



Jurnal Civic Education:

Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan

<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>

2599-1833 (print)

2621-3567 (online)

Urgensi Pembelajaran Etika Digital sebagai Upaya Pencegahan Cyberbullying di Perguruan Tinggi

Winarno Winarno^{a,1*}, Destiny Destiny^{b,2}, Yuyus Kardiman^{c,3}

^{a,b} Pascasarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

^c Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

¹winarnonarmoatmojo@staff.uns.ac.id; ²ddestydesty@gmail.com; ³yuyuskardiman.ppknunj@gmail.com

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Sejarah artikel:
Diterima : 12-11-2024
Revisi : 28-12-2024
Dipublikasikan : 28-12-2024

Kata kunci:

Cyberbullying
Etika Digital
Pembelajaran
Pencegahan
Perguruan Tinggi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi pembelajaran etika digital sebagai upaya pencegahan *cyberbullying* di perguruan tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan sumber referensi yang kredibel dan relevan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa etika digital harus diajarkan di perguruan tinggi khususnya untuk mencegah *cyberbullying*. Mengingat maraknya kasus-kasus yang terjadi di dunia digital, menyebabkan adanya degradasi moral khususnya pada mahasiswa. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi dengan benar, tetapi juga mendidik mahasiswa tentang tanggung jawab dan konsekuensi dari perilaku mereka di dunia maya. Pentingnya pembelajaran etika digital juga terletak pada kemampuannya untuk membentuk karakter dan meningkatkan kesadaran mahasiswa mengenai perilaku online yang baik. Melalui kurikulum yang mengintegrasikan etika digital, mahasiswa dapat menghindari *cyberbullying*. Selain itu, peran pendidik dan kompetensinya dalam memberikan pembelajaran juga harus kompeten dan relevan dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, pembelajaran etika digital menjadi kunci dalam menciptakan budaya positif di dunia maya.

ABSTRACT

This study aims to determine the urgency of learning digital ethics as an effort to prevent cyberbullying in higher education. The research method used is a literature study with a qualitative approach, using credible and relevant reference sources. The results of this study explain that digital ethics must be taught in higher education, especially to prevent cyberbullying. Given the rampant cases that occur in the digital world, it causes moral degradation, especially in students. This learning not only focuses on the correct use of technology, but also educates students about the responsibilities and consequences of their behavior in cyberspace. The importance of learning digital ethics also lies in its ability to shape character and increase student awareness of good online behavior. Through a curriculum that integrates digital ethics, students can avoid cyberbullying. In addition, the role of educators and their competence in providing learning must also be competent and relevant to the demands of the times. Thus, learning digital ethics is the key to creating a positive culture in cyberspace.

Keywords:

Cyberbullying
Digital Ethics
Learning
Prevention
College

Copyright © 2024 (Winarno, dkk.). All Right Reserved

Pendahuluan

Cyberbullying atau perundungan digital nampaknya masih menjadi urgensi tersendiri, terlebih ketika melihat perkembangannya yang cukup massif khususnya di era global seperti saat ini. Terdapat banyak definisi *cyberbullying*, tetapi United Nations Children's Fund (UNICEF) mendefinisikan tindakan ini sebagai penindasan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi (Murphy, 2024). Bentuk dari *cyberbullying* dapat bermacam-macam, diantaranya menyebarkan kebohongan, melakukan pesan terror, memata-matai, melakukan 'adu domba', menghina dan membuat akun palsu untuk merusak citra orang lain (Malihah & Alifiasari, 2018).

Sebagaimana diketahui bahwa Indonesia merupakan negara hukum, hal ini dimuat dalam Undang-Undang Dasar 1945 tepatnya pada Pasal 1 Ayat (3). Ini berarti segala sesuatu harus berlandaskan pada hukum yang berlaku, serta hal ini juga menimbulkan konsekuensi bahwa warga negara wajib mematuhi hukum tanpa kecuali. *Cyberbullying* juga memiliki posisi tersendiri dalam hukum positif Indonesia, perbuatan ini dikategorikan sebagai pelanggaran elektronik dan juga tindak pidana. Aturannya termuat dalam Pasal 27 Ayat (3) UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta dalam Pasal 310, 311 dan 315 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) apabila memenuhi unsur pidana (Dewi, Dewi, & Adhayanto, 2024). Dengan demikian sebagai warga negara seharusnya mengetahui dan memahami bahwa dilarang bagi mereka untuk melakukan *cyberbullying* yang jelas merupakan perbuatan pelanggaran hukum.

Apabila ditinjau dari segi pendidikan, pemahaman terkait anti *cyberbullying* secara implisit telah diberikan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dalam lingkup perguruan tinggi, mata kuliah seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) atau dengan istilah serupa, merupakan mata kuliah wajib yang ditempuh oleh seluruh mahasiswa. Pada dasarnya mata kuliah PPKn ini memuat materi seperti Pancasila sebagai landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sampai pada implementasi Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Kusumawardani, Budimansyah, Triyanto, Wibowo, & Copik, 2024).

Hal ini berarti pengetahuan dasar tentang antisipasi *cyberbullying* secara sederhana sudah diterima oleh warga negara khususnya kalangan mahasiswa, sehingga seharusnya mahasiswa tidak melakukan *cyberbullying* karena sudah memiliki pemahaman yang cukup. Meskipun pengetahuan bukan satu-satunya hal yang dapat membentuk sikap tetapi pengetahuan merupakan bekal bagi seseorang untuk pengambilan keputusan. Penelitian yang dilakukan pada 2018 oleh (Endang, Winarno, & Triana) menunjukkan bahwa pengetahuan berkorelasi terhadap sikap. Apabila dikaitkan dalam konteks *cyberbullying*, berarti mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran PPKn di perguruan tinggi seharusnya memiliki sikap anti terhadap *cyberbullying*.

Nahasnya, fakta menunjukkan bahwa *cyberbullying* masih kerap terjadi pada dewasa ini. Sebagaimana data dari U-Report yang disajikan pada laman identitasunhas.com, terkait persentase korban kekerasan *cyberbullying* pada tahun 2019, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1 Persentase Korban Cyberbullying



Gambar 2 Persentase Responen Mengaku Bukan Pelaku

Sumber: (identitasunhas.com, 2021)

Pada gambar 1, menunjukan 45% dari 2.777 responden pernah mengalami *cyberbullying*, sedangkan pada gambar 2 menunjukan 88% dari 2.521 responden mengaku tidak pernah melakukan *cyberbullying* khususnya di media digital. Berdasarkan hal tersebut diketahui

bahwa yang pernah menjadi korban *cyberbullying* tergolong sangat banyak, khususnya yang terjadi pada tahun belakangan ini. Dengan kata lain *cyberbullying* masih merajalela dan memerlukan pencegahan.

Sebagaimana dikutip dari laman beritasatu.com pada tahun 2023, sebuah kasus dialami oleh dua orang mahasiswi saat hendak menaiki lift dan mereka diganggu oleh temannya dengan kekerasan verbal dan percobaan intimidasi (Herman, 2023). Berita viral lain datang dari laman suara.com pada 2024, dalam kasus tersebut terdapat perundungan di dunia maya maupun dunia nyata yang dilakukan oleh mahasiswi kedokteran *senior* kepada *juniornya*. Pada akhirnya, sang korban memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dikarenakan tidak tahan dengan tekanan mental yang dialami (Meliana, 2024).

Meskipun pada akhirnya para pelaku di atas dikenakan sanksi, namun sangat disayangkan pelaku dan korban berasal dari kalangan orang yang berpendidikan tinggi yang idealnya memiliki pemahaman terkait dengan larangan dan dampak *bullying*, baik yang dilakukan secara langsung maupun melalui media sosial.

Beberapa faktor pendorong terjadinya *cyberbullying* dipengaruhi oleh kemampuan mengendalikan diri, rasa empati, dan sikap terhadap isu sosial. Selain itu penggunaan teknologi yang tidak peduli pada privasi di media sosial dan kurangnya dukungan serta komunikasi yang baik di rumah, membuat seseorang lebih mungkin menjadi korban ataupun pelaku (Hou, 2023). *Cyberbullying* sebenarnya bukan hanya berdampak pada korban melainkan pada pelaku. Bagi korban, mereka akan mengalami tidak percaya diri, dendam, depresi hingga mengakhiri hayatnya. Bagi pelaku, dampak yang diterima berupa munculnya perilaku agresif, mendapatkan label negatif dan mendapatkan sanksi baik administratif, sosial maupun pidana (Siroj & Zulfa, 2024).

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, diketahui bahwa nyatanya masih terjadi kesenjangan antara yang seharusnya (*das sollen*) dengan yang sebenarnya (*das sein*). *Cyberbullying* sendiri seolah masih menjadi ‘tradisi’ di kalangan mahasiswa yang notabenenya adalah kaum intelektual yang setidaknya sudah memiliki pengetahuan hukum dan etika Pancasila. Berangkat dari hal di atas, diperlukan upaya preventif harus tetap dilakukan guna meminimalisir kejadian tersebut terulang kembali.

Dengan demikian rumusan masalah pada penelitian ini adalah ”bagaimana urgensi pembelajaran etika digital sebagai upaya pencegahan *cyberbullying* di perguruan tinggi?”. Tujuan penelitian ini adalah ”untuk mengetahui urgensi pembelajaran etika digital sebagai upaya pencegahan *cyberbullying* di perguruan tinggi”. Sedangkan manfaat penelitian ini selain untuk sebagai bahan referensi, juga dapat memberikan gambaran terkait pentingnya pembelajaran etika digital di perguruan tinggi guna mencegah terjadinya kasus *cyberbullying*. Dengan demikian adanya tulisan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi perguruan tinggi untuk mengoptimalkan kurikulum yang berorientasi pada pencegahan *cyberbullying* melalui pembelajaran etika digital, baik dielaborasi dengan mata kuliah lain seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ataupun dijadikan mata kuliah tersendiri.

Metode

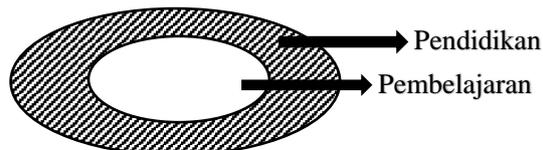
Pada dasarnya penelitian studi kepustakaan adalah jenis penelitian dengan cara mengumpulkan bahan literatur, membaca dan memahami segala kajian yang berkaitan dengan topik penelitian (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Dengan demikian penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan dan dengan pendekatan kualitatif yang mengkaji tentang urgensi pembelajaran etika digital sebagai upaya pencegahan *cyberbullying* di perguruan tinggi. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan literatur yang kredibel dan berkaitan baik dari buku, jurnal, website dan lain sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

A. Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran

1. Hakikat Pendidikan

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa pendidikan dan pembelajaran merupakan satu kesatuan. Pasalnya, pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan. Jika pendidikan memiliki cakupan yang lebih umum seperti tujuan supaya manusia kembali pada hakikat manusianya sebagai makhluk bermoral dan berilmu (Citriadin, 2019), maka pembelajaran lebih spesifik seperti perangkat, metode, strategi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Yusuf, 2023). Berikut ini disajikan gambaran sederhana terkait dengan korelasi pendidikan dan pembelajaran.



Gambar 3 Konsep Pendidikan dan Pembelajaran

Sumber: Disiapkan oleh penulis

Pendidikan dalam perspektif Islam bertujuan mengembangkan individu secara menyeluruh mencakup spiritual, moral, dan intelektual. Dengan demikian, belajar dianggap sebagai ibadah seumur hidup, dengan fokus pada pemahaman Al-Qur'an dan Hadits (Handoko, Saputra, & Zulheddi, 2018). Konsep dasar dari pendidikan esensinya terdapat dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq (1), Allah berfirman:

① خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِقْرَأْ

Artinya: "Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan!"

Secara umum, surat Al-Alaq (1) menjadi landasan penting untuk pendidikan dalam Islam, ayat ini menekankan betapa pentingnya ilmu, berpikir kritis, dan hubungan spiritual dalam proses belajar. Selain itu, keluarga dan masyarakat berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung, sehingga diharapkan dapat menghasilkan generasi yang cerdas dan berakhlak baik (Herwati, 2024).

Konsep pendidikan menurut John Dewey didefinisikan sebagai proses yang membentuk kemampuan dasar dalam berpikir dan merasakan, serta mengarahkan sifat manusia (Arifin, 2020). Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan yang baik untuk bangsa Timur harus humanis, merakyat, dan berorientasi pada kebangsaan. Selain itu, Beliau juga menggaungkan konsep Tri Sentra Pendidikan yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat yang bekerja sama dalam melakukan pendidikan. Keluarga menjadi tempat awal untuk belajar nilai-nilai dan karakter. Sekolah memberikan penguatan karakter, pengetahuan dan keterampilan. Masyarakat juga memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman dan lingkungan yang mendukung proses belajar. Dengan menggabungkan ketiga elemen ini, Ki Hajar Dewantara percaya pendidikan dapat lebih efektif dan menyeluruh, sehingga dapat melahirkan individu yang berkualitas dan berbudi pekerti baik (Wiryopranoto, Herlina, Marihandono, Tangkilisan, & Tim Museum Kebangkitan Nasional, 2017).

Pengertian pendidikan yang termuat dalam Pasal 1 (UU No. 20 Tahun 2003) atau UU Sisdiknas esensinya adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." Untuk menuju pada tujuan pendidikan, Benjamin Bloom membuat konsep pengembangan peserta didik ke dalam tiga domain guna memaksimalkan potensi dalam diri mereka. Tiga domain tersebut terdiri atas kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif memusatkan

pada kecerdasan, afektif berpusat pada karakter dan psikomotorik mengarah pada kreativitas (Jannah, 2022).

Tahap	Pra Revisi	Pasca Revisi
1	Pengetahuan	Mengingat
2	Pemahaman	Memahami
3	Penerapan	Menerapkan
4	Analisis	Menganalisis
5	Sintesis	Mengevaluasi
6	Evaluasi	Mencipta

Tabel 1 Taksonomi Bloom Domain Kognitif
Sumber: (Nafiati, 2021)

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata "belajar", sedangkan belajar adalah konsep psikologis yang mencakup psikologi dan pendidikan. Belajar adalah faktor terpenting dalam memahami perilaku manusia. Manusia selalu belajar, saat mereka membaca, menonton video, berdiskusi, mengendarai mobil, memasak bahkan saat bermain. Sebab belajar dapat memengaruhi perilaku manusia, bahkan apa yang manusia lakukan dan tidak lakukan saat ini sebagian besar dipengaruhi oleh apa yang mereka pelajari (Alhassan, 2022).

Pembelajaran dan pendidikan memang memiliki definisi yang hampir serupa, tetapi beberapa ahli mendefinisikan pembelajaran lebih pada perubahan yang terjadi pada peserta didik karena adanya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Seorang Psikolog ternama di Amerika, Hilgard & Bower menjelaskan bahwa pembelajaran mengacu pada perubahan yang relatif permanen dalam perilaku subjek terhadap situasi tertentu disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut. Sementara Kolb & Whishaw mendefinisikan pembelajaran sebagai sesuatu perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Begitupun Mazur yang menggambarkan pembelajaran sebagai proses perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman individu (Schneider, 2024). Menurut Sequeira, pembelajaran dapat dianggap sebagai perubahan yang sifatnya permanen karena perubahan tersebut dibawa ke dalam diri siswa oleh seorang guru melalui teknik-teknik seperti mengembangkan keterampilan tertentu, mengubah sikap, atau memahami hukum-hukum ilmiah tertentu yang berlaku di balik lingkungan pembelajaran (Munna & Kalam, 2021). Jean Piaget menjelaskan pembelajaran sebagai cara di mana orang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga pembelajaran dapat mengubah cara berpikir seseorang (Nainggolan & Daeli, 2021). Lachman mendefinisikan pembelajaran sebagai proses yang relatif stabil sebagai konsekuensi dari interaksi lingkungan fungsional melalui indera, pembelajaran bukan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan biologis semata (Taie, Rostami, & Yazdanimoghaddam, 2021). Pasal 1 (UU No. 20 Tahun 2003) atau UU Sisdiknas mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Demi mencapai tujuan pembelajaran, maka penting untuk kemudian mendesain pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif, terlebih jika dapat mengintegrasikan teknologi informasi di dalamnya (Raharjo, Kardiman, Yasnita, & Adjie, 2022). Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan, komponen tersebut terdiri atas: peserta didik, pendidik, tujuan, bahan ajar, metode, media, dan evaluasi (Riyana, 2011). Dalam buku Winarno, komponen tersebut kemudian disederhanakan menjadi isi, strategi dan penilaian. Menurutnya, pembelajaran tidak hanya tentang apa yang guru ajarkan, tetapi mencakup semua hal yang bisa memengaruhi cara orang belajar, termasuk buku, gambar, radio, TV, film, dan sekarang juga terdapat *e-learning* dengan program komputer (Winarno, 2013). Selain itu, studi *The Teaching and Learning International Survey (TALIS)* pada 2018, bahwa Indonesia merupakan negara dengan guru yang perlu meningkatkan keterampilan

literasi dan numerik mereka. Dalam konteks pembelajaran, kesiapan guru sangat diperlukan terlebih kesiapan guru merupakan strategi dalam pembelajaran. Keterampilan literasi dan numerasi di era digital seperti saat ini nampaknya sangat diperlukan bagi para pendidik, mengingat tuntutan warga negara dalam konsep “*good and smart citizens*” yang bukan hanya tuntutan perkembangan sikap dan pengetahuan, tetapi dibutuhkan juga keterampilan yang baik (Winarno, Muchtarom, & Fauziyah, 2024). Di tengah gempuran era digital seperti saat ini, kompetensi pendidik atau guru PPKn memang perlu ditingkatkan. Sebab adanya transformasi digital membuat mereka perlu extra beradaptasi dengan teknologi, khususnya mereka yang terbilang senior (atau dalam istilah *digital citizenship* disebut “*digital urban*”). Sehingga yang perlu disiapkan bukan hanya perangkat mengajar, tetapi juga keterampilan dalam mengajar (Triyanto, 2020). Dengan demikian diketahui bahwa strategi dan kesiapan guru dalam pembelajaran tidak kalah penting dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran terdapat lima tahapan, dalam proses ini pendidik memegang peranan yang amat penting dalam membimbing peserta didik, dengan memotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar hingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian proses dalam pembelajaran sangatlah penting, berikut adalah tahapan dari proses pembelajaran yang dijelaskan oleh (Alhassan, 2022) dalam bukunya:

- 1) *Sensation* (sensasi): Proses menerima, menerjemahkan, dan mengirimkan pesan dari lingkungan ke otak. Proses ini biasanya berlangsung melalui indera penglihatan, pendengaran, perasaan, sentuhan, penciuman, perasa, dan lain-lain.
- 2) *Perception* (persepsi): Proses pengorganisasian dan penafsiran informasi yang diterima. Sensasi dan persepsi saling terkait erat. Sensasi menyebabkan individu menolehkan kepala, mata, atau tubuhnya ke arah tertentu sementara persepsi mempertahankan lamanya perhatian atau pertimbangan yang difokuskan pada arah suatu hal.
- 3) *Association* (asosiasi): Kemampuan untuk menghubungkan pengalaman baru seseorang dengan pengalaman sebelumnya. Mengintegrasikan pengetahuan atau keterampilan baru dengan pengalaman sebelumnya.
- 4) *Generalisation* (generalisasi): Tahap keempat dalam pembelajaran yang melibatkan pembentukan prinsip, teori, kesimpulan, hukum, kesimpulan atau aturan berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh seseorang.
- 5) *Application* (aplikasi): Tahap akhir dalam proses pembelajaran yaitu proses menggunakan atau menerapkan pengetahuan atau keterampilan baru untuk memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata.

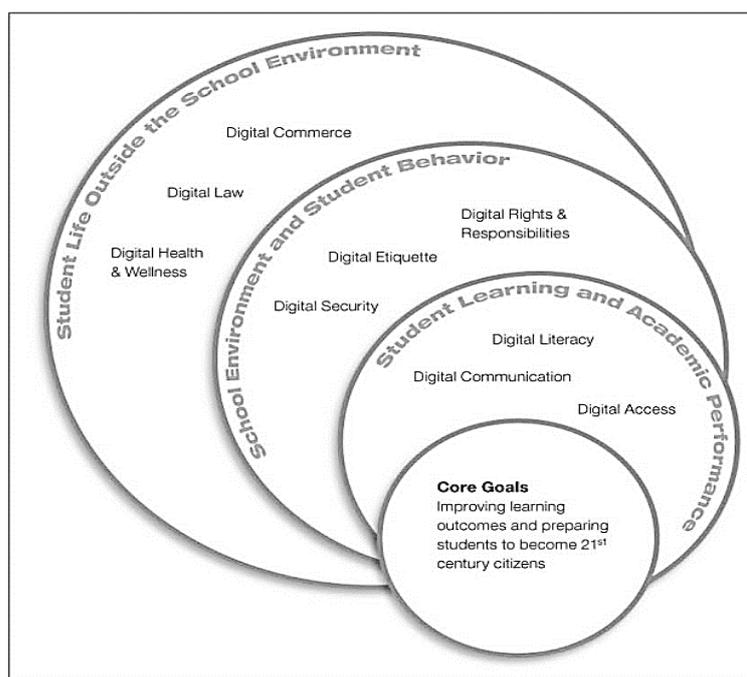
Penelitian yang dilakukan oleh (Winarno, Komalasari, & Indrawadi, 2023), menunjukkan bahwa selain materi dan strategi pembelajaran, penilaian atau *assesmen* juga tidak kalah penting. Penilaian autentik dalam pembelajaran online menunjukkan pentingnya penilaian yang harus dilakukan bersamaan dengan proses belajar, yaitu yang berorientasi pada penguatan karakter.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran etika digital, penilaian autentik membantu peserta didik tidak hanya fokus pada pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada sikap. Sehingga penilaian ini mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Dengan cara ini, penilaian autentik tidak hanya mengukur pencapaian akademik, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa yang baik, menjadikan mereka individu yang lebih bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi dan bersosialisasi di dunia digital. Berdasarkan penjelasan sub bab ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar seseorang untuk menuju perubahan ke arah yang lebih baik dengan melalui tahap-tahap. Dalam pembelajaran juga memerlukan strategi, kemantapan materi dan evaluasi. Dari kedua definisi di atas, diketahui bahwa pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pembelajaran.

B. Konsep Pembelajaran Etika Digital

Secara sederhana, konsep pembelajaran etika digital ini mencakup pemahaman tentang bagaimana bersikap etis di dunia maya, seperti menghormati privasi orang lain, mengenali berita palsu, dan menghindari perilaku negatif seperti *cyberbullying*. Dengan cara ini, peserta didik dapat menyadari tanggung jawab mereka sebagai pengguna teknologi dan memahami dampak dari tindakan mereka di dunia maya. Melalui pembelajaran etika digital ini mereka juga menganalisis kasus nyata terkait *cyberbullying*, kasus penyebaran informasi *hoax* atau kasus yang lainnya yang akan memicu diskusi mendalam tentang konsekuensi etis. Pendekatan ini juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

Sebagaimana Mike Ribble mengonsepskan terkait dengan sembilan elemen kewarganegaraan digital yaitu *digital access, digital commerce, digital communication, digital literacy, digital etiquette, digital law, digital rights and responsibilities, digital health and wellness, dan digital security*. Pada dasarnya, elemen-elemen ini dapat digunakan sebagai panduan sekaligus kompetensi warga negara dalam dunia digital, sehingga interaksi yang ada dalam dunia maya menjadi lebih terarah. Untuk dapat lebih mudah dipahami, Ribble membagi kesembilan elemen tersebut ke dalam tiga kategori untuk membantu memahami lingkup interpretasi dari masing-masing elemen tersebut, yaitu *student life outside the school environment, school environment and student behavior, dan student learning and academic performance*. Meskipun demikian, intinya adalah meningkatkan hasil pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara abad 21 (Ribble, 2015).



Gambar 4 Kategori Sembilan Elemen Kewarganegaraan Digital
Sumber: (Ribble, 2015)

Dalam konteks pembelajaran etika digital, gambar di atas dapat diinterpretasikan menjadi a) etika digital merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh warga negara termasuk para pendidik serta peserta didik, dan b) etika digital merupakan kompetensi yang masuk dalam kategori *school environment and student behavior*, artinya etika digital dapat terbentuk melalui kultur sekolah (pendidikan) dan juga perilaku dari peserta didik. Sehingga demikianlah etika digital perlu dibelajarkan.

Ribble mendeskripsikan etiket digital (*digital etiquette*) sebagai standar perilaku yang diharapkan oleh pengguna teknologi lainnya (Ribble, 2015). Sementara pengertian etika digital menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) adalah kemampuan seseorang untuk menyadari, memberikan contoh, beradaptasi, berpikir rasional, mempertimbangkan, dan mengelola etika digital dalam kesehariannya (Astuti, et al., 2021). Contoh penerapan etika digital bagi mahasiswa dalam konteks perkuliahan seperti memberikan salam saat melakukan *chatting*, menggunakan bahasa yang baik dan sopan, tidak membicarakan hal-hal yang memicu keributan, memfilter konten yang akan dijadikan referensi atau disebarluaskan, serta memberikan kredit pada karya ilmiah (Dzaljad, et al., 2022).

Gambaran pembelajaran yang dijelaskan oleh Ribble nampaknya lebih aplikatif, yaitu dengan memberikan contoh atau penerapan tentang "*apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh siswa?*". Beliau menjelaskan bahwa aktivitas selama pembelajaran etika digital dapat berupa simulasi sederhana terkait tata cara bicara, misalnya etiket menerima telepon di situasi umum, yang kemudian peserta didik diminta menanggapi situasi tersebut. Dalam konteks *cyberbullying*, guru dapat menanyakan kepada siswa terkait pengalaman mereka pernah atau tidaknya menjadi korban, selain itu guru dapat melakukan pendekatan kepada mereka dengan memberikan konsultasi atau memberikan informasi kepada orang tua mereka. Dengan pembelajaran seperti ini siswa dapat berpikir tentang "*do's and don'ts*" dalam beretika digital, harapannya mereka dapat mencontoh sikap yang sesuai serta menerapkannya pada kehidupan sehari-hari (Ribble, 2015).

Beberapa penelitian terdahulu memberikan potret terkait etika digital di dunia pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Maulina, Syarifuddin, & Hasyim, 2024). Penelitian tersebut menjelaskan persepsi mahasiswa tentang etika digital dalam pembelajaran daring melalui LMS Kalam UMI. Saat diberikan kuesioner tentang pengetahuan, mereka tahu harus menggunakan etika dalam bermedia digital. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa 64% responden memilih sangat setuju. Hal ini menjelaskan bahwa sebagai peserta didik dalam menggunakan media digital juga harus menjunjung tinggi etika. Dalam konteks pembelajaran, hasil wawancara penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan bahasa yang sopan dan formal saat pembelajaran daring melalui WhatsApp, Google Meet, Google Classroom, Aplikasi Zoom Meeting, dan lainnya. Hal ini juga diperkuat secara statistik dengan 41,2% jawaban sangat setuju bahwa mahasiswa harus menggunakan bahasa yang beragam namun tetap etis saat berinteraksi dengan lawan bicara.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Zvereva, 2023) tentang etika digital dalam pendidikan tinggi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan 51,43% mahasiswa sarjana dan 60,87% mahasiswa pascasarjana percaya bahwa etika digital memiliki hubungan langsung dengan kualitas pendidikan. Sehingga dalam pembelajaran di universitas, mahasiswa harus memiliki etika digital yang baik untuk menunjukkan bahwa pendidikan di sana mampu menumbuhkan karakter baik bagi mahasiswanya. Saat diberikan pertanyaan terkait perlunya kode etik digital, mayoritas memilih jawaban "Ya" dengan persentase 59% mahasiswa sarjana, 73,9% mahasiswa pascasarjana, 80% alumni dan 76,9% tenaga pendidik. Mereka juga percaya bahwa etika digital mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, sebab dengan etikalah mereka dapat menjaga cara bicara, menggunakan pakaian yang baik saat kuliah, saling menghormati sesama teman, dan sebagainya. Dengan demikian, kode etik digital diperlukan untuk mengikat mereka pada norma-norma yang diharapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Sari, Rejekiingsih, & Muchtarom, 2020) tentang etika digital siswa di Surakarta. Dalam konteks *cyberbullying*, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan internet memiliki resiko terhadap terjadinya *cyberbullying*. 34,8% siswa menyatakan bahwa internet digunakan untuk mengekspresikan informasi pribadi, 26,43%

siswa menyatakan bahwa internet rentan digunakan untuk mengakses konten pornografi, 23,49% menerima berita bohong, dan 15,18% untuk ujaran kebencian. Dengan demikian, adanya internet bukan hanya untuk mempermudah kehidupan manusia, tetapi juga menimbulkan resiko *cyberbullying*. Hasil lain dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa kategori etika digital siswa dengan kategori kurang, justru memiliki persentase tertinggi yaitu 35,23%, sementara kategori cukup dengan persentase 32,85% dan kategori baik dengan 31,90%. Berangkat dari hal tersebut, maka diperlukan penguatan etika digital melalui literasi humanistik. Dengan adanya literasi ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan untuk menggunakan media digital. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dinilai sebagai mata pelajaran yang strategis untuk digunakan dalam membina karakter peserta didik, sebab melalui mata pelajaran inilah peserta didik mempelajari nilai dan moral yang nantinya berguna untuk menghadapi tantangan di era digital.

Begitupun penelitian yang dilakukan oleh (Pramanda, Muchtarom, & Hartanto, 2018) tentang penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi *hoax* di media sosial melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi pilar untuk memperkuat etika digital untuk menangani penyebaran berita palsu di media sosial. Selain itu terdapat perbedaan dalam hasil belajar kognitif dan sikap siswa sebelum dan setelah penerapan perangkat SSP berbasis PBL di sekolah menengah atas dan kejuruan di Surakarta. Sehingga dengan adanya perangkat pembelajaran yang tepat, Pendidikan Kewarganegaraan dapat efektif untuk memperkuat etika digital pada siswa.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka penelitian kami saat ini secara spesifik membahas tentang pembelajaran etika digital yang diadopsi dari konsep Ribble yaitu *digital etiquette*. Dalam konteks ini Ribble lebih menekankan pada etiket atau tata cara berperilaku, tetapi penelitian ini akan lebih berfokus pada etika atau prinsip moralitas meskipun menggunakan konsep dan teori yang sama.

C. Landasan dan Urgensi Pembelajaran Etika Digital di Perguruan Tinggi

1. Landasan Pembelajaran Etika Digital

Berdasarkan sub-bab di atas, disepakati bahwa etika digital perlu untuk dibelajarkan. Nampaknya sudah banyak penelitian terdahulu yang menunjukkan urgensi dari pembelajaran etika digital, sehingga seharusnya urgensi etika digital bukanlah sesuatu yang asing. Segala sesuatu pasti memiliki landasan atau pondasi terkait mengapa sesuatu tersebut dikatakan penting, begitupun halnya pembelajaran etika digital yang secara implisit memiliki landasan, baik secara filosofis, teoritis, yuridis, politis, dan sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian ini landasan yang dikaji hanya berfokus pada landasan filosofis dan landasan yuridis saja, sebab peneliti melihat bahwa secara filosofi dan dasar hukumnya sudah ada tetapi implementasinya masih perlu ditingkatkan.

Landasan filosofis pembelajaran etika digital pada dasarnya sudah ada dalam tubuh Pancasila. Dalam buku (Winarno, Paradigma Baru: Pendidikan Pancasila, 2022), dijelaskan bahwa Pancasila dijadikan sebagai landasan pengembangan ilmu pengetahuan di Indonesia. Merujuk pada pendapat Kaelan dalam buku tersebut, dikatakan bahwa Pancasila menjadi landasan etik bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai Pancasila juga menjadi paradigma ilmu pengetahuan di Indonesia. Selain itu Pancasila sebagai landasan etik bagi pengembangan ilmu pengetahuan hakikatnya berkaitan dengan aksiologi ilmu, sebab keduanya sama-sama mempertanyakan "*untuk apa pengetahuan tersebut digunakan?*" dan "*bagaimana kaitan penggunaan tersebut dengan kaidah-kaidah moral?*".

Bila dikaitkan dengan konteks pembelajaran etika digital, maka secara sederhana pertanyaan di atas dapat dijawab melalui point-point berikut (Harjanto & Najicha, 2024):

- 1) Pembelajaran etika digital yang berdasarkan sila pertama Pancasila mengajarkan kita untuk menghargai nilai-nilai spiritual dan moral saat berselancar di dunia maya. Di

tengah perkembangan teknologi yang cepat, penting bagi kita untuk ingat bahwa setiap tindakan online harus mencerminkan rasa hormat terhadap Tuhan dan norma-norma agama.

- 2) Dalam konteks sila kedua, pembelajaran etika digital mengajarkan kita untuk berkomunikasi dengan sopan dan menghargai perbedaan pendapat, serta menghindari tindakan seperti *cyberbullying*.
- 3) Dalam sila ketiga, kita perlu menciptakan konten yang mendukung keberagaman dan menjaga kerukunan antar kelompok, sebab dengan memanfaatkan etika digital dapat menyebarkan informasi positif, dan melawan berita palsu yang dapat memecah belah.
- 4) Sila keempat mengajarkan untuk membuat keputusan yang bijak dalam menggunakan teknologi dengan berpikir kritis dan menganalisis informasi sebelum membagikannya.
- 5) Pembelajaran etika digital yang berlandaskan pada sila kelima menekankan pentingnya keadilan dan akses teknologi yang merata bagi semua orang. Dengan meningkatkan kesadaran akan pentingnya keadilan sosial di dunia maya, diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan adil (Winarno, 2022).

Kajian tentang landasan yuridis pembelajaran etika digital juga tidak kalah penting, mengingat bahwa di Indonesia sudah menjadi idealnya untuk menjadikan aspek hukum sebagai dasar pengambilan keputusan. Secara spesifik, landasan yuridis yang dimaksud ialah yang peraturan yang berada dalam tatanan peraturan perundang-undangan di Indonesia yang berkaitan dengan pembelajaran etika digital. Dalam penelitian ini, landasan yuridis yang dikaji hanya berfokus pada undang-undang bukan peraturan di atas maupun di bawahnya.

Sebagaimana dicantumkan dalam Pasal 3 (UU No. 20 Tahun 2003) atau UU Sisdiknas menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berjanji dalam rangka mencerdaskan kehidupan umat, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Dengan adanya pembelajaran etika digital di perguruan tinggi secara kontinu, maka karakter dan moral mahasiswa akan terbentuk. Sehingga dengan cara inilah tujuan pendidikan nasional di atas dapat terwujud.

Pada Pasal 5 Huruf (a) (UU No. 12 Tahun 2012) tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa "Perguruan Tinggi bertujuan berkembangnya potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa". Dalam konteks ini, pembelajaran etika digital sangat relevan, karena membantu mahasiswa memahami tanggung jawab mereka dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Pasal 35 Ayat (2) menyatakan bahwa "Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan". Pasal ini memberikan kesempatan bagi perguruan tinggi untuk memasukkan pembelajaran etika digital ke dalam kurikulum, sehingga mahasiswa tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai etis dalam dunia maya. Dengan demikian, mereka dapat menjadi profesional yang tidak hanya terampil, tetapi juga bertanggung jawab dan berbudaya dalam interaksi digital mereka.

Dalam (UU No. 19 Tahun 2016) tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat pasal yang esensinya mengatur tentang perlindungan data pribadi dan hak atas informasi. Dengan pembelajaran etika digital, mahasiswa dapat memahami pentingnya menjaga data dan privasi, serta konsekuensi hukum jika terjadi pelanggaran. Hal ini membuat mereka lebih hati-

hati dalam mengelola informasi pribadi mereka dan orang lain di dunia maya. Dengan dukungan dari undang-undang yang ada, perguruan tinggi di Indonesia memiliki tanggung jawab untuk memasukkan pembelajaran etika digital ke dalam kurikulum, sehingga dapat menciptakan generasi yang tidak hanya mahir dalam teknologi, tetapi juga beretika dan bertanggung jawab dalam penggunaannya.

2. Urgensi Pembelajaran Etika Digital

Sebagaimana dijelaskan pada sub-bab sebelumnya bahwa pembelajaran etika digital di perguruan tinggi sangat penting untuk penguatan karakter. Selain itu, dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat mencegah *cyberbullying*, terlebih saat ini mahasiswa banyak menggunakan media sosial dan platform digital dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan dalam dunia pendidikan juga tidak kalah penting untuk ditransformasi guna menghadapi tantangan di era baru yaitu Era *Society 5.0*, begitupun halnya di Indonesia saat ini pendidikan mulai bersiap siaga untuk bertransformasi dari era revolusi industri 4.0 menuju *Society 5.0*. Dengan demikianlah perubahan era seperti ini harus dibarengi dengan kesiapan sumber daya manusia (Legi, Damanik, & Giban, 2023). Kelak di Era *Society 5.0*, seluruh aspek kehidupan akan dipenuhi dengan perkembangan teknologi, sehingga literasi digital menjadi hal yang sangat penting untuk semua orang, baik mereka yang berada di pendidikan dasar, menengah maupun tinggi (Tumanggor, 2023). Dengan memahami etika digital, mereka dapat lebih bijak dalam berinteraksi dan menghindari perilaku yang dapat menyakiti orang lain, serta menyadari dampak dari tindakan mereka (Simanjuntak, Simangunsong, & Matondang, 2024). Dengan demikian, pembelajaran etika digital dapat membantu mahasiswa menyadari dampak dari setiap kata dan tindakan mereka di internet (Isdendi, Nanda, & Suganda, 2023).

Selain itu, pembelajaran ini juga membantu menciptakan lingkungan kampus yang lebih positif dan aman, di mana setiap orang merasa dihargai dan terlindungi. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya belajar tentang teknologi, tetapi juga tentang bagaimana berperilaku baik dan bertanggung jawab di dunia maya (Rahman, Sairi, Zizi, & Khalid, 2020). Dengan memberikan pengetahuan tentang etika digital, mahasiswa diajarkan untuk berpikir sebelum bertindak, sehingga mereka dapat lebih berhati-hati dan bertanggung jawab. Hal ini tentu saja dapat mengurangi kemungkinan terjadinya *cyberbullying* di lingkungan kampus (Zhong, et al., 2022). Pembelajaran etika digital juga merupakan investasi penting untuk masa depan mahasiswa, mengingat mereka akan menjadi pemimpin dan anggota masyarakat yang bertanggung jawab atau dalam konsep Pendidikan Kewarganegaraan dikenal dengan istilah "*good and smart citizens*" (Wibowo, 2023). Meskipun demikian, di perguruan tinggi nampaknya mata kuliah etika atau yang serupa hanya dapat diambil oleh sebagian mahasiswa dan itupun hanya tersedia jurusan yang relevan (Prasad, 2019).

Pada dasarnya etika merupakan bagian dari karakter, sehingga pendidikan karakter juga setara pentingnya, sebab keduanya mengajarkan untuk memiliki karakter yang baik. Pendidikan ini akan membantu membentuk karakter seseorang agar menggunakan teknologi dengan bijak dan hati-hati. Salah satu cara untuk meningkatkan karakter adalah dengan menekankan dan mengawasi penerapan etika digital yang benar. Jika hal tersebut dapat diterapkan dengan baik, maka akan menunjukkan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing di masa depan (Aina, 2024). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Gracia & Lozano, 2021), menunjukkan bahwa meskipun kompetensi digital diterapkan di sebagian besar universitas di Spanyol, tetapi hanya 26,1% yang memasukan dimensi etika digital ke dalam mata kuliah yang terkait dengan penggunaan dan pembelajaran teknologi. Peneliti tersebut juga mengatakan bahwa "jika pendidikan mengabaikan dimensi etika-sipil, maka kehidupan masyarakat yang demokratis akan sangat terpengaruh oleh kejahatan demoralisasi sosial". Dengan demikian, yang urgen bukan hanya untuk merumuskan undang-undang tetapi juga mendidik orang melalui sistem pendidikan yang terintegrasi. Sehingga memungkinkan

mereka untuk mengembangkan etika dan moralitas di sekolah serta melengkapinya dengan pendidikan yang diberikan oleh keluarga dan masyarakat.

Melalui model pembelajaran berbasis karakter, implementasi konsep warga negara digital pada dasarnya tidak hanya sekadar *transfer of knowledge* di kelas tetapi lebih mengarahkan agar peserta didik menjadi warga negara digital yang berkarakter (Kardiman, Raharjo, & Casmana, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Karimah, Sulthoni, & Al Atok, 2023) menunjukkan bahwa lebih dari 87,1% responden setuju bahwa pendidikan karakter itu penting, tidak ada satu pun responden yang berkata bahwa pendidikan karakter itu kurang penting atau tidak penting. Menurut mereka, ada banyak alasan mengapa pendidikan karakter itu diperlukan, seperti: 1) membentuk sikap dan perilaku, 2) membangun kepribadian, 3) mempengaruhi kesuksesan di karier, 4) memberikan pengetahuan dan sikap positif, 5) menjadi hal penting dalam kehidupan sosial, 6) membentuk akhlak baik untuk generasi mendatang, 7) sikap lebih penting daripada kecerdasan, 8) jadi dasar yang kuat di dunia kerja, dan 9) mencerminkan kepribadian kita. Selain pada mahasiswa, pendidikan karakter ataupun kewarganegaraan digital juga dapat dilakukan menggunakan pendekatan sosio-kultural khususnya bagi masyarakat yang tidak dapat menjangkau pendidikan formal (Wulandari, Winarno, & Triyanto, 2021).

D. Integrasi Pembelajaran Etika Digital dalam Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Pencegahan *Cyberbullying* di Perguruan Tinggi

Berangkat dari landasan di atas, menjadi penting untuk kemudian etika digital dibelajarkan di perguruan tinggi. Mengingat lingkupnya yang tergabung dalam beberapa rumpun keilmuan, maka dalam hal ini peneliti merekomendasikan agar etika digital diintegrasikan dengan mata kuliah yang sebelumnya sudah ada dan sudah memiliki landasan yang kuat. Dalam keterbatasan ini, etika digital dapat diajarkan dalam materi-materi pada mata kuliah wajib seperti Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Apabila jurusan di kampus tersebut spesifik berkaitan dengan etika digital seperti Kewarganegaraan Digital (*digital citizenship*) atau Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) atau mata kuliah lain yang relevan, maka etika digital dapat dibelajarkan di dalamnya. Pengintegrasian mata kuliah ini berdasarkan beberapa literatur penelitian terdahulu yang menjadikan salah satu mata kuliah sebagai upaya penguatan etika digital mahasiswa.

Berdasarkan penelitian (Suryaningsih, Hidayah, & Pratomo, 2023) diketahui bahwa Pendidikan Pancasila dapat menjadi jalan yang strategis dalam penguatan literasi digital bagi mahasiswa. Dalam konteks ini, sangat penting bagi para pendidik atau dosen untuk memiliki kompetensi yang memadai dan berkualitas tinggi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, agar proses pembelajaran tidak hanya berjalan dengan efektif tetapi juga dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan karakter dan keterampilan mahasiswa. Keterkaitan antara mata kuliah ini dan pencegahan *cyberbullying* sangat signifikan, karena mata kuliah ini tidak hanya memuat beragam materi yang dirancang untuk memperkuat karakter dan keterampilan mahasiswa, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai kemanusiaan dan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat memahami konsekuensi dari perilaku mereka di dunia digital dan berperilaku lebih etis. Hal ini sangat penting, terutama dalam upaya meminimalisir terjadinya kasus *cyberbullying*, yang merupakan masalah serius di lingkungan perguruan tinggi yang rentan terhadap perilaku tersebut. Dengan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran, diharapkan mahasiswa dapat menjadi agen perubahan yang aktif, yang tidak hanya melindungi diri mereka sendiri, tetapi juga mampu mendukung teman-teman mereka dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran etika digital sekiranya memungkinkan untuk diintegrasikan dengan mata kuliah Pendidikan Pancasila. Sebab mata kuliah ini juga berorientasi pada perkembangan nilai dan moral, yang juga masuk pada ranah etika. Sehingga

mata kuliah ini dapat dirancang atau dikembangkan secara kontinu pada ranah etika digital dengan menyisipkan topik tentang implementasi Pancasila di dunia maya, seperti mengucapkan salam ketika hendak melakukan *chatting* atau membuka *meeting online* (sila pertama), menghargai privasi teman (sila kedua), memfilter berita atau bacaan agar tidak memecah belah (sila ketiga), berkomentar yang bijak di sosial media (sila keempat), dan tidak melakukan pelanggaran hak cipta dalam penulisan karya (sila kelima).

Penelitian yang dilakukan oleh (Subhan, et al., 2023) memberikan gambaran bahwa dalam pencegahan *cyberbullying*, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang penting. Sebab pendidikan ini memiliki landasan moral-etik yang baik yang dapat membentuk karakter dan kesadaran tentang pentingnya berperilaku baik di dunia maya. Dengan penguatan nilai-nilai moral dan etika, mahasiswa diharapkan dapat memahami dampak dari tindakan mereka dan berperilaku lebih bertanggung jawab saat berinteraksi dengan orang lain secara digital. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip kewarganegaraan dalam pembelajaran ini, dapat mengembangkan empati dan rasa saling menghargai, yang sangat diperlukan dalam mencegah tindakan *cyberbullying*. Dalam penelitian (Damayanti, Nanggala, & Suryadi, 2023) menunjukkan bahwa sebagai upaya pencegahan *cyberbullying*, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. Pasalnya, dengan menggunakan model ini dianggap sebagai pendekatan yang praktis dalam mengatasi *cyberbullying*, sebab pada model ini peserta didik diajak untuk mempelajari keterampilan seperti menggunakan infografis dan videografik. Dengan adanya penggunaan teknologi seperti ini, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dan pemecahan masalah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat dianggap sebagai bentuk pengenalan dunia maya kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kepekaan terhadap isu sosial seperti *cyberbullying* dan tentunya membentuk mereka menjadi warga negara digital yang bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran etika digital juga nampak memungkinkan untuk diintegrasikan dengan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Mata kuliah ini pada dasarnya berorientasi pada sikap tanggung jawab warga negara, yang tentunya relevan dengan pembelajaran etika digital. Pendidikan Kewarganegaraan yang terintegrasi dengan etika digital dapat lebih fokus juga pada pengajaran terkait kompetensi warga negara yang memuat *civic knowledge*, *civic skill* dan *civic disposition* di dunia maya dengan topik *cyberbullying*. Selain itu, model pembelajaran *project-based learning* dapat digunakan, sehingga pembelajaran ini tidak hanya tentang teori nilai-moral, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dengan lebih positif di dunia digital.

Simpulan

Urgensi pembelajaran etika digital sebagai upaya pencegahan *cyberbullying* di perguruan tinggi sangatlah penting. Dalam konteks saat ini, di mana interaksi sosial sebagian besar terjadi secara daring, pemahaman tentang etika digital menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan akademis yang aman dan inklusif. Pembelajaran etika digital tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk kesadaran moral dan sosial yang diperlukan untuk berperilaku baik di dunia maya. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai etika dalam pendidikan, mahasiswa dapat lebih memahami dampak dari tindakan mereka dan berkontribusi dalam mencegah tindakan *cyberbullying*, serta mendukung satu sama lain dalam menciptakan ruang digital yang lebih positif. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran etika digital di perguruan tinggi harus menjadi prioritas untuk melindungi mahasiswa dan memastikan pengalaman belajar yang aman dan produktif. Dengan demikian, pembelajaran etika digital nampaknya harus tetap diadakan, meskipun harus terintegrasi dengan mata kuliah lain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih dikhususkan kepada bapak Prof. Dr. Winarno, S.Pd., M.Si. dan bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd. yang telah berkenan untuk berkolaborasi dalam penulisan ini. Harapannya kelak penulis dapat melakukan penelitian kembali dengan tema yang masih relevan dan menggunakan metode penelitian yang lebih konkret dalam memotret kenyataan terkait perkembangan pembelajaran etika digital di perguruan tinggi.

Referensi

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *EDUMAPSUL*, 6(1), 974.
- Aina, D. K. (2024). The Role of Digital Ethics in Strengthening Character Education in the Digital Age. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 147-148.
- Alhassan, A. (2022). *PSYCHOLOGY OF LEARNING*. Nigeria: NOUN Press: National Open University of Nigeria.
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 204-205.
- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Rahmiaji, L. R., Nurhajati, L., Lotulung, L. J., & Kurnia, N. (2021). *Modul Budaya Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo, Japelidi, Siberkreasi.
- Citriadin, Y. (2019). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Damayanti, S., Nanggala, A., & Suryadi, K. (2023). BUILDING SMART AND GOOD YOUNG CITIZENS THROUGH PROJECT-BASED LEARNING IN CIVIC EDUCATION AS A MEANS OF PREVENTING CYBERBULLYING IN THE DIGITALIZATION ERA. *Proceedings International Seminar Tulungagung University* (pp. 117-122). Tulungagung: Tulungagung University.
- Dewi, I. K., Dewi, S., & Adhayanto, O. (2024). Penegakan Hukum Tindak Pidana terhadap Cyber Bullying dalam Perspektif Hukum Pidana. *KONSENSUS : Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 108-109.
- Dzaljad, R. G., Firmantoro, V., Rahmawati, Y., Pranawati, R., Setiawati, T., Tiara, A., . . . Agustini, V. D. (2022). *Etika Komunikasi: Sebuah Paradigma Integratif*. Jakarta: FISIP UHAMKA.
- Endang, Winarno, & Triana. (2018). HUBUNGAN ANTARA PENGETAHUAN HUKUM DENGAN SIKAP ANTIKORUPSI SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS X SMK NEGERI 2 KARANGANYAR. *Educitizen*, 3(1), 155-167.
- Gracia, N. C., & Lozano, A. C. (2021). The ethical dimension of digital competence in teacher training. *Education and Information Technologies*, 26, 3537-3539.
- Handoko, Saputra, E., & Zulheddi. (2018). NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM ALQURAN SURAT AL-ALAQ. *EDU RILIGIA*, 2(1), 81-90.
- Harjanto, N. S., & Najicha, F. U. (2024). Pendidikan Pancasila Sebagai Kerangka Etika Dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 16(1), 32.
- Herman. (2023, Oktober 14). *Ini Kronologi Kasus Bullying di UIN Jambi*. Retrieved September 13, 2024, from Berita Satu: <https://www.beritasatu.com/nusantara/1071867/ini-kronologi-kasus-bullying-di-uin-jambi>
- Herwati. (2024). Pendidikan dalam perspektif islam dan peranannya dalam membina kepribadian Islami. *Bahtsuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 3-13.

- Hou, D. (2023). The Factors, Impact, and Interventions of Cyberbullying in School. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8(1), 345-347.
- identitasunhas.com. (2021, November 25). *Cyberbullying: Racun Sosial Media di Indonesia*. Retrieved September 13, 2024, from identitasunhas.com: <https://identitasunhas.com/cyberbullying-racun-sosial-media-di-indonesia/>
- Isdendi, R. R., Nanda, I., & Suganda, M. W. (2023). The Role of Indonesia's Digital Citizenship Generation in the Realization of Ethics in Cyberspace. *Proceedings of the 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022)* (pp. 218-219). Sukabumi: ATLANTIS PRESS.
- Jannah, S. R. (2022). PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK: PERSPEKTIF DOMAIN PENDIDIKAN BENJAMIN S. BLOOM. *Rumah Jurnal UIN Alauddin*, 3(1), 21-22.
- Kardiman, Y., Raharjo, & Casmana, A. R. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Konten Sebagai Konsep Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Tingkat SMP/Sederajat Di Era Digital. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 7(2), 38.
- Karimah, A., Sulthoni, A., & Al Atok, R. (2023). The Urgency of Character Education in the Life of Society 5.0. *Proceedings of the International Conference on Education 2022 (ICE 2022)* (p. 76). Semarang: ATLANTIS PRESS.
- Kusumawardani, S. S., Budimansyah, D., Triyanto, Wibowo, W., & Copik, M. (2024). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Legi, H., Damanik, D., & Giban, Y. (2023). Transforming Education Through Technological Innovation In The Face Of The Era Of Society 5.0. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 1.
- Malihah, Z., & Alifiasari. (2018). PERILAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA DAN KAITANNYA DENGAN KONTROL DIRI DAN KOMUNIKASI ORANG TUA. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 11(2), 146-147.
- Maulina, D. A., Syarifuddin, S., & Hasyim, I. (2024). THE ROLE OF DIGITAL ETHICS IN STUDENTS' LEARNING ACTIVITIES ON LMS KALAM UMI. *JURNAL KARYA ILMIAH MAHASISWA (KIMA)*, 3(1), 109-116.
- Meliana, R. (2024, Agustus 15). *Kronologi Dokter Muda Undip Bunuh Diri: Diduga Korban Bully, Tak Bisa Bayar Rp500 Juta Buat Mundur dari PPDS Anestesi?* Retrieved September 13, 2024, from Suara.Com: <https://www.suara.com/lifestyle/2024/08/15/092853/kronologi-dokter-muda-undip-bunuh-diri-diduga-korban-bully-tak-bisa-bayar-rp500-juta-buat-mundur-dari-ppds-anestesi>
- Munna, A. S., & Kalam, M. A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: a literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), 1-2.
- Murphy, C. (2024). Cyberbullying among young people: Laws and policies in selected Member States. *EPRS / European Parliamentary Research Service*, 762(331), 2.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 154-155.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology : Humanlight*, 2(1), 35-45.
- Pramanda, A. Y., Muchtarom, M., & Hartanto, R. V. (2018). PENGUATAN ETIKA DIGITAL PADA SISWA UNTUK MENANGGULANGI PENYEBARAN BERITA BOHONG (HOAX) DI MEDIA SOSIAL MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *PAEDAGOGIA*, 21(2), 142-256.
- Prasad, K. K. (2019). Importance of Ethics in Higher Education. *IRE Journals*, 2(7), 3-4.

- Raharjo, Kardiman, Y., Yasnita, & Adjie, H. (2022). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PEMBELAJARAN PAIKEM DI SD NEGERI 05 BIDARACINA JAKARTA TIMUR. *Service Learning: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 17.
- Rahman, N. A., Sairi, I. H., Zizi, N. A., & Khalid, F. (2020). The Importance of Cybersecurity Education in School. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(5), 378-380.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools : Nine Elements All Students Should Know (3rd ed.)*. Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Riyana, C. (2011). *Komponen-Komponen Pembelajaran*. Jakarta: Tim Pengembangan MKDP, Rajawali Pers.
- Sari, D. I., Rejekiingsih, 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. *iJIM*, 14(3), 83-91.
- Schneider, K. (2024). What Is Learning? *Psychology*, 15(5), 779-782.
- Shaikh, F. B., Rehman, M., Amin, A., Shamim, A., & Hashmani, M. A. (2021). Cyberbullying Behaviour: A Study of Undergraduate University Students. *IEEE Access*, 9, 92715-92730.
- Simanjuntak, M. S., Simangunsong, J., & Matondang, A. (2024). Etika Dan Tanggung Jawab Digital Bagi Siswa/I SMP Negeri 2 Sihotang Kabupaten Samosir. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi dan Sosial Pengabdian*, 1(1), 2.
- Siroj, M., & Zulfa, A. (2024). Dampak Cyberbullying Pada Remaja di Media Sosial. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1126-1129.
- Subhan, F., Sipahutar, I. Z., Manalu, J., Nababan, R., Sinurat, R., & Manik, S. G. (2023). Sinergisitas Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meminimalisir Tindakan Cyberbullying di Dunia Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik (JPKP)*, 1(2), 97-109.
- Suryaningsih, A., Hidayah, Y., & Pratomo, W. (2023). PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI MATA KULIAH UMUM PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENGANTISIPASI BERKEMBANGNYA BERITA HOAX. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 404-414.
- Taie, M., Rostami, R., & Yazdanimoghaddam, M. (2021). Towards a Consensual Definition of Learning: Insights from the Aristotelian Philosophy. *Iranian Journal of Learning and Memory*, 3(12), 12.
- Triyanto. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 177-182.
- Tumanggor, S. (2023). Transdisciplinarity: The Urgency Of Digital Literacy In The Era Of Society 5.0. *The 2nd Proceeding International Seminar and Conference on Islamic Studies (ISCIS) 2023* (pp. 389-399). Medan: UIN North Sumatra Graduate Hall Building and Medan Hajj Dormitory.
- UU No. 12 Tahun 2012. (n.d.). *tentang Pendidikan Tinggi*.
- UU No. 19 Tahun 2016. (n.d.). *tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- UU No. 20 Tahun 2003. (n.d.). *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wibowo, A. (2023). *Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. (2022). *Paradigma Baru: Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Winarno, Komalasari, K., & Indrawadi, J. (2023). Authentic assessment in online learning to develop students' character. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 44(4), 1096-1098.
- Winarno, Muchtarom, M., & Fauziah, H. (2024). Readiness and efforts of civics teachers in developing literacy and numeracy skills. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(4), 1209-1211.
- Wiryo Pranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., Tangkilisan, Y. B., & Tim Museum Kebangkitan Nasional. (2017). *Ki Hajar Dewantara "Pemikiran dan Perjuangan"*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wulandari, E., Winarno, & Triyanto. (2021). Digital Citizenship Education: Shaping Digital Ethics in Society 5.0. *Universal Journal of Educational Research*, 9(5), 950-956.
- Yusuf, W. F. (2023). *METODE PEMBELAJARAN (Strategi, Model Metode, dan Teknis)*. Pasuruan: Yayasan Pesantren Kontemporer Al-Hilmi.
- Zhong, J., Qiu, J., Sun, M., Jin, X., Zhang, J., Guo, Y., . . . Zheng, Y. (2022). To Be Ethical and Responsible Digital To Be Ethical and Responsible Digital Citizens or Not: A Linguistic Analysis of Cyberbullying on Social Media. *Frontiers in Psychology*, 13(1), 15.
- Zvereva, E. (2023). Digital ethics in higher education: Modernizing moral values for effective communication in cyberspace. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 13(2), 2-14.