

SOSIALISASI PEMAHAMAN ETIKA DIGITAL BERBASIS GOOD CITIZEN PADA MAHASISWA BARU DI STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG

Sapto Purnomo¹, Suparno², Septha Suseka³, Dimas Nurcahyanto⁴
Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Persada Khatulistiwa
Email: saptopurnomo310@gmail.com¹, suparnowae4@gmail.com²,
cekgupapakebenaran@gmail.com³, dimasnurcahyanto89@gmail.com⁴

ABSTRACT: *Understanding digital ethics for students is crucial to supporting their success in communicating and interacting in everyday life. Digital citizenship is expected to foster technological and political literacy, critical thinking, and environmental sensitivity. Strengthening digital citizenship contributes to students' personal resilience, characterized by the formation of thought patterns and behaviors. Students who are able to utilize digital devices are expected to become individuals who can grasp the future. Digitalization brings changes in ways of thinking, living, and communicating, and this can be achieved by strengthening digital citizenship. Digital citizenship is expected to influence students' ability to accept, adapt, and act intelligently and wisely towards diversity. Students who possess digital citizenship insight are expected to develop an attitude of loving, preserving, and maintaining both local and national culture within themselves. This insight is also expected to shape students' personalities with a soul that loves their homeland, has a positive vision and goals, and is able to maintain the nation's noble values amidst the rapid flow of globalization.*

Keywords: *Socialization, Digital Ethics, Good Citizen*

ABSTRAK: Pemahaman etika digital bagi mahasiswa sangat penting dalam mendukung keberhasilan mahasiswa berkomunikasi dan berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Digital citizenship diharapkan dapat membuat mahasiswa menjadi melek teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Penguatan digital citizenship berkontribusi pada ketahanan pribadi mahasiswa yang ditandai dengan terbentuknya pola pikir dan perilaku. Mahasiswa yang mampu memanfaatkan perangkat digital diharapkan menjadi orang yang dapat mengunggul masa depan. Karena digitalisasi memberikan perubahan cara berpikir, cara hidup, serta cara berkomunikasi dan hal ini dapat diupayakan dengan penguatan digital citizenship. Digital citizenship diharapkan mempengaruhi mahasiswa dalam memiliki kemampuan menerima, beradaptasi, bersikap cerdas dan bijaksana terhadap keberagaman. mahasiswa yang memiliki wawasan digital citizenship diharapkan tumbuh sikap mencintai, melestarikan, serta menjaga kebudayaan baik lokal maupun nasional dalam dirinya. Wawasan tersebut juga diharapkan dapat membentuk pribadi mahasiswa yang memiliki tingkah laku jiwa yang cinta terhadap tanah air, memiliki visi dan tujuan yang positif, serta mampu mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa di tengah derasnya arus globalisasi.

Kata Kunci: Sosialisasi, Etika Digital, Good Citizen

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang cepat di zaman Revolusi Industri 4.0 telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar, yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi dengan cepat, berkomunikasi secara efisien, dan meningkatkan keterampilan baru. Namun, di sisi lain, digitalisasi juga menghadirkan tantangan besar, terutama dalam menjaga nilai-nilai moral dan etika di tengah banyaknya informasi yang beredar (Rahman, 2023).

Mahasiswa di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang berhadapan dengan berbagai platform digital, termasuk pembelajaran online, media sosial, dan aplikasi akademik lainnya. Walaupun teknologi ini memberikan banyak keuntungan, penting untuk diingat bahwa penyalahgunaan teknologi, seperti plagiarisme, cyberbullying, atau ketergantungan terhadap dunia digital, dapat merusak nilai moral dan etika. Dalam hal ini, penting untuk menyelidiki cara-cara teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pendidikan karakter dalam konteks warga yang baik, sehingga

mahasiswa tidak hanya berprestasi dalam akademik tetapi juga memiliki integritas yang kuat (Septiliana, 2024).

Pendidikan karakter yang didukung oleh teknologi menjadi hal yang sangat diperlukan di zaman digital ini. Dengan metode ini, diharapkan mahasiswa dapat mengatasi tantangan di era digital dengan cara yang bertanggung jawab dan beretika, serta menjadi penggerak perubahan yang memberikan dampak positif dalam masyarakat (Firdausa Muchtar, 2023).

Pada zaman digital saat ini, manusia menjadi entitas yang mampu berkontribusi secara aktif dan berkolaborasi dengan sistem fisik. Yang dimaksud di sini adalah interaksi antara sistem komputer dan sistem pendidikan yang bekerja sama untuk mencapai sasaran tertentu. Saat ini, teknologi menjadi fokus utama dalam menciptakan kehidupan yang berkualitas tinggi. Untuk mewujudkan hal ini, mahasiswa tentunya membutuhkan perubahan dalam proses belajar yang diharapkan dapat menghasilkan partisipasi yang sesuai dan bijaksana. Upaya tersebut dapat direalisasikan melalui kewarganegaraan digital (Setyowati, 2021).

Pemahaman digital citizenship adalah kemampuan individu untuk menggunakan teknologi secara efektif,

yang mencakup kemampuan untuk menafsirkan dan memahami informasi digital, serta mampu mengevaluasi keandalan informasi tersebut. Selanjutnya, hal ini mencakup kemampuan untuk membuat, meneliti, dan berkomunikasi menggunakan alat yang sesuai, serta berpikir kritis tentang berbagai tantangan di dunia digital (Triastuti, 2019). Kewarganegaraan digital mencakup pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi dengan tepat di lingkungan digital, mengelola risiko yang ada, dan memanfaatkan kesempatan yang ditawarkan oleh dunia digital dengan bijak dan tepat (Setyowati, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua konsep ini akan membentuk mahasiswa menjadi pribadi yang kritis dan kreatif. Kewarganegaraan digital menjadi cerminan nyata dalam menanggapi kemajuan teknologi yang berkembang saat ini.

Kemajuan teknologi telah melahirkan konsep warga negara digital yang mempunyai ciri sifat aktif, kritis, etis, dan bertanggung jawab, sehingga individu dapat memilih informasi berdasarkan fakta dan data (Pradana, 2018). Selain manfaat positif dari perkembangan teknologi yang

telah disebutkan, terdapat juga sisi negatif yang tidak bisa diabaikan. Sisi negatif tersebut mencakup hal-hal seperti disinformasi, perundungan siber, dan penyalahgunaan teknologi lainnya. Masalah-masalah ini sering kali terjadi di kalangan mahasiswa akibat arus informasi global yang terbuka. Disinformasi ini merujuk pada informasi yang tidak benar, di mana dalam konteks ini, penyebar informasi belum mengetahui kebenaran informasi tersebut namun tetap memilih untuk menyebarkannya.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam sosialisasi pemahaman etika digital berbasis good citizen pada mahasiswa baru di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang adalah metode sosialiasi. Sosialisasi ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Dalam pelaksanaannya program ini direncanakan dilaksanakan melalui 3 langkah/tahapan kegiatan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Adalah tahap pematapan rencana pelaksanaan kegiatan sosialisasi, pada tahapan ini tim dan peserta menyepakati teknis dan tempat pelaksanaan pelatihan termasuk

mengenai kepastian waktu dan lamanya kegiatan.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilaksanakannya kegiatan sosialisasi (1). Pengenalan materi; (2). Pemahaman materi; (3) internalisasi materi; (4). Implementasi materi.

3) Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi hasil sosialisasi yang dilaksanakan melalui meninjau efektivitas pemahaman dan perilaku peserta sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober hingga 15 Desember 2025 selama 3 bulan atau 1 semester, dimulai pada pukul 08.30 Wib s/d 11. 30 Wib bertempat di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Kegiatan tersebut dihadiri oleh 134 orang peserta mahasiswa. Persiapan Tim (Pemateri) sebelumnya terlebih dahulu tim secara bersama-sama memantapkan persiapan pelaksanaan kegiatan baik dari segi pemahaman materi maupun pemantapan keterampilan dalam melakukan simulasi dan melengkapi peralatan yang diperlukan sebagai alat bantu dalam kegiatan. Pada

tahap ini, 4 orang anggota tim dibantu oleh 12 mahasiswa mendapatkan pembagian tugas sesuai dengan kesepakatan. 1 orang tim dibantu oleh 5 orang mahasiswa bertugas mempersiapkan perlengkapan teknis, 3 orang tim dibantu oleh 5 mahasiswa mempersiapkan penguasaan bahan dan teknik.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dalam beberapa tahap yang terdiri dari:

a. Tahap pertama (Tahap Perencanaan)

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang terkait dengan waktu pelaksanaan sosialisasi dan materi apa yang akan disampaikan dalam pelaksanaan Sosialisasi



b. Tahap kedua (Tahap Pelaksanaan)

Pada tahapan ini pengabdian melaksanakan sosialisasi. Pada tahap ini tim memberikan informasi mengenai Prodi di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Beberapa materi yang akan disampaikan antara lain:

1. Etika Berkomunikasi Online Dari Aspek Sosial
2. Integritas Akademik di Era Digital
3. Perlindungan Privasi Secara Online Dalam Ranah Hukum di Indonesia



- c. Tahap ketiga (Tahap Refleksi)
Pada tahap ini ada beberapa mahasiswa yang melakukan tanya jawab mengenai media sosial yang dimiliki oleh mahasiswa dan sering digunakan diantaranya Facebook, Tik Tok dan Instagram. Saat pelaksanaan sosialisasi semua mahasiswa sangat memperhatikan

penyampaian materi oleh tim pengabdian. Pada akhir acara tim pengabdian memberikan souvenir kepada mahasiswa yang aktif dalam pelaksanaan Sosialisasi



PEMBAHASAN

Etika digital dalam komunikasi meliputi berbagai aspek seperti usia, waktu, dan konten pesan. Selain itu, etika dalam berkomunikasi menggunakan media digital juga mencakup aspek seperti pemilihan kata, perlindungan privasi dan data, serta harus terhindar dari ujaran kebencian dan bullying (Trisudarmo et al. , 2023). Penting untuk melakukan penyaringan (tabayyun) sebelum menerima informasi dari orang lain untuk memastikan kebenarannya. Hal ini didasarkan pada karakter orang yang kritis yang selalu berhati-hati dan teliti saat menerima informasi agar tidak menyesal di kemudian hari.

Hal ini terjadi karena pengguna masih dianggap belum mampu

mengendalikan dan mengatur tingkah laku mereka di ranah digital, selain itu ada kurangnya tanggung jawab terhadap akibat dari tindakan yang mereka lakukan (Yora Turnip dan Siahaan, 2021). Seseorang perlu bisa mengaplikasikan pemahamannya agar tidak mudah terpancing emosi dan dapat menjaga perasaan orang lain. Sesama manusia seharusnya menanamkan etika yang baik dalam komunikasi sebagai dasar untuk menghargai perbedaan dan menjauhkan diri dari tindakan yang bersifat provokatif.

Etika dalam media digital mencakup kemampuan seseorang untuk menyadari, memperhatikan, menyesuaikan diri, merasionalisasi, mempertimbangkan, dan membangun pengaturan etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks pembelajaran (Sari et al. , 2020). Etika digital terkait dengan penggunaan smartphone selama proses belajar untuk menjaga konsentrasi dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, ini juga berhubungan dengan prinsip tanggung jawab dan partisipasi yang positif di lingkungan akademis. Gadget seharusnya hanya digunakan untuk

mendukung aktivitas belajar, dan tidak untuk melakukan kecurangan atau mengambil foto yang tidak pantas.

Keberadaan platform media sosial mendorong seluruh penggunanya untuk memberikan respons secara langsung, mengomentari, serta menyebarkan informasi dengan cepat dan tanpa batasan (Hapsari Wijayanti et al. , 2022). Melalui media sosial, pengguna bisa dengan mudah mencari atau menambah teman, menyampaikan informasi, mengungkapkan perasaan atau ide, serta mengekspresikan emosi ke dalam teks, gambar, atau foto, bahkan menyebarkan berita (Lim et al. , 2023). Kebebasan dalam berbagi ini sering kali menimbulkan ungkapan yang menyakiti perasaan, menyakiti secara tidak langsung, serta melakukan perundungan, baik terhadap lawan bicara maupun orang lain di luar lawan bicara. Inilah yang saat ini dianggap sebagai krisis etika (Ashari dan Yuliana, 2023).

Era digital telah memberi kesempatan kepada generasi muda untuk lebih mudah mengakses internet dan berpartisipasi dalam komunitas virtual. Namun, kadang-kadang mereka bisa bersikap tidak etis dalam lingkungan digital ini. Mereka memiliki

kemampuan untuk meng-copy konten bahkan melakukan tindakan seperti perundungan, pelecehan, atau memermalukan orang lain. Penelitian mengenai pemahaman etika generasi muda tentang penggunaan teknologi digital mereka menunjukkan bahwa pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perubahan norma penggunaan internet dan memberikan wawasan etis tentang dampak dari perilaku online mereka (Reyman dan Sparby, 2020). Selain itu, adanya bias dalam data dan ketergantungan yang berlebihan pada penggunaan AI dapat menghambat kreativitas. Juga terdapat kekhawatiran terkait privasi dan keamanan data saat menggunakan ChatGPT dan model AI generatif lainnya dalam dunia pendidikan (Baidoo-Anu dan Owusu Ansah, 2023).

Memahami pengaruh positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital merupakan langkah awal dalam beretika di dunia digital. Ketika ada beberapa manfaat yang bertentangan satu sama lain, kita perlu memprioritaskan yang paling bermanfaat dan memiliki arti lebih besar. Di sisi lain, jika terdapat beberapa resiko atau kerugian yang saling bersaing, kita harus memilih

untuk menghindari kerugian yang paling serius dan beralih ke yang lebih ringan serta tidak terlalu merugikan. Prinsip ini menekankan pada pentingnya menetapkan prioritas untuk mencapai tujuan yang lebih besar atau menghindari dampak yang lebih buruk di situasi yang rumit. Sebagai calon pendidik, penting untuk menyadari bahwa setiap tindakan yang diambil dapat berdampak pada orang lain, termasuk siswa dan rekan kerja (Trisudarmo et al. , 2023). Kita juga perlu menyadari bahwa perilaku di dunia digital dapat memiliki konsekuensi jangka panjang, baik bagi diri sendiri maupun untuk orang-orang di sekitar kita.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil sosialisasi dan diskusi mengenai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: Pemahaman mengenai etika digital adalah salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan digital mahasiswa. Dari hasil analisis dan diskusi, terungkap berbagai jenis pelanggaran etika digital yang sering dilakukan mahasiswa di lingkungan akademik. Temuan menunjukkan

bahwa perilaku seperti penggunaan perangkat secara tidak pantas saat perkuliahan, praktik penjiplakan menggunakan konten AI, tindakan cyberbullying yang dianggap sepele, serta ketidaksiplinan dalam pembelajaran online adalah masalah serius yang perlu segera diatasi.

Analisis menyeluruh terhadap sumber masalah mengungkapkan empat elemen utama yang menjadi penyebab rendahnya moralitas digital di kalangan mahasiswa. Pertama, lemahnya dukungan lingkungan akademis menciptakan suasana yang mengizinkan pelanggaran etika. Kedua, ada jarak signifikan antara ketergantungan pada teknologi dan pemahaman tentang etika digital yang masih terbatas. Ketiga, rendahnya kemampuan literasi digital membuat mahasiswa kesulitan untuk mengevaluasi dampak dari tindakan mereka di dunia maya. Keempat, kebiasaan buruk dalam proses belajar, baik secara langsung maupun online, telah dianggap sebagai sesuatu yang biasa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa melalui Lembaga Penelitian

dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang karena telah mendukung dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ashari, S. F., & Yuliana, N. (2023). Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Etika Berkomunikasi Dalam Lingkungan Media Sosial. 1(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10365522>
- Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. In Journal of AI (Vol. 52, Issue 7).
- Hapsari Wijayanti, S., Sihotang, K., Emmily Dirgantara, V., & Maytriyanti. (2022). Bentuk-Bentuk Etika Bermedia Sosial Generasi Milenial. Jurnal Komunikasi, 16(2), 129–146. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol16.iss2.art3>
- Lim, W., Lau, B. T., & Islam, F. M. A. (2023). Cyberbullying Awareness Intervention in Digital and Non-digital Environment for Youth: Current Knowledge. Education and Information Technologies, 28(6), 6869–6925. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11472-z>
- Muchtar, F. (2023). Pendidikan Karakter di Era Disrupsi Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168–182
- Rahman, F. A. (2023). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, 1(2), 78–90.
- Reyman, J., & Sparby, E. M. (2020). *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression*. <https://www.routledge.com>
- Septiliana, R. (2024). Digitalisasi Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Nilai Moral Mahasiswa. *Jurnal Teknologi dan Karakter*, 2(1), 21–33.
- Sari, D. I., Rejekiningsih, T., & Muchtarom, M. (2020). Students' digital ethics profile in the era of disruption: An overview from the internet use at risk in Surakarta City, Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 82–94. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12207>
- Setyowati, R. N. (2021). Implementasi Pendidikan Digital Citizenship Dalam Membentuk Good Digital Citizen Pada Siswa Sma Labschool Unesa. 9, 580–594
- Triastuti, R. (2019). *Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Teachers and technology : The perspective of digital citizenship*. 16(1).
- Trisudarmo, R., Wati, D. P., & Irawan, D. (2023). Peningkatan Kesadaran Dan Penerapan Etika Digital Di Kalangan Pengguna Internet. In *Jurnal Pasopati* (Vol. 5, Issue 3). <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Yora Turnip, E., & Siahaan, C. (2021). Ezra Yora Turnip, Chontina Siahaan 38 Etika Berkomunikasi Dalam Era Media Digital.