

PENERAPAN ETIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR UNTUK MEMBENTUK KARAKTER POSITIF DI ERA DIGITAL

¹⁾Ridho Sholehurrohman, ²⁾Igit Sabda Ilman, ³⁾Muhaqiqin, ⁴⁾Wartarius,
⁵⁾Muhammad Ferdiansyah, ⁶⁾Chelsea Yetri

^{1,2,3,4,5,6)}Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Lampung

^{1,2,3,4)}Program Studi Ilmu Komputer PSDKU Way kanan, FMIPA, Universitas Lampung

Koresponden Email: ridho.sholehurrohman@fmipa.unila.ac.id

Submitted: 01-03-2026

Revised: 09-03-2026

Accepted: 05-04-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di sekolah dasar, meskipun teknologi memberikan banyak peluang untuk pembelajaran, penggunaan teknologi yang tidak terawasi dengan baik dapat berisiko terhadap pembentukan karakter dan etika siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai etika digital, yang mencakup privasi, interaksi di media sosial, serta perilaku yang sopan di dunia maya. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang etika digital di kalangan siswa, guru, dan orang tua di SD Negeri Magorejo. Kegiatan pengabdian ini meliputi pelatihan etika digital untuk siswa, workshop untuk guru, dan pendampingan orang tua. Evaluasi menunjukkan bahwa 94% peserta memahami etika digital, sementara 85% memahami cara menghadapi perundungan siber. Namun, masih diperlukan perbaikan dalam hal pengenalan informasi palsu. Program ini diharapkan dapat membantu pembentukan karakter positif siswa dalam menghadapi tantangan digital di era modern.

Kata Kunci: Etika Digital, Pendidikan Dasar, Penggunaan Teknologi, Pembentukan Karakter.

Abstrack

The rapid development of digital technology has had a significant impact on various aspects of life, including education. In primary schools, although technology offers many opportunities for learning, unmonitored use of technology poses risks, particularly in terms of character development and ethics. One of the main issues is the lack of understanding among students about digital ethics, including privacy, social media interactions, and responsible online behavior. The purpose of this community service project is to raise awareness of digital ethics among students, teachers, and parents at SD Negeri Magorejo. The activities included digital ethics training for students, workshops for teachers, and guidance for parents. The evaluation showed that 94% of participants understood digital ethics, while 85% understood how to deal with cyberbullying. However, there is still room for improvement, particularly in recognizing and handling misinformation. This program is expected to contribute to the development of positive character traits in students to help them navigate the digital world responsibly.

Keywords: Digital Ethics, Primary Education, Technology Use, Character Development.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan [1], [2]. Di sekolah dasar, meskipun teknologi membuka banyak peluang positif untuk pembelajaran, penggunaan

teknologi tanpa pengawasan yang tepat dapat menimbulkan risiko, terutama dalam hal pembentukan karakter dan etika siswa [3], [4]. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai etika digital, yang mencakup privasi, interaksi di media sosial, serta perilaku yang sopan dan bertanggung jawab di dunia maya [4], [5].

Di samping itu, sekolah-sekolah seperti SD Negeri Margorejo, tempat kegiatan pengabdian ini dilakukan, menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan etika digital ke dalam kurikulum. Banyak guru yang tidak memiliki modul yang memadai untuk mengajarkan etika digital, dan keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi anak-anak mereka juga sangat terbatas [6]. Dampak negatif seperti perundungan siber dan penyebaran informasi palsu di dunia maya semakin marak dan mempengaruhi kualitas pembelajaran serta karakter siswa [7], [8].

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang etika digital di kalangan siswa, guru, dan orang tua di SD Negeri Margorejo. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab di dunia maya, (2) melatih guru dalam mengintegrasikan etika digital dalam pembelajaran, dan (3) melibatkan orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi. Program ini diharapkan dapat membentuk karakter positif pada siswa dalam menghadapi tantangan digital di era modern.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan yang mencakup tiga aspek utama, yaitu sosialisasi etika digital untuk siswa, pelatihan bagi guru, serta pendampingan bagi orang tua. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital yang tidak hanya mencakup keterampilan penggunaan teknologi, tetapi juga pemahaman terhadap etika, keamanan, dan tanggung jawab dalam dunia digital [4], [9]. Pendekatan pelatihan berbasis praktik juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi dan kecerdasan buatan [10], serta dalam penguasaan keterampilan dasar teknologi informasi seperti penggunaan aplikasi perkantoran [11].

Literatur menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang diintegrasikan dengan pembelajaran etika digital dapat membantu siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi [3]. Marc Prensky menyatakan bahwa generasi digital, meskipun cakap dalam penggunaan teknologi, masih membutuhkan pembekalan etika digital untuk memitigasi dampak negatif seperti cyberbullying dan kecanduan gadget [12]. Selain itu, penggunaan teknologi yang tinggi di kalangan remaja tanpa diimbangi literasi digital yang memadai dapat meningkatkan risiko perilaku negatif di dunia maya [13].

Peran guru dalam mengajarkan etika digital tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai teladan dalam menggunakan teknologi secara bijak. Guru yang terlatih dapat membantu siswa menghindari dampak negatif dari teknologi dan membangun perilaku digital yang positif [5]. Selain itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendampingi penggunaan teknologi anak-anak mereka di rumah, yang dapat mengurangi risiko paparan konten negatif dan perilaku adiktif [6], [14]. Diharapkan bahwa melalui kegiatan pengabdian ini, siswa tidak hanya akan cerdas dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman yang kuat tentang etika digital. Program ini diharapkan dapat menciptakan budaya digital yang positif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dan masyarakat.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diawali dengan survei analisis mitra untuk memahami kondisi awal yang dihadapi oleh mitra, dalam hal ini SD Negeri Magorejo. Survei ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan yang relevan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi serta penerapan etika digital di lingkungan sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pihak sekolah guna menggali berbagai kendala dalam mengintegrasikan etika digital ke dalam proses pembelajaran, termasuk hambatan dalam penggunaan teknologi di kelas. Selain itu, observasi langsung juga dilakukan di lingkungan sekolah untuk menilai bagaimana siswa memanfaatkan teknologi, seperti gadget dan media sosial, baik dalam kegiatan belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan karakter dan etika siswa. Hasil wawancara dan observasi tersebut memberikan gambaran yang komprehensif mengenai permasalahan yang dihadapi, yang selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam merancang solusi melalui program pengabdian. Metode pelaksanaan PkM secara keseluruhan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

Setelah tahap analisis mitra selesai, tim pengabdian melanjutkan dengan tahap perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini mencakup beberapa komponen utama, yaitu:

2.1 Sosialisasi Etika Digital

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk ceramah untuk memberikan pemahaman kepada siswa, guru, dan orang tua mengenai etika digital. Materi yang disampaikan mencakup pentingnya menggunakan teknologi secara bijak, menjaga privasi di dunia maya, serta berperilaku sopan dan bertanggung jawab di media sosial. Selain itu, ceramah ini juga mengedukasi peserta tentang dampak negatif yang dapat timbul akibat penggunaan teknologi yang tidak bijak, seperti cyberbullying dan penyebaran hoaks. Melalui sosialisasi ini, diharapkan peserta dapat memahami risiko dan tantangan yang ada di dunia digital serta memperoleh keterampilan untuk menghindari perilaku negatif tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Pendampingan dalam Pelaksanaan PkM terhadap Siswa

Mengadakan sesi pelatihan mengenai penggunaan teknologi di rumah, yang bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan praktik langsung kepada anak-anak dalam

memanfaatkan teknologi secara positif dan aman, serta menghindari dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan gadget secara berlebihan.

2.3 Evaluasi Kegiatan

Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman dan penerapan etika digital di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Evaluasi dilakukan melalui wawancara, observasi langsung, dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan serta perubahan yang mereka rasakan setelah mengikuti pelatihan. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah untuk melihat apakah peserta telah mengaplikasikan etika digital dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik dalam kegiatan belajar maupun interaksi sosial. Selain itu, kuesioner disebarakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai tingkat pemahaman dan penerapan etika digital oleh peserta. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk menilai keberhasilan program dan menentukan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan dalam kegiatan pengabdian mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Teknologi dan Pendidikan Karakter: Membangun Etika Digital Siswa Sekolah Dasar" dilaksanakan secara luring di SD Negeri Magorejo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan pada Rabu, 10 September 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 22 peserta yang terdiri dari siswa kelas 5 SD Negeri Magorejo. Kegiatan ini difasilitasi oleh Dosen dan Mahasiswa dari tim pengabdian Jurusan Ilmu komputer Universitas Lampung, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang etika digital dan penggunaan teknologi yang aman di kalangan peserta.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua bagian utama: Pemberian Materi dan Simulasi Praktik Langsung. Pada sesi pertama, materi diajarkan dengan menggunakan pendekatan interaktif agar peserta dapat lebih mudah memahami topik yang disampaikan. Pemateri menggunakan proyektor dan laptop untuk menampilkan visualisasi langkah-langkah yang diajarkan. Berikut adalah rincian materi yang diberikan:

➤ Pentingnya Menjaga Privasi di Dunia Maya

Peserta diajarkan tentang bagaimana melindungi informasi pribadi mereka, seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, dan data sensitif lainnya. Pemateri menjelaskan risiko yang terkait dengan berbagi informasi secara terbuka di internet dan memberikan contoh nyata tentang pelanggaran privasi yang terjadi di dunia maya.

➤ Etika Berinteraksi di Media Sosial

Siswa diajak untuk memahami pentingnya berperilaku sopan dan menghormati orang lain ketika berkomunikasi di dunia maya. Pemateri menjelaskan cara-cara untuk menghindari komentar negatif, hinaan, atau penyebaran kebencian yang sering terjadi di media sosial.

➤ Menghindari Perundungan Siber (*Cyberbullying*)

Salah satu topik utama yang dibahas adalah cyberbullying. Peserta diberikan pemahaman tentang apa itu perundungan siber, dampak psikologisnya, dan bagaimana cara melaporkan tindakan tersebut. Pemateri juga memberikan contoh

kasus nyata dan mendiskusikan cara menghindari terlibat dalam perilaku tersebut, baik sebagai korban maupun pelaku.

➤ Menanggulangi Penyebaran Informasi Palsu (*Hoax*)

Sebagai bagian dari etika digital, peserta diajarkan bagaimana mengenali informasi palsu di media sosial dan langkah-langkah untuk memverifikasi kebenarannya. Pemateri mengajak peserta untuk tidak mudah terpengaruh oleh berita yang belum jelas kebenarannya dan untuk selalu mencari sumber yang dapat dipercaya.

Selanjutnya, untuk memperjelas materi, pemateri menggunakan proyektor untuk menunjukkan slide presentasi yang berisi langkah-langkah praktis, gambar, dan contoh kasus. Peserta juga didorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi sepanjang sesi agar mereka dapat memahami materi lebih dalam. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk menyelesaikan kebingungannya secara langsung dan memperkuat pemahaman mereka terhadap topik yang dibahas.

Setelah sesi materi selesai, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung pengetahuan yang telah mereka peroleh. Sesi ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep teoretis tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu simulasi yang dilakukan adalah meminta siswa untuk memperhatikan prinsip-prinsip etika digital, seperti tidak menyebarkan informasi pribadi tanpa izin. Siswa diajarkan cara menyusun kalimat yang sopan dan menghormati privasi pihak lain dalam komunikasi tertulis. Simulasi lainnya adalah menghadapi cyberbullying, di mana peserta diberi skenario tentang situasi perundungan siber yang sering terjadi di media sosial. Mereka diminta untuk menyarankan langkah-langkah yang harus diambil, baik sebagai korban maupun sebagai saksi. Selain itu, siswa juga mendiskusikan cara melaporkan perundungan siber melalui platform yang sesuai, untuk membantu mereka memahami cara bertindak dalam situasi tersebut.



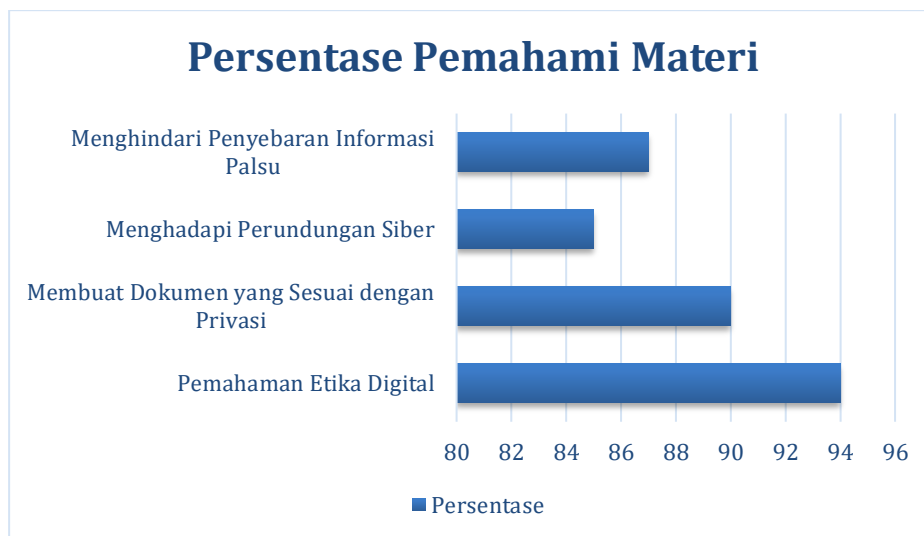
Gambar 2. Sesi Materi dan Pendampingan Siswa terhadap Beretika Digital

Simulasi terakhir adalah praktik penggunaan media sosial yang positif. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk mendiskusikan cara-cara yang baik dalam menggunakan media sosial, seperti cara menanggapi komentar negatif, menghindari konten yang tidak pantas, dan bagaimana menjaga interaksi yang positif di dunia maya. Melalui diskusi dan simulasi ini, diharapkan peserta dapat lebih bijak dan bertanggung jawab dalam berinteraksi di media sosial serta mempraktikkan etika digital yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka. Simulasi ini tidak hanya membantu peserta dalam memahami materi

secara lebih mendalam, tetapi juga memberikan mereka kepercayaan diri untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka. Para peserta merasa lebih siap untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab setelah mengikuti simulasi ini.

Evaluasi Pengabdian

Setelah kegiatan simulasi dilakukan, para peserta diminta untuk mengisi kuesioner guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan. Kuesioner ini mencakup beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dasar peserta mengenai etika digital, pengalaman mereka dalam membuat dokumen yang sesuai dengan prinsip privasi, serta pemahaman tentang cara menghadapi perundungan siber dan melaporkan kejadian tersebut. Selain itu, kuesioner juga mengukur sejauh mana peserta memahami cara menghindari penyebaran informasi palsu di dunia maya. Hasil dari kuesioner ini akan digunakan sebagai bagian dari evaluasi kegiatan untuk menilai efektivitas materi yang diberikan, serta tingkat pemahaman peserta terhadap topik yang telah dibahas dalam program pengabdian.



Gambar 3. Persentase Evaluasi Kegiatan PkM

Evaluasi hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah menguasai materi dengan baik, terutama dalam hal etika digital dan privasi. Peningkatan pemahaman peserta dapat dilihat pada persentase tertinggi (94%) dalam topik etika digital. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil memberikan pemahaman yang kuat kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Namun, terdapat beberapa area yang masih perlu peningkatan, seperti menghadapi perundungan siber, yang meskipun memiliki persentase yang baik (85%), masih menunjukkan adanya ruang untuk pemahaman lebih dalam. Kegiatan ini diharapkan dapat diulang atau diperpanjang untuk mencapai pemahaman yang lebih merata di semua topik.



Gambar 4. Photo Bersama TIM Pengabdian dan Peserta Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan ini, diakhiri dengan sesi foto bersama antara tim pengabdian dan peserta. Foto bersama ini menjadi simbol keberhasilan kegiatan dan menunjukkan rasa terima kasih dari peserta kepada tim pengabdian yang telah memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada mereka. Foto ini juga akan digunakan sebagai bagian dari dokumentasi resmi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM yang diadakan di SD Negeri Magorejo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai etika digital dan penggunaan teknologi yang aman. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep etika digital kepada siswa serta membekali mereka dengan keterampilan untuk berinteraksi secara positif dan bertanggung jawab di dunia maya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. 94% peserta memahami etika digital, 90% peserta memahami cara membuat dokumen yang menjaga privasi, dan 85% peserta sudah memahami cara menghadapi perundungan siber. Namun, masih terdapat ruang untuk penguatan, khususnya dalam hal penghindaran perundungan siber dan verifikasi informasi di media sosial. Berdasarkan hasil pengabdian ini, program ini berhasil meningkatkan kesadaran digital di kalangan siswa dan guru. Namun, untuk mencapai pemahaman yang lebih menyeluruh, diperlukan kegiatan lanjutan untuk memperkuat pemahaman peserta, terutama mengenai perundungan siber dan penyebaran informasi palsu. Kegiatan ini diharapkan dapat diulang atau diperpanjang di masa depan untuk memberikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan, serta memperluas cakupan pendidikan etika digital di sekolah-sekolah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Jurusan Ilmu Komputer mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Negeri Magorejo atas kerjasama yang sangat baik dan atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Kami juga menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada Universitas Lampung, khususnya atas dukungannya dalam mendanai melalui skema Pengabdian Unggulan Batch 1, berdasarkan Surat Keputusan Nomor: 498/UN26.21/PN/2025, yang telah memungkinkan terlaksananya program ini dengan sukses. Tanpa dukungan dari pihak mitra dan universitas, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif seperti yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Selwyn, *Education and Technology: Key Issues and Debates*. London, UK: Continuum, 2016.
- [2] K. Zickuhr and A. Smith, "Digital differences: The impact of the internet and technology on educational inequality," Pew Research Center, 2012.
- [3] T. Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York, NY, USA: Bantam Books, 2013.
- [4] M. M. Turner and H. J. Kim, "Understanding digital citizenship in K-12 education: A framework for evaluation," *Journal of Educational Computing Research*, vol. 53, no. 2, pp. 269–290, 2015.
- [5] L. Jones and K. Mitchell, "Teachers' perspectives on digital citizenship and cyberbullying," *Journal of Adolescent Education*, vol. 10, no. 4, pp. 256–267, 2016.
- [6] D. Johnson, L. Robinson, and M. Walden, "Parenting in the digital age," *Family Science Review*, vol. 20, no. 1, pp. 89–105, 2015.
- [7] R. M. Chory, "The impact of social media on adolescent mental health and well-being," *Psychology of Popular Media Culture*, vol. 6, no. 4, pp. 361–376, 2017.
- [8] S. Hinduja and J. W. Patchin, "Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization," *Deviant Behavior*, vol. 31, no. 2, pp. 195–210, 2010.
- [9] S. Livingstone and E. J. Helsper, "Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the internet," *New Media & Society*, vol. 9, no. 4, pp. 671–696, 2007.
- [10] R. Sholehurrohman et al., "Peningkatan kompetensi guru teknologi informasi di Lampung Selatan melalui pelatihan prompt kecerdasan buatan," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 10, no. 2, pp. 247–256, Nov. 2025.
- [11] F. R. Lumbanraja, R. Sholehurrohman, M. I. Parabi, I. S. Ilman, and M. Muhaqiqin, "Pelatihan penggunaan Microsoft Word untuk guru sekolah dasar di SDN Margorejo, Kec. Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan," *Laporan Upaya Nyata Inovasi Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 41–47, 2024, doi: 10.23960/lunik.v2i01.23.
- [12] M. Prensky, "Digital natives, digital immigrants," *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, 2001.
- [13] M. Madden, A. Lenhart, and M. Duggan, "Teens and technology 2013," Pew Research Center, 2013.
- [14] B. T. McDaniel and S. M. Coyne, "Technoferece: Parent distraction with technology and associations with child behavior problems," *Child Development*, vol. 87, no. 5, pp. 1261–1280, 2016.