
Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Etika Komunikasi Online Siswa di Sekolah

**Ratna Lindawati^{1*}, Trifebi Shina Sabrila², Abdul Latif³, Septyan Eka Prastya⁴,
Muhammad Zulfadhilah⁵, Subhan Panji Cipta⁶, Mambang⁷, Abdul Kadir⁸**

¹Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Saintek dan Teknologi, Universitas Sari Mulia, Banjarmasin

*Email: ralin@unism.ac.id

ABSTRACT

This community service (PKM) activity aims to improve students' online communication ethics through the utilization of digital technology. Conducted at SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin on January 23, 2026, the activity involved 25 students as participants. The method applied was an educative-participatory approach integrating Computer Mediated Communication (CMC) theory and digital literacy framework, implemented through interactive presentations, Digital Escape Room simulations, case studies, and pre-test/post-test instruments. Data reveal that 97% of Indonesian students aged 13–18 access the internet daily (APJII, 2024), yet 45% have experienced cyberbullying and 62% share information without prior verification (UNICEF, 2023). Results showed significant improvement in students' understanding of online communication ethics across all measured dimensions, including digital netiquette, hoax identification, privacy awareness, and responsible use of digital media. Students demonstrated high enthusiasm through active discussion participation. This program is expected to contribute to the formation of an ethical digital communication culture in the school environment and serve as a model for sustainable digital literacy education.

Keywords: digital ethics; online communication; digital literac; community service; Digital Escape Room

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan etika komunikasi online siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan dilaksanakan di SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin pada 23 Januari 2026 dengan melibatkan 25 siswa sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif berbasis teori Computer Mediated Communication (CMC) dan kerangka literasi digital UNESCO, diimplementasikan melalui presentasi interaktif, simulasi Digital Escape Room, studi kasus, serta instrumen pre-test/post-test. Data menunjukkan bahwa 97% pelajar usia 13–18 tahun mengakses internet setiap hari (APJII, 2024), namun 45% pernah mengalami cyberbullying dan 62% membagikan informasi tanpa verifikasi terlebih dahulu (UNICEF, 2023). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap etika komunikasi online pada seluruh dimensi yang diukur, meliputi netiquette digital, identifikasi hoaks, kesadaran privasi, dan penggunaan media digital yang bertanggung jawab. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi yang tercermin dari keaktifan dalam diskusi. Program ini diharapkan berkontribusi dalam pembentukan budaya komunikasi digital yang etis di lingkungan sekolah dan menjadi model pendidikan literasi digital berkelanjutan.

Kata Kunci: etika digital; komunikasi online; literasi digital; pengabdian masyarakat; Digital Escape Room

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi siswa. Aktivitas komunikasi yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka kini banyak beralih ke media digital seperti aplikasi pesan instan, media sosial, dan platform pembelajaran daring. Bentuk komunikasi ini dikenal sebagai Computer Mediated Communication (CMC), yaitu komunikasi yang dimediasi oleh perangkat digital dan jaringan internet (Walther, 1996).

Data terkini menunjukkan betapa masifnya penetrasi digital di kalangan pelajar Indonesia. Berdasarkan laporan We Are Social dan Hootsuite (2024), jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 212,9 juta jiwa atau sekitar 77% dari total populasi, dengan 97% pelajar usia 13–18 tahun mengakses internet secara rutin setiap hari melalui smartphone (APJII, 2024). Namun, di sisi lain, Survei UNICEF Indonesia (2023) mengungkapkan bahwa 45% siswa SMP dan SMA pernah mengalami atau menyaksikan cyberbullying, sementara 62% mengakui pernah membagikan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya terlebih dahulu. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara keterampilan teknis dan kompetensi etika digital siswa.

Meskipun teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, realitas di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatannya belum sepenuhnya diiringi pemahaman etika komunikasi online yang memadai. Siswa cenderung menggunakan bahasa yang tidak santun di grup chat kelas, menulis pesan secara impulsif, menggunakan huruf kapital berlebihan, serta menyebarkan informasi yang belum diverifikasi. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan konflik, kesalahpahaman, hingga cyberbullying (Livingstone, 2014). Riset Yayasan Sejiwa (2023) menunjukkan bahwa 1 dari 3 pelajar Indonesia pernah menjadi korban cyberbullying.

Generasi digital native sering kali lebih fokus pada kecepatan komunikasi dibandingkan kualitas dan etika pesan yang disampaikan (Prensky, 2001). Program literasi digital di sekolah umumnya masih menitikberatkan pada kemampuan teknis penggunaan teknologi, sementara aspek etika komunikasi online belum mendapat perhatian memadai. Padahal, UNESCO (2018) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses dan menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman nilai, norma, dan tanggung jawab dalam berkomunikasi di ruang digital.

Kerangka teoritis yang relevan untuk menjawab permasalahan ini mencakup tiga pendekatan. Pertama, Teori Netiquette (Shea, 1994) yang merumuskan norma dasar etika komunikasi digital. Kedua, Digital Citizenship Theory (Ribble, 2011) yang mencakup 9 elemen penting termasuk etika digital, komunikasi digital, dan tanggung jawab digital. Ketiga, CMC Theory (Walther, 1996) yang menjelaskan dinamika komunikasi berbasis teknologi. Ketiga kerangka ini menjadi landasan perancangan program PKM yang dilaksanakan di SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin.

Tujuan umum kegiatan ini adalah meningkatkan etika komunikasi online siswa di sekolah melalui pemanfaatan teknologi digital. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan: (1) memberikan pemahaman kepada siswa tentang etika komunikasi online; (2) meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak komunikasi digital yang tidak etis; dan (3) mendorong siswa menerapkan komunikasi online yang santun dan bertanggung jawab.

METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada Jumat, 23 Januari 2026 di SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin, Jl. S. Parman No. 221, Belitung Utara, Banjarmasin Barat, Kalimantan Selatan (jarak dari kampus 7,3 km). Peserta berjumlah 25 siswa/i SMK dengan melibatkan tim yang terdiri dari 8 dosen dan 15 mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Universitas Sari Mulia.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif yang mengintegrasikan teori CMC dan kerangka literasi digital UNESCO 7 Area Kompetensi Digital (UNESCO, 2022). Pendekatan edukatif dilakukan melalui penyampaian materi etika komunikasi online, literasi digital, dan CMC. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, simulasi Digital Escape Room, studi kasus, serta pengisian kuesioner pre-test dan post-test berbasis skala Likert. Metodologi Digital Escape Room dipilih karena mengintegrasikan elemen permainan, tantangan, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam satu pengalaman edukatif yang kontekstual.

Tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Tahapan	Waktu	Kegiatan
1	Persiapan	Sebelum pelaksanaan	Koordinasi mitra, penyusunan materi, instrumen pre-test/post-test
2	Pelaksanaan	23 Jan 2026	Pre-test, penyampaian materi, simulasi Digital Escape Room, diskusi kasus
3	Evaluasi	Akhir kegiatan	Post-test, analisis perbandingan, diskusi reflektif
4	Pelaporan	Pasca kegiatan	Penyusunan laporan, artikel jurnal, diseminasi hasil

Instrumen evaluasi menggunakan kuesioner pre-test dan post-test yang mengukur 5 dimensi utama etika komunikasi digital: (1) netiquette, (2) verifikasi informasi dan anti-hoaks, (3) kesadaran privasi dan jejak digital, (4) tanggung jawab moral komunikasi digital, dan (5) norma kesopanan online. Materi edukasi yang disampaikan mengacu pada Kerangka Literasi Digital UNESCO (2018) dan disesuaikan dengan regulasi nasional, termasuk UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE, Permendikbudristek No. 46 Tahun 2023, serta Strategi Nasional Literasi Digital Kominfo 2021–2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan secara tatap muka melalui pendekatan edukatif dan partisipatif dengan dihadiri 25 siswa/i SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin. Materi disampaikan dalam bentuk presentasi interaktif, diskusi, studi kasus percakapan digital, serta simulasi Digital Escape Room yang mengintegrasikan elemen permainan dan pemecahan masalah. Seluruh peserta mengisi kuesioner pre-test sebelum kegiatan dan post-test setelah kegiatan selesai.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Pemahaman Etika Komunikasi Online

Hasil evaluasi melalui perbandingan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada seluruh dimensi yang diukur. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Pemahaman Etika Komunikasi Online Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Aspek Pemahaman	Sebelum (Pre-test)	Sesudah (Post-test)
1	Etika berkomentar di media sosial	Pemahaman terbatas, sering menggunakan bahasa tidak sopan	Meningkat signifikan; siswa lebih memperhatikan norma komunikasi
2	Dampak ujaran kebencian dan hoaks	kurang memverifikasi informasi sebelum dibagikan	Kesadaran verifikasi meningkat; siswa mengenal metode SIFT
3	Pentingnya menjaga privasi dan jejak digital	Rendah; oversharing data pribadi di media sosial	Meningkat; siswa memahami konsep jejak digital permanen
4	Tanggung jawab moral komunikasi digital	Kurang mempertimbangkan dampak pesan pada orang lain	Meningkat; siswa menerapkan framework T.H.I.N.K.
5	Norma kesopanan komunikasi online	Huruf kapital berlebihan, pesan impulsif	Skor post-test lebih tinggi dari pre-test pada seluruh item

Berdasarkan Tabel 2, terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek pemahaman etika komunikasi online siswa.

Pembahasan

Peningkatan pemahaman yang terukur mengonfirmasi efektivitas pendekatan edukatif-partisipatif berbasis CMC di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Hal ini sejalan dengan Walther (1996) yang menyatakan bahwa pemahaman konteks komunikasi digital sangat penting untuk mengurangi kesalahpahaman dan konflik dalam komunikasi berbasis teks. CMC memiliki karakteristik minimnya isyarat nonverbal sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman apabila tidak disertai etika komunikasi yang baik.

Penerapan framework T.H.I.N.K. (True, Helpful, Inspiring, Necessary, Kind) dan metode SIFT (Stop, Investigate, Find, Trace) dalam simulasi digital memberikan kerangka praktis yang mudah diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Framework ini relevan dengan temuan Ribble (2011) mengenai 9 elemen kewarganegaraan digital, di mana komunikasi digital dan etika digital menjadi dua elemen inti yang harus dikuasai generasi muda. Siswa yang dibekali kerangka kerja konkret terbukti lebih mampu memfilter dan merespons komunikasi digital secara bertanggung jawab.

Antusiasme siswa yang tinggi tercermin dari keaktifan dalam sesi diskusi, kemampuan mengemukakan pendapat dan pengalaman pribadi, serta respons positif terhadap studi kasus yang diberikan. Kondisi ini membuktikan relevansi pendekatan Digital Escape Room dengan karakteristik generasi digital native yang lebih responsif terhadap metode gamifikasi (Prensky, 2001). Temuan ini selaras dengan penelitian Livingstone (2014) bahwa program edukasi berbasis literasi digital dan etika komunikasi mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak sosial dari perilaku komunikasi online mereka.

Dalam perspektif Konstruktivisme Sosial Vygotsky, siswa belajar perilaku digital yang etis melalui interaksi sosial dengan guru, teman sebaya, dan orang tua. Metode simulasi dan diskusi kasus yang diterapkan dalam PKM ini menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD) yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman etika digital secara kolaboratif. Kerangka ini mempertegas bahwa pendampingan aktif, bukan sekadar penyampaian materi satu arah, merupakan kunci keberhasilan edukasi etika digital.

Dari perspektif regulasi nasional, program ini berkontribusi pada implementasi Strategi Nasional Literasi Digital Kominfo 2021–2024 yang mencakup 4 pilar: Kecakapan Digital, Etika Digital, Keamanan Digital, dan Budaya Digital. Materi yang disampaikan secara langsung mengacu pada pilar Etika Digital

dan Budaya Digital, yang menjadi pondasi penting bagi pelajar dalam menghadapi kompleksitas komunikasi di era digital. Program ini juga mendukung semangat Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022) yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi Bernalar Kritis dan Kreatif dalam kehidupan digital.

Nasrullah (2018) mengemukakan bahwa media sosial membentuk pola interaksi baru yang memerlukan pemahaman mendalam tentang norma dan etika komunikasi di ruang digital. Program PKM ini menjawab kebutuhan tersebut melalui edukasi yang kontekstual dan aplikatif. Peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test mengindikasikan bahwa metode yang digunakan efektif membangun tidak hanya pengetahuan kognitif, tetapi juga kesadaran sikap dan perilaku siswa dalam berkomunikasi digital. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam pembentukan budaya komunikasi digital yang etis, santun, dan bertanggung jawab di SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin berhasil meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap etika komunikasi online. Pemanfaatan teknologi digital dengan pendekatan edukatif-partisipatif berbasis CMC dan literasi digital terbukti efektif meningkatkan kompetensi etika digital siswa pada seluruh dimensi yang diukur. Penerapan metode Digital Escape Room, framework T.H.I.N.K., dan metode SIFT memberikan kerangka praktis yang relevan dengan karakteristik generasi digital native.

Kegiatan ini berkontribusi pada implementasi Strategi Nasional Literasi Digital 4 Pilar Kominfo, Kurikulum Merdeka, serta Permendikbudristek No. 46 Tahun 2023 tentang pencegahan kekerasan di lingkungan sekolah, termasuk dimensi siber/digital. Sebagai saran, sekolah diharapkan mengintegrasikan materi etika komunikasi digital ke dalam pembelajaran atau program kesiswaan secara berkelanjutan. Program Studi Teknologi Informasi dapat mengembangkan PKM lanjutan dengan topik keamanan data, privasi digital, dan kecerdasan buatan (AI). Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian kuantitatif atau mixed-method dengan penambahan variabel perilaku komunikasi, kecerdasan emosional digital, dan etika AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sari Mulia, Kepala Sekolah dan seluruh sivitas SMKS 1 Muhammadiyah Banjarmasin, serta seluruh mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- APJII. (2024). *Survei Pengguna Internet Indonesia 2024*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apji.or.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2021). *Strategi Nasional Literasi Digital Indonesia 2021–2024*. Jakarta: Kominfo. <https://literasidigital.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303.
- Nasrullah, R. (2018). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. *Berita Negara RI Tahun 2023 No. 913*.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know* (2nd ed.). Eugene, OR: ISTE.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. San Francisco: Albion Books.
- UNICEF. (2023). *Children in a Digital World: Protection from Online Risks*. New York: UNICEF.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO Institute for Statistics.
- UNESCO. (2022). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris: UNESCO.
- Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara RI Tahun 2016 No. 251.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3–43.
- We Are Social & Hootsuite. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Yayasan Sejiwa. (2023). *Hasil Survei Cyberbullying pada Pelajar Indonesia 2023*. Jakarta: Yayasan Sejiwa.