

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi utama untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompleks. Pendidikan memiliki peran penting pada proses pembangunan suatu bangsa dalam meningkatkan keterampilan untuk membentuk generasi yang memiliki daya saing dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Karenanya penyelenggaraan pendidikan menjadi faktor penentu yang utama. Proses penyelenggaraan pendidikan harus sejalan dengan kebutuhan perkembangan *modern* saat ini, karena perubahan zaman mempengaruhi ilmu pengetahuan yang berkembang (Ulfah & Arifudin., 2023:13). Kemajuan teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang cepat saat ini akan terus menciptakan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong kita untuk beradaptasi dengan cepat (Salsabila & Aslam., 2022: 6089).

Teknologi kini banyak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran diberbagai lembaga pendidikan, salah satunya sebagai sarana untuk mengakses informasi. Pada dasarnya, tujuan dari teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam memenuhi kebutuhan mereka. Salah satu perkembangan teknologi dalam penyediaan akses konten informasi yang kerap kali dimanfaatkan yaitu Internet. Internet memungkinkan penyampaian informasi melalui berbagai format seperti teks, gambar, video, animasi, grafik, dan audio yang menjadikannya sumber pengetahuan yang berharga. Hal ini mendorong kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi menjadi sangat penting untuk menyesuaikan individu dengan kemajuan zaman. Perkembangan teknologi informasi dapat memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat (Xanderina et. All., 2024 :213). Sebagai hasilnya, perkembangan teknologi menuntut pelaksanaan literasi digital yang diperlukan individu agar mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.

Digitalisasi memberikan potensi positif yang dapat memperluas cakupan pembelajaran, meningkatkan akses terhadap sumber daya pendidikan, dan meningkatkan interaktivitas antara guru dan peserta didik (Bahani & Kholid, 2024:2836). Budaya literasi dalam pembelajaran abad 21 pada bidang pendidikan menetapkan bahwa peserta didik perlu mengasah kemampuan *core skill*-nya untuk kehidupan sehari – hari yang memuat 6 keterampilan yaitu literasi baca – tulis, literasi finansial, literasi budaya dan kewarganegaraan, literasi sains dan salah satu yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu literasi digital. Literasi digital adalah salah satu inisiatif dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang telah dilaksanakan oleh pemerintah (Sujendra Diputra et al.,2020:121).

Literasi adalah kemampuan dasar yang sangat penting dalam membangun suatu keterampilan dasar. Selain itu, penerapan literasi digital dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan untuk menavigasi dalam menggunakan teknologi secara efektif (Ajisoka, et.al., 2024:57). Daya saing digital di beberapa provinsi Indonesia meningkat pada tahun 2024, didukung oleh berbagai program pembangunan daerah yang berkaitan dengan digitalisasi. Peningkatan ini tercermin dalam laporan *East Ventures – Digital Competitiveness Index* (EV-DCI) 2024, yang merupakan hasil penelitian kolaborasi antara *East Ventures* dan lembaga riset Katadata Insight Center (KIC), yang menunjukkan DKI Jakarta meraih skor EV-DC tertinggi nasional yaitu mencapai 78,2 poin, meningkat 2,6 poin dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Dengan begitu DKI Jakarta memiliki akses digital tertinggi dari 7 provinsi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur dan layanan digital di Jakarta lebih berkembang, yang memungkinkan masyarakatnya untuk lebih mudah dalam mengakses teknologi dan informasi. Selain itu, hal ini mencerminkan potensi pertumbuhan ekonomi dan inovasi yang lebih besar di wilayah tersebut.

Kebebasan dalam berbagi dan mengakses informasi ini sering kali mengakibatkan ketimpangan sosial, jika tidak diimbangi dengan kesiapan mental yang memadai, hal ini dapat menyebabkan berbagai pelanggaran

dalam penggunaan internet (Abiyuna et al., 2024: 317). Mengetahui peserta didik sekolah dasar saat ini tergolong sebagai *digital native* yang memiliki tingkat kenyamanan tinggi dalam menggunakan perangkat digital, sehingga sebagian besar waktu mereka dihabiskan dengan teknologi.

Dalam upaya meningkatkan kewarganegaraan digital yang baik, penting bagi seorang warga negara digital untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi dengan benar, akses yang memadai ke internet, serta bertindak secara bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi (Ahyati, et.all., 2024: 84). Sejalan dengan itu penting bagi anak- anak, khususnya siswa sekolah dasar untuk mendapatkan pendidikan tentang etika digital sesuai dengan manfaatnya, agar dapat terhindar dari perundungan, kecanduan permainan, menjadi korban media sosial, serta menghindari kelalaian dalam pengelolaan waktu (Simbolon et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan observasi melalui kuesioner yang dilakukan dengan peserta didik di SDN Rorotan 03 Pagi, Jakarta menyatakan bahwa guru belum mengenalkan etika digital di sekolah. Namun, guru menyatakan sering mengingatkan dan memberikan nasihat kepada peserta didik untuk tidak bermain game atau *media social* terlalu lama. Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan, waktu yang diluangkan peserta didik dalam pemakaian gawai kurang lebih 3 - 4 jam bahkan terdapat peserta didik yang menyatakan menghabiskan 5 - 6 jam sehari untuk mengakses media sosial dan games. Seluruh peserta didik menyatakan memiliki akun media sosial berupa tiktok serta youtube, dan Hal ini diperkuat dengan pernyataan peserta didik yang tidak mengetahui tentang norma dalam berdigitalisasi. Guru menyadari bahwa, penting mengenalkan etika digital di sekolah karena pertumbuhan penggunaan teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian Abiyuna, dkk (2024:317) yang menyatakan, kontribusi pertumbuhan akses digital banyak dipengaruhi oleh generasi muda. Sehingga, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas media sosial yang mendorong pertumbuhan penggunaan internet di kalangan generasi muda.

Mengetahui hal tersebut penyebab kurangnya kesadaran peserta didik dalam penggunaan perangkat digital dan media sosial sehingga terjadinya ketimpangan bahasa disebabkan, karna kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang norma. Selain itu, Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh budaya luar yang mempengaruhi masyarakat lokal, sehingga mengubah norma dan adat istiadat yang ada di Indonesia. Norma dan nilai adat istiadat berfungsi sebagai pedoman perilaku, menjaga keharmonisan sosial, dan memperkuat solidaritas antar anggota masyarakat (Turyani, et. All.,2024:234).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai berbagai aspek sosial, budaya, dan geografi yang ada di lingkungannya (Latifah et al., 2023:216). Norma dan adat istiadat merupakan pedoman perilaku yang telah ada dalam masyarakat dan mencerminkan nilai – nilai moral yang dianut. Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami pengetahuan (*Knowledge*), keterampilan (*Skill*), serta membangun sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial, serta peserta didik diharapkan mampu mengambil keputusan yang tepat dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas masyarakat yang positif, sehingga dapat menjadi warga negara yang baik (Susanti et.al., 2021:503).

Sebagai warga negara Indonesia, penting untuk memahami nilai – nilai yang terkandung dalam norma dan adat istiadat (Turyani, et. All.,2024:236). Dengan menekankan penerapan dan penguatan nilai-nilai tradisional seperti; sopan santun, jujur, hormat, serta toleransi, ke dalam prinsip-prinsip etika digital, diharapkan dapat membentuk moral dan sosialnya untuk berperilaku positif di dunia digital. Peningkatan pemahaman etika digital ini, dapat memberi pemahaman tentang norma, sehingga dapat membantu peserta didik memahami perilaku yang dianggap baik dan buruk di dunia digital. Norma tentang menghormati orang lain dan tidak melakukan tindakan yang merugikan, seperti pentingnya sopan santun dalam berkomunikasi di media sosial, serta menghindari perilaku negatif

seperti *cyberbullying*, yang bertentangan dengan norma – norma sosial yang baik. Dengan memahami nilai – nilai yang terkandung dalam norma dan adat istiadat, peserta didik dapat menginternalisasi prinsip – prinsip etika yang akan membimbing mereka dalam berperilaku baik di dunia digital.

Pada fase ini, peserta didik berada dalam tahapan operasional konkret (Piaget, 1994). Dimana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir, menalar, memecahkan masalah secara logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret. Namun, peserta didik belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak (Imanulhaq, R., & Ichsan, I., 2022:128). Selain itu, Lawrence Kohlberg (1981) menekankan bahwa karakter moral berkembang melalui tahap kognitif, dari kepatuhan sederhana hingga pemahaman etika universal. Pembelajaran yang melibatkan diskusi mengenai isu-isu moral atau etika dapat membantu siswa dalam mencapai tingkat perkembangan moral yang lebih tinggi, yaitu tahap pasca-konvensional (Wulandari, 2020:87).

Sebagai upaya mengenalkan etika digital yang diintegrasikan pada materi norma dan adat istiadat, media pembelajaran menjadi hal penting. Media yang efektif dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media ini juga berpotensi untuk meningkatkan efektivitas program pengajaran (Yunanda., 2023:2; Rohani, 2020).

Website dapat dijadikan sebagai tempat terselenggaranya proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Media ini juga menyediakan elemen elemen interaktif yang dapat memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memotivasi mereka untuk terus belajar (Kusumawardani, et.all., 2025:410). Hal ini sejalan dengan Wandani F., (2023:6) yang menyatakan pembelajaran menggunakan website dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran website dapat menjalin interaksi antara pendidik dan peserta didik secara optimal, karena menggunakan interaksi dua arah. Integrasi berbagai fitur yang terangkum di dalamnya seperti game quiz, materi, dan forum diskusi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Karyati.,2023:1673).

Dengan memanfaatkan website sebagai media pembelajaran proses pendidikan menjadi lebih interaktif, menarik, dan inovatif. Media pembelajaran berbasis website mampu mengajarkan etika penggunaan teknologi kepada peserta didik (Azhara, et al., 2023: 4497). Selain itu, penggunaan website dapat membatasi konten atau informasi diluar materi pembelajaran, sehingga dapat menjaga fokus peserta didik dan memastikan bahwa mereka hanya terpapar pada informasi yang relevan. Pengembangan website untuk pembelajaran dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan, karena peran teknologi informasi dalam pembelajaran adalah untuk mendorong kolaborasi dan menciptakan konteks yang lebih dalam, bermakna, dan lebih mudah dipahami (Eka Nurillahwaty., 2022:82).

Era digital menuntut peningkatan pemahaman etika digital di sekolah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di dunia digital. Penelitian yang berjudul “Minimnya Etika Dan Budaya Bermedia Sosial Di Indonesia” yang membahas tentang segala permasalahan yang ditimbulkan pada media sosial, menunjukkan hasil dan kesimpulan bahwa keleluasaan informasi hendaklah dipilah dengan bijaksana tanpa melanggar norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan sosial. Kebebasan berekspresi harus tetap berpegang pada etika komunikasi dan pengendalian diri yang baik (Pusung & Bintang.,2023).

Hasil penelitian lain dengan judul “Penguatan Etika Digital Melalui Materi Adab Menggunakan Media Sosial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Menghadapi Era Society 5.0” mengungkapkan hasil bahwa penguatan etika digital seharusnya terintegrasi dengan semua mata pelajaran, mengingat urgensi dari etika digital dalam membangun ruang digital yang aman dan nyaman serta menjunjung tinggi nilai – nilai kemanusiaan (Inayah N., 2022).

Selanjutnya terdapat penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik” menyatakan bahwa Kemampuan menggunakan teknologi dapat diimbangi dengan sikap dan tindakan terstruktur dalam bermedia sosial, sehingga peserta didik memiliki

rasa tanggung jawab dalam menggunakan media sosial yang sesuai kaidah norma yang semestinya (Agustina A., et.all 2023), Agustina dalam penelitian ini juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh literasi digital terhadap etika bermedia sosial sebesar 42,1%. Hal ini terlihat dari penerapan pilar literasi digital yang tertanam dalam diri peserta didik, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas diri mereka, termasuk dalam hal etika bermedia sosial. Penerapan etika di ruang digital dipengaruhi oleh faktor-faktor individu, sehingga penguasaan soft skill dalam literasi digital menjadi penting. Sementara itu, sisa 57,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar literasi digital.

Selain itu, terdapat penelitian berjudul “Urgensi Penguatan Etika Teknologi sebagai Upaya Preventif terhadap Dampak Negatif Media Sosial Youtube Shorts bagi peserta didik Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwa upaya preventif yang dilakukan dapat mencegah dari dampak negatif media sosial pada peserta didik dan memberikan pemahaman terkait etika teknologi. Sehingga perlu adanya implementasi yang dilakukan guru untuk memperkuat etika digital peserta didik yang dilakukan secara beragam dengan menggunakan metode pembelajaran, mencanangkan program literasi teknologi, menjadi role model, serta adanya program kelas cyber (Ahyati, dkk., 2024).

Dan terdapat penelitian dengan judul “Pembentukan Etika Digital melalui Program Belajar dan Bermain dalam Pemanfaatan Internet di SD Islam Bilingual Annisa” yang menyatakan pengenalan etika digital melalui program belajar dan bermain dengan mengkoordinasikan alat teknologi secara langsung, dapat membantu setiap anak-anak di SD Islam Bilingual Annisa dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran mereka terkait penggunaan internet secara bijak (Ratmana D, dkk., 2024). Hasil pretest dan postest yang dilakukan oleh siswa-siswi SD Islam Bilingual Annisa menunjukkan perkembangan yang signifikan. Pre-test dilaksanakan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik sebelum memulai materi, dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 88,75, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami situasi yang diajukan

dalam pertanyaan. Sementara itu, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang baik dengan rata-rata nilai mencapai 92,08, di mana tidak ada lagi siswa yang mendapatkan nilai di bawah 60. Hal ini mencerminkan peningkatan pemahaman mereka terkait penggunaan internet secara bijak.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penanaman nilai – nilai serta penerapan prinsip etika dapat berpotensi meningkatkan kualitas diri siswa, termasuk dalam hal etika bermedia sosial. Dengan mengintegrasikan materi norma dan adat istiadat diharapkan siswa dapat menginternalisasi prinsip – prinsip etika. Penerapan etika digital sebagai salah satu komponen literasi digital dalam penggunaan media sosial memberikan dampak positif yang signifikan, salah satunya adalah dengan pengurangan angka penyalahgunaan (Xanderina et. All., 2024 :212).

Merujuk pada uraian permasalahan dan beberapa kajian yang ada, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Website Untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Digital Yang Diintegrasikan Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar” dengan menggunakan prosedur pengembangan *Hannafin & peck* dengan kebaruan pada penelitian yang terdapat pada media website yang bertujuan untuk mengenalkan etika digital kepada siswa. Media website ini akan membantu siswa untuk memahami konsep etika digital yang diintegrasikan dengan materi norma dan adat istiadat yang terdapat pada pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat menginternalisasi atau mengadopsi prinsip – prinsip etika yang akan membimbing siswa dalam berperilaku positif di dunia digital.

Peneliti berencana melakukan pengembangan media website yang dapat diakses melalui komputer atau *smartphone* yang tersambung dengan internet. Dengan adanya media ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi untuk mengenal etika digital yang berpedoman pada norma dan adat istiadat dengan baik namun, dapat mengeksplorasi fitur - fitur yang tersedia, sehingga siswa dapat belajar lebih mandiri. Selain itu, media ini juga melibatkan siswa untuk berkomentar pada kegiatan refleksi sehingga

dapat melatih kemampuannya dalam mengutarakan pendapatnya dengan bahasa yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jabarkan di atas, maka masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Pengenalan etika digital belum diterapkan di sekolah.
2. Terdapat peningkatan pertumbuhan penggunaan media sosial yang tidak diimbangi dengan kesiapan mental yang memadai.
3. Peserta didik memiliki akun media sosial yang memberikan kebebasan dalam berkomentar, sehingga terjadinya ketimpangan bahasa.
4. Tidak pahamnya peserta didik tentang norma dalam berdigitalisasi, sehingga kurangnya kesadaran terhadap waktu.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga diperlukan pembatasan dalam penelitian ini agar dapat memberikan gambaran yang jelas terkait pelaksanaan penelitian. Batasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini mencakup variasi media pembelajaran, dan tujuan perancangan media.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini akan di batasi pada pengembangan media website yang dapat menjadi alternatif media untuk meningkatkan pengetahuan tentang etika digital kepada peserta didik, serta pengintegrasian materi norma dan adat istiadat sebagai pedoman dalam mengenalkan etika digital kepada peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jabarkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media website untuk meningkatkan pemahaman etika digital pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media website untuk meningkatkan pemahaman etika digital pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan dalam bentuk media website. Hasil media ini bertujuan untuk mengenalkan etika digital kepada peserta didik, yang diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar digital bagi peserta didik kelas IV pada materi Norma dan Adat Istiadat. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan referensi, bagi bidang pendidikan dan dapat menambah bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru yang lebih luas serta dapat memberikan pengalaman baru sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik.

- b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan inovatif, dalam pembelajaran terkait norma dan adat istiadat dalam mengenalkan etika digital kepada peserta didik.

- c. Bagi Tenaga Pendidik

Hasil penelitian pengembangan media ini dapat dijadikan pertimbangan untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan agar lebih baik lagi sehingga, dapat meningkatkan kualitas pendidikan, mengadakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan inspirasi dalam meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian bacaan atau referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya pada penelitian bidang Pendidikan.



Intelligentia - Dignitas