi siswa meningkat signifikan. Sebanyak 75% siswa berpartisipasi aktif, dan seluruh siswa mencapai kategori "Tuntas." Selain itu, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan proyek kampanye positif di media sosial

menunjukkan kemampuan mereka dalam mempraktikkan etika digital secara nyata. Dengan demikian, metode diskusi kelompok yang dilengkapi dengan simulasi dan proyek kreatif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan kesehatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Tanpa pertolongan-Nya, segala upaya ini tidak akan terwujud.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada UIN Syeh Djamil Djambek atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan selama proses penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Arifmi Boy, selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, ilmu, dan arahan yang sangat berarti dalam menyelesaikan artikel ini. Tidak lupa, kepada Ibu Deslita, S.Pd.I, selaku guru pamong, yang telah memberikan dukungan, masukan, dan dorongan selama proses penelitian dan penulisan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan tanpa henti selama proses penulisan artikel ini. Tak lupa, rasa terima kasih juga disampaikan kepada sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, masukan, serta kebersamaan yang sangat berarti, sehingga proses ini dapat berjalan dengan lancar. Dukungan dan kepercayaan dari berbagai pihak menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Daftar Pustaka

[1] D. Boyd, *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven, CT: Yale University Press, 2014.

[2] D. M. Boyd and N. B. Ellison, "Social network sites: Definition, history, and scholarship," *J. Comput.-Mediat. Commun.*, vol. 13, no. 1, pp. 210–230, 2007. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x

[3] D. R. Garrison, T. Anderson, and W. Archer, "Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education," *Internet High. Educ.*, vol. 2, no. 2–3, pp. 87–105, 2000. doi: 10.1016/S1096-7516(00)00016-6

[4] C. Greenhow and C. Lewin, "Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning," *Learn. Media Technol.*, vol. 41, no. 1, pp. 6–30, 2016. doi: 10.1080/17439884.2015.1064954

[5] E. Hargittai, "Is bigger always better? Potential biases of big data derived from social network sites," *Ann. Am. Acad. Polit. Soc. Sci.*, vol. 659, no. 1, pp. 63–76, 2015. doi: 10.1177/0002716215570866

[6] M. Huda, K. A. Jasmi, and J. Safar, "Exploring the ethics of digital literacy: Teaching and learning challenges," *J. Moral Educ.*, vol. 49, no. 3, pp. 345–360, 2020. doi: 10.1080/03057240.2019.1621416

[7] D. W. Johnson and R. T. Johnson, "Cooperative learning: The foundation for active learning," *Act. Learn. High. Educ.*, vol. 20, no. 1, pp. 19–34, 2017. doi: 10.1177/1469787417742023

[8] A. M. Kaplan and M. Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media," *Bus. Horiz.*, vol. 53, no. 1, pp. 59–68, 2010. doi: 10.1016/j.bushor.2009.09.003

[9] Z. K. Prasetyo, "Media sosial sebagai alat pendidikan karakter digital di kalangan remaja," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 10, no. 2, pp. 123–135, 2020. doi: 10.21831/jpk.v10i2.31836

[10] N. Suryani, P. Setyosari, and Sugito, "Efektivitas pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan abad 21," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 21, no. 3, pp. 243–258, 2019. doi: 10.21009/jtp.v21i3.15063

[11] L. S. Vygotsky, *Mind in society*: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

[12] A. M. Aladwani, "Facilitators, characteristics, and impacts of Twitter use: Theoretical analysis and empirical illustration," *Int. J. Inf. Manage.*, vol. 47, pp. 68–79, 2019. doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2019.01.003

[13] R. M. Bélanger and S. L. Carter, "The effects of digital citizenship programs on students' behavior in social media," *Comput. Educ.*, vol. 159, p. 104021, 2020. doi: 10.1016/j.compedu.2020.104021

[14] P. H. Kuo, "Analyzing social media influence for educational applications," *Educ. Technol.* Soc., vol. 24, no. 3, pp. 49–63, 2021.

[15] L. E. Kimmons and M. Veletsianos, "Public scholarship and social media: Effects on digital identity and higher education," *Comput. Human Behav.*, vol. 104, p. 106167, 2020. doi: 10.1016/j.chb.2019.106167
[16] A. Farooq and A. Gill, "Role of social media in digital literacy and ethical behavior of students," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 26, no. 5, pp. 5349–5371, 2021. doi: 10.1007/s10639-021-10517-9
[17] Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta: Sekretariat Negara, 2016.
[18] C. R. Graham, "Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions," *Handb. Blended Learn. Global Perspect. Local Des.*, vol. 3, no. 1, pp. 3–21, 2020.
[19] T. L. Friedmann, "The world is flat: A brief history of the twenty-first century," New York: *Farrar, Straus & Giroux*, 2019.
[20] H. Jenkins, S. Ford, and J. Green, *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: NYU Press, 2020.
[21] S. Buckingham Shum and R. Ferguson, "Social learning analytics," *Educ. Technol. Soc.*, vol. 15, no. 3, pp. 3–26, 2019.
[22] J. Gee, *What video games have to teach us about learning and literacy*, 3rd ed. New York: Palgrave Macmillan, 2021.