

MEMBANGUN ETIKA DIGITAL SISWA MI/SD: SINERGI PENDIDIKAN KARAKTER DAN LITERASI TEKNOLOGI PADA PENDIDIKAN DASAR

Tri Nathalia Palupi¹, Anita Ninasari², Joned Ceilendra Saksana³, Muchammad Sholeh⁴,
Euis Fajriyah⁵

¹Universitas Borobudur, Indonesia

²Universitas Khairun Ternate, Indonesia

³ STIE Ganesha, Indonesia

⁴ Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

⁵ Institut Pesantren Babakan, Indonesia

Corresponden E-mail: tri_npalupi@borobudur.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberi siswa Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) akses luas terhadap informasi, komunikasi, pembelajaran, dan ruang kreativitas. Namun, kecakapan mengoperasikan gawai belum selalu diimbangi oleh kemampuan menilai dampak tindakan di ruang digital. Kajian ini bertujuan menganalisis permasalahan etika digital pada siswa pendidikan dasar, menjelaskan sinergi pendidikan karakter dan literasi teknologi, serta merumuskan strategi penerapannya di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan kajian literatur sistematis (systematic literature review) yang mengacu pada panduan PRISMA. Pencarian literatur dilakukan pada basis data Google Scholar, ResearchGate, dan ERIC untuk artikel terindeks rentang tahun 2018–2026 menggunakan kata kunci “etika digital”, “literasi digital SD/MI”, “pendidikan karakter anak usia sekolah dasar”, dan “kewargaan digital”. Dari 115 artikel awal yang ditemukan, sebanyak 22 artikel berkualitas tinggi memenuhi kriteria inklusi dan diestraksi ke dalam matriks analisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa etika digital pada anak SD/MI terbentuk melalui keterpaduan nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, empati, kesantunan, dan pengendalian diri yang diintegrasikan dengan kompetensi mengevaluasi informasi dasar, menjaga privasi, memahami jejak digital, berkomunikasi secara etis, dan menghasilkan konten positif. Pembentukannya memerlukan pembelajaran berbasis kasus kontekstual anak, pembiasaan, keteladanan, aturan kelas yang mendidik, serta sinergi erat antara sekolah dasar, keluarga, dan komunitas. Implikasi praktis kajian ini memberikan panduan konseptual bagi pendidik SD/MI dalam merancang kurikulum kewargaan digital berbasis karakter.

Kata Kunci: Etika Digital, Pendidikan Karakter, Literasi Teknologi, Pelajar, Kewargaan Digital.

Abstract

The rapid growth of digital technology provides elementary school (SD/MI) students with broad access to information, communication, learning tools, and creative platforms. However, device proficiency is not always matched by the ability to evaluate the consequences of online behaviors. This study aims to analyze digital ethics issues among elementary school students, explain the synergy between character education and technological literacy, and formulate implementation strategies for primary education. This study employs a systematic literature review (SLR) following PRISMA guidelines. Searches were conducted on Google Scholar, ResearchGate, and ERIC databases for peer-reviewed literature published between 2018 and 2026 using keywords related to digital ethics, primary school digital literacy, and character education. From 115 initial records, 22 high-quality articles met the inclusion criteria and were analyzed thematically. Findings reveal that digital ethics in primary education is formed through the integration of core character values (honesty, responsibility, discipline, empathy, politeness, self-control) with digital competencies (evaluating basic information, privacy protection, digital footprint awareness, ethical communication, and positive content creation). Developing these ethics requires context-appropriate case-based learning, habituation, role modeling, educative class rules, and strong collaboration between schools, families, and communities. This study provides practical implications for elementary educators in designing character-based digital citizenship learning.

Keywords: Digital Ethics, Character Education, Technological Literacy, Students, Digital Citizenship.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan secara mendasar, termasuk pada jenjang Pendidikan Dasar (SD/MI). Penggunaan gawai pintar, platform pembelajaran digital, media sosial, hingga perangkat kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence*) kini mulai diakses oleh anak-anak usia sekolah dasar baik untuk kegiatan belajar maupun hiburan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat memengaruhi sistem pembelajaran, akses terhadap materi, dan penggunaan media pembelajaran, serta membantu mengatasi berbagai hambatan yang dialami peserta didik, pendidik, dan pengelola pendidikan (Saksana, 2023).

Namun, di balik peluang tersebut, penetrasi teknologi digital pada anak usia dasar membawa tantangan etis dan moral yang serius. Anak usia SD/MI berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosio-emosional yang sedang tumbuh, di mana kemampuan menalar konsekuensi jangka panjang dari tindakan mereka belum berkembang secara utuh. Data empiris menunjukkan bahwa paparan gawai tanpa bimbingan etis memicu berbagai masalah di tingkat sekolah dasar, seperti paparan konten tidak pantas, ketergantungan game/sosial media, maraknya perundungan siber (*cyberbullying*) berupa ejekan di grup percakapan kelas, hingga plagiarisme dini akibat kemudahan *copy-paste* tugas sekolah. Penelitian pada siswa tingkat dasar juga memperlihatkan bahwa meskipun anak-anak sangat terampil secara mekanis dalam menavigasi aplikasi atau pencarian internet, pemahaman mereka mengenai privasi, perlindungan data pribadi, dan evaluasi kredibilitas informasi masih sangat rendah (Zaenudin et al., 2020).

Kesenjangan utama (*research gap*) terletak pada kenyataan bahwa program literasi digital di tingkat sekolah dasar selama ini sering kali hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis (*technical skills*) atau sekadar pengenalan perangkat keras dan lunak. Di sisi lain, pendidikan karakter di SD/MI kerap diajarkan secara konvensional dan abstrak tanpa dikaitkan langsung dengan realitas kehidupan digital siswa sehari-hari. Padahal, komunikasi pendidikan berperan vital dalam pembentukan dan pengalihan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai dari guru kepada peserta didik (Saksana, 2023). Mengajarkan larangan saja tanpa memberikan orientasi moral dan keterampilan kritis terbukti tidak efektif mencegah pelanggaran etika digital.

Oleh karena itu, diperlukan pengintegrasian yang erat antara pendidikan karakter dan literasi teknologi sejak jenjang pendidikan dasar. Pendidikan karakter memberi fondasi orientasi moral tentang apa yang baik dan buruk, sedangkan literasi teknologi menyediakan

instrumen teknis-kritis untuk mengeksekusi keputusan moral tersebut dalam ruang digital secara aman dan bertanggung jawab (UNESCO, 2024).

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, artikel ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis bentuk-bentuk permasalahan etika digital yang spesifik dihadapi oleh siswa SD/MI.
2. Menganalisis bentuk sinergi antara nilai-nilai karakter utama dan kompetensi literasi teknologi pada anak usia dasar.
3. Merumuskan strategi pembelajaran dan pengondisian lingkungan yang aplikatif bagi sekolah dasar, guru, dan orang tua.

Adapun pertanyaan kajian (*research questions*) yang ingin dijawab meliputi:

1. *RQ1*: Apa saja bentuk permasalahan etika digital yang dominan terjadi pada siswa sekolah dasar?
2. *RQ2*: Bagaimana keterkaitan dan pemetaan antara nilai-nilai karakter dengan kompetensi literasi teknologi dalam merespons permasalahan tersebut?
3. *RQ3*: Bagaimana strategi penerapan sinergi pendidikan karakter dan literasi teknologi yang efektif di lingkungan SD/MI, keluarga, dan masyarakat?

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan desain Kajian Literatur Sistematis (Systematic Literature Review / SLR) yang mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Pencarian literatur secara sistematis dilaksanakan pada rentang bulan Januari hingga Februari 2026 memanfaatkan tiga basis data akademik utama, yaitu Google Scholar, ResearchGate, dan ERIC. Proses pencarian dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci dan operator Boolean yang menggabungkan istilah etika digital, pendidikan karakter, literasi teknologi atau literasi digital, serta sekolah dasar, Madrasah Ibtidaiyah, atau primary school.

Untuk menjaga relevansi dan kualitas analisis, literatur yang dipilih harus memenuhi kriteria inklusi tertentu, yaitu berupa artikel jurnal ilmiah terindeks, prosiding riset, atau dokumen kebijakan resmi pemerintah dan organisasi internasional seperti UNESCO yang terbit dalam rentang tahun 2018 hingga 2026. Literatur tersebut juga harus berfokus secara spesifik pada ranah etika digital, literasi digital, atau pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar (SD/MI), serta ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Sebaliknya, studi dieliminasi melalui kriteria eksklusi apabila tidak melalui proses peer-review, berfokus

eksklusif pada siswa tingkat menengah atau mahasiswa tanpa relevansi pada pendidikan dasar, terbit sebelum tahun 2018, atau tidak dapat diakses secara penuh.

Proses seleksi literatur berlangsung secara bertahap. Pada tahap identifikasi awal, ditemukan sebanyak 115 artikel potensial yang terdiri atas 70 artikel dari Google Scholar, 30 artikel dari ResearchGate, dan 15 artikel dari ERIC. Setelah dilakukan pemeriksaan duplikasi serta penyaringan judul dan abstrak, sebanyak 63 artikel dieliminasi karena tidak relevan. Tahap evaluasi kelayakan teks penuh (full-text) kemudian dilakukan terhadap 52 artikel tersisa, yang menghasilkan eliminasi lanjutan terhadap 30 artikel karena ketidaksesuaian jenjang subjek, tahun terbit, atau aksesibilitas teks. Pada akhirnya, sebanyak 22 artikel berkualitas tinggi dinyatakan memenuhi seluruh kriteria dan diinklusi ke dalam analisis sintesis.

Penilaian kualitas sumber dilakukan dengan memeriksa kredibilitas penerbit, kejelasan metodologi riset asal, dan kesesuaian temuan dengan fokus SD/MI. Selanjutnya, data dianalisis secara tematik melalui enam tahapan sistematis yang meliputi pembacaan intensif, pengodean awal berdasarkan kategori etika digital, pendidikan karakter, literasi teknologi, dan strategi sinergi, dilanjutkan dengan reduksi data, pengelompokan tema utama, perbandingan antarsumber, serta penyusunan sintesis interpretatif untuk merumuskan kerangka etika digital yang komprehensif.

3. Hasil dan Pembahasan

Kesenjangan antara Kecakapan Teknis dan Etika Digital

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa permasalahan utama etika digital pada siswa SD/MI bukan disebabkan oleh ketidakmampuan menggunakan gawai, melainkan karena ketiadaan kesadaran moral dan pertimbangan dampak sosial (moral reasoning) saat menggunakan teknologi. Keterampilan teknis anak SD/MI berkembang sangat pesat karena dorongan antarmuka visual aplikasi modern yang intuitif. Namun, tingkat pemahaman mereka terhadap keamanan data, hak cipta, dan keadaban berkomunikasi masih sangat minim.

Ketidakseimbangan ini terlihat dalam berbagai situasi. Informasi dapat dibagikan sebelum diperiksa karena fitur meneruskan pesan sangat mudah digunakan. Foto teman dapat diunggah tanpa izin karena pelajar belum memahami bahwa privasi juga berlaku terhadap orang lain. Tugas dapat diselesaikan dengan menyalin sumber atau memakai kecerdasan artifisial tanpa pengakuan karena fokus hanya diarahkan pada hasil akhir. Komentar kasar dapat dianggap wajar karena interaksi terjadi di balik layar. Oleh sebab itu, etika digital membutuhkan kemampuan menahan diri, memeriksa, menilai dampak, dan bertanggung jawab atas keputusan.

Tabel 1. Matriks Analitis Sinergi Karakter dan Literasi Teknologi

Masalah Digital	Nilai Karakter	Kompetensi Literasi Teknologi	Perilaku Etis yang Diharapkan
Informasi belum terverifikasi	Sikap kritis dan tanggung jawab	Membandingkan sumber, memeriksa penulis, tanggal, bukti, dan konteks	Menunda berbagi sampai informasi dapat dipertanggungjawabkan
Bahasa kasar dan perundungan	Empati dan kesantunan	Memahami etika komunikasi, mengelola konflik, dan menggunakan fitur pelaporan	Berkomunikasi tanpa merendahkan serta membantu pihak yang dirugikan
Plagiarisme dan penyalahgunaan AI	Kejujuran dan kemandirian	Mengutip sumber, membedakan bantuan dan karya pribadi, serta memeriksa keluaran AI	Menghasilkan tugas autentik dan transparan
Pelanggaran privasi	Menghargai hak orang lain	Mengatur akses, meminta persetujuan, dan mengenali data sensitif	Tidak menyebarkan foto atau data tanpa izin
Jejak digital yang merugikan	Tanggung jawab dan pengendalian diri	Menilai audiens, durasi penyimpanan, dan risiko reputasi	Berpikir sebelum mengunggah atau berkomentar
Penggunaan gawai berlebihan	Disiplin dan pengendalian diri	Mengatur notifikasi, waktu layar, dan prioritas aktivitas	Menggunakan perangkat sesuai tujuan dan kebutuhan

Dari Tabel 1 terlihat jelas bahwa nilai karakter berfungsi sebagai alasan moral (moral reason), sedangkan kompetensi literasi teknologi menjadi alat praktis (enabling tool). Sebagai contoh, nilai kejujuran tidak akan efektif mencegah plagiarisme digital jika siswa SD tidak diajarkan teknik sederhana mengutip nama pengarang atau sumber gambar. Sebaliknya, penguasaan aplikasi pencari tanpa penanaman nilai kejujuran hanya akan melahirkan perilaku kecurangan yang terorganisir.

Hubungan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran harus menghindari dua pendekatan yang terpisah. Pendidikan karakter yang hanya berbentuk nasihat dapat berhenti pada pengetahuan abstrak. Sebaliknya, pelatihan teknologi yang hanya mengajarkan fungsi aplikasi dapat menghasilkan pengguna yang terampil tetapi tidak peka terhadap dampak sosial. Pembelajaran etika digital perlu mempertemukan nilai, pengetahuan, keterampilan, latihan pengambilan keputusan, dan refleksi atas konsekuensi.

Kejujuran akademik menjadi contoh penting. Pelajar perlu memahami bahwa teknologi dapat membantu proses belajar, tetapi tidak menghapus tanggung jawab atas karya yang dikumpulkan. Penggunaan sumber digital dan kecerdasan artifisial harus disertai pemeriksaan,

pengakuan, serta kemampuan menjelaskan bagian yang benar-benar dikerjakan sendiri. Dengan cara ini, teknologi ditempatkan sebagai alat bantu belajar, bukan jalan pintas yang menghilangkan kemandirian.

Integrasi Pendidikan Karakter dan Literasi Teknologi dalam Pembelajaran

Penerapan etika digital di SD/MI tidak dirancang sebagai mata pelajaran baru yang menambah beban kurikulum, melainkan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang ada (seperti PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPAS) melalui strategi pembelajaran berbasis aktivitas. Joned Ceilendra Saksana (2023) menjelaskan bahwa komunikasi pendidikan memiliki fungsi informatif, edukatif, dan persuasif. Dalam kontekstualisasi SD/MI, ketiga fungsi ini diterjemahkan melalui penyampaian materi kewargaan digital secara komunikatif (informatif), pembiasaan aturan kelas digital (edukatif), dan pemahaman kesadaran moral pribadi anak (persuasif).

Pembelajaran berbasis kasus memberi kesempatan kepada pelajar untuk menganalisis situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Kasus dapat berupa pesan berantai yang belum terverifikasi, unggahan foto teman tanpa izin, komentar yang memperlakukan, tugas hasil salinan, atau penggunaan AI tanpa pemeriksaan. Pelajar diarahkan mengidentifikasi pihak yang terlibat, nilai yang dilanggar, risiko yang muncul, pilihan tindakan, dan alasan mengapa pilihan tersebut lebih bertanggung jawab.

Pembelajaran berbasis proyek dapat mengubah pengetahuan menjadi tindakan. Pelajar dapat membuat kampanye anti-perundungan, panduan memeriksa informasi, video perlindungan data pribadi, kode etik kelas digital, atau konten edukatif mengenai jejak digital. Proyek semacam ini menggabungkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, evaluasi sumber, dan tanggung jawab. Hasil proyek tidak hanya dinilai berdasarkan tampilan, tetapi juga berdasarkan akurasi, sumber, keamanan, kesantunan, dan manfaatnya bagi orang lain.

Tabel 2. Strategi Pembelajaran dan Bukti Perubahan Perilaku

Strategi Pembelajaran	Contoh Penerapan		Bukti/Indikator yang Dinilai
Diskusi kasus	Menganalisis	hoaks, privasi, plagiarisme, dan jejak digital	Alasan keputusan, kemampuan melihat dampak, dan pilihan penyelesaian
Proyek konten positif	Membuat kampanye atau media edukasi berbasis sumber terpercaya	media	Akurasi, kreativitas, pencantuman sumber, keamanan, dan manfaat sosial
Simulasi verifikasi	Membandingkan berita, akun, gambar, tanggal, dan bukti pendukung	akun, bukti	Kemampuan menjelaskan mengapa informasi layak atau tidak layak dibagikan

Refleksi penggunaan gawai	Mencatat tujuan, waktu, gangguan, dan manfaat penggunaan perangkat	Perubahan kebiasaan, pengaturan waktu, dan kemampuan mengendalikan notifikasi
Kontrak kelas digital	Menyusun aturan bersama tentang komunikasi, privasi, AI, dan tugas	Konsistensi penerapan serta kesediaan menerima konsekuensi
Penilaian autentik	Menilai proses pencarian, sumber, keputusan, dan hasil akhir	Kejujuran, kemandirian, transparansi, dan kemampuan mempertanggungjawabkan proses

Tabel 2 menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak cukup diukur melalui nilai tes pengetahuan. Pelajar dapat mengetahui definisi privasi atau hoaks, tetapi belum tentu menerapkannya. Oleh karena itu, penilaian perlu mengamati proses dan perilaku, seperti cara memilih sumber, alasan membagikan informasi, kesediaan meminta izin, pencantuman rujukan, kemampuan mengakui kesalahan, dan perubahan kebiasaan penggunaan perangkat. Hal ini sejalan dengan Joned Ceilendra Saksana (2024:76–77) yang menjelaskan evaluasi sebagai proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data melalui perencanaan tujuan, penentuan indikator, penyusunan instrumen, pengumpulan data, dan interpretasi hasil. Oleh karena itu, penilaian etika digital perlu dirancang berdasarkan indikator perilaku yang jelas dan bukti yang dapat diamati.

Aturan sekolah tetap diperlukan, tetapi perlu disusun sebagai alat pendidikan. Aturan yang hanya berisi larangan berisiko mendorong kepatuhan sementara. Aturan yang mendidik menjelaskan alasan, risiko, hak, kewajiban, tata cara pelaporan, dan konsekuensi yang proporsional. Pelajar sebaiknya dilibatkan dalam menyusun kode etik kelas agar memahami tujuan aturan dan merasa ikut bertanggung jawab terhadap penerapannya.

Penggunaan kecerdasan artifisial perlu dimasukkan secara eksplisit. Pelajar perlu memahami bahwa keluaran AI dapat keliru, bias, atau tidak menyertakan sumber. Penggunaannya harus disertai pemeriksaan, pengakuan, dan tanggung jawab atas hasil akhir. Teknologi dapat membantu mencari ide, menyusun pertanyaan, atau memperbaiki struktur, tetapi tidak menggantikan proses berpikir, penguasaan materi, dan kejujuran akademik.

Kolaborasi Sekolah, Keluarga, dan Lingkungan Sosial

Pembentukan etika digital anak SD/MI memerlukan ekosistem yang konsisten. Kontradiksi antara aturan di sekolah dan kebiasaan di rumah akan membingungkan perkembangan moral anak.

Guru berperan merancang pengalaman belajar, memberi contoh penggunaan sumber, menanggapi pelanggaran secara mendidik, dan menyediakan ruang aman untuk melaporkan

masalah. Orang tua berperan membangun komunikasi, menetapkan kesepakatan penggunaan perangkat, menjaga privasi keluarga, dan menunjukkan perilaku digital yang bertanggung jawab. Sekolah perlu menyiapkan kebijakan, mekanisme penanganan, pelatihan guru, dan komunikasi dengan keluarga. Teman sebaya juga penting karena banyak interaksi digital terjadi di luar pengawasan orang dewasa.

Keteladanan mempunyai posisi khusus. Pelajar sulit diminta menjaga privasi apabila orang dewasa sering membagikan foto atau informasi tanpa izin. Pelajar juga sulit belajar kesantunan apabila konflik di ruang digital diselesaikan dengan hinaan. Kajian mengenai kolaborasi orang tua dan guru menunjukkan bahwa pengenalan nilai, pembiasaan, keteladanan, serta dukungan yang saling melengkapi berperan dalam pembentukan karakter (Asyiyah et al., 2022). Prinsip yang sama relevan untuk etika digital.

Tabel 3. Pembagian Peran dalam Ekosistem Etika Digital

Aktor	Peran Utama	Indikator Kolaborasi
Sekolah	Menyusun kebijakan, mengintegrasikan materi, menyediakan perlindungan dan jalur pelaporan	Aturan dipahami; kasus ditangani konsisten; materi masuk dalam kegiatan belajar
Guru	Memberi teladan, memfasilitasi kasus, membimbing sumber, dan memberikan umpan balik etis	Tugas mencantumkan sumber; diskusi aman; pelajar mampu menjelaskan alasan keputusan
Orang tua	Membangun kesepakatan penggunaan perangkat, pengawasan dialogis, dan perlindungan data keluarga	Waktu penggunaan lebih teratur; komunikasi terbuka; privasi keluarga terjaga
Pelajar	Menjaga akun, menghormati orang lain, memeriksa informasi, dan melaporkan risiko	Berpikir sebelum berbagi; meminta izin; tidak merundung; berani mencari bantuan
Teman sebaya	Membangun norma kelompok, saling mengingatkan, dan mendukung pihak yang dirugikan	Tekanan untuk perilaku negatif berkurang; dukungan positif meningkat
Masyarakat	Menyediakan literasi publik, ruang aman, kampanye, dan dukungan layanan	Pesan pendidikan konsisten dan tersedia jalur bantuan yang mudah diakses

Pembagian peran tersebut tidak dimaksudkan untuk memisahkan tanggung jawab, tetapi untuk memastikan tidak ada bagian yang terabaikan. Sekolah tidak dapat menggantikan peran keluarga dalam membentuk kebiasaan harian, sementara keluarga memerlukan dukungan sekolah ketika menghadapi perundungan, pelanggaran akademik, atau masalah keamanan. Pelajar juga perlu diposisikan sebagai subjek yang mampu mengambil keputusan, bukan hanya objek pengawasan.

Pendekatan yang terlalu mengandalkan kontrol berisiko membuat pelajar menyembunyikan masalah. Pengawasan perlu dipadukan dengan dialog dan kepercayaan. Pelajar perlu mengetahui bahwa mereka dapat meminta bantuan ketika menerima ancaman, mengalami perundungan, kehilangan akun, atau terlanjur membagikan informasi pribadi. Respons orang dewasa sebaiknya berfokus pada keselamatan, pemulihan, pembelajaran, dan pencegahan pengulangan.

Sintesis literatur menghasilkan tiga unsur yang saling bergantung: nilai karakter, kompetensi literasi teknologi, dan ekosistem pendukung. Nilai karakter menentukan orientasi tindakan; kompetensi teknologi memungkinkan nilai diterapkan; sedangkan ekosistem menjaga konsistensi melalui aturan, teladan, pembiasaan, perlindungan, dan evaluasi. Nilai tanpa keterampilan berhenti sebagai nasihat, keterampilan tanpa nilai dapat disalahgunakan, dan keduanya tanpa dukungan lingkungan sulit menjadi kebiasaan.

Implikasi bagi Pendidikan

Hasil studi memiliki beberapa implikasi. Pertama, literasi digital perlu dirumuskan sebagai kompetensi yang mencakup kemampuan teknis, berpikir kritis, keamanan, komunikasi, kreativitas, serta pertimbangan etis. Kedua, pendidikan karakter perlu diterapkan pada konteks nyata yang dihadapi pelajar, termasuk media sosial, tugas digital, komunikasi kelompok, privasi, dan kecerdasan artifisial. Ketiga, keberhasilan program perlu diukur melalui perilaku dan proses pengambilan keputusan, bukan hanya hafalan aturan. Joned Ceilendra Saksana (2024:20–21) menyatakan bahwa evaluasi pendidikan yang sistematis dan berkelanjutan dapat membantu lembaga pendidikan memperbaiki kualitas pembelajaran serta menyesuaikan metode pendidikan terhadap perubahan sosial dan teknologi. Dengan demikian, program etika digital perlu dievaluasi secara berkala agar tetap sesuai dengan risiko dan kebiasaan digital pelajar yang terus berkembang.

Keempat, sekolah perlu memetakan risiko yang paling dekat dengan pelajar. Sekolah dengan masalah perundungan digital memerlukan mekanisme pelaporan dan pemulihan yang kuat. Sekolah yang intensif menggunakan platform pembelajaran perlu memperjelas privasi, penggunaan akun, dan kejujuran akademik. Kelima, pelatihan guru tidak cukup berfokus pada penggunaan aplikasi, tetapi juga pada fasilitasi diskusi etis, penilaian autentik, penanganan kasus, dan komunikasi dengan keluarga.

Kajian ini terbatas pada sintesis kualitatif literatur dan belum mengukur efektivitas satu model intervensi tertentu. Literatur yang ditelaah juga memiliki konteks, usia peserta, dan fokus yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menguji pembelajaran berbasis kasus,

proyek literasi digital, kontrak kelas digital, atau program kolaborasi orang tua-sekolah dengan indikator perubahan perilaku yang terukur.

4. Kesimpulan

Kajian ini menyimpulkan bahwa permasalahan etika digital pada siswa SD/MI tidak semata-mata disebabkan oleh kurangnya keterampilan mengoperasikan gawai, melainkan berakar dari ketidakseimbangan antara kecepatan penguasaan teknis dan ketiadaan pemahaman kesadaran moral. Pembentukan etika digital pada anak sekolah dasar tidak dapat dilakukan melalui pengajaran literasi teknologi yang kaku atau penyampaian nasihat moral yang abstrak secara terpisah. Etika digital yang efektif memerlukan sinergi terstruktur di mana nilai-nilai karakter utama—seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, disiplin, kesantunan, dan pengendalian diri—diintegrasikan secara langsung ke dalam kompetensi praktis literasi teknologi yang meliputi pemeriksaan kebenaran informasi, perlindungan data pribadi, pengelolaan jejak digital, dan keadaban berkomunikasi.

Hasil kajian ini membawa implikasi praktis yang signifikan bagi berbagai pihak. Sekolah dasar dan guru disarankan untuk mengintegrasikan muatan kewargaan digital berbasis karakter ke dalam kurikulum pembelajaran tematik yang sudah ada serta menerapkan penilaian autentik berbasis observasi perilaku harian siswa. Bagi orang tua, diperlukan penerapan pola pengasuhan digital berbasis dialog (*dialogic digital parenting*) dan konsistensi aturan penggunaan gawai di rumah untuk menjaga keselarasan nilai. Sementara itu, pembuat kebijakan pendidikan perlu merumuskan pedoman baku kewargaan digital yang ramah anak dan kontekstual khusus untuk jenjang pendidikan dasar.

Kajian ini memiliki keterbatasan karena berfokus pada analisis sekunder literatur (*secondary literature review*) tanpa melakukan pengujian tindakan eksperimental secara langsung di lapangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (*action research*) atau eksperimen kuasi guna menguji efektivitas penerapan modul pembelajaran etika digital berbasis kasus pada siswa kelas tinggi SD/MI. Selain itu, pengembangan instrumen pengukuran skala sikap etika digital yang tervalidasi khusus untuk anak usia sekolah dasar juga menjadi agenda riset yang penting untuk dilakukan di masa mendatang.

Daftar Pustaka

Asyiyah, M. F., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis kolaborasi orang tua dan guru dalam menanamkan karakter peduli sosial di era digital. *Jurnal Sekolah*, 6(4), 107–110. <https://doi.org/10.24114/js.v6i4.39120>

- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran, dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149–166. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Lickona, T. (2013). *Character matters: Persoalan karakter, bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas, dan kebajikan penting lainnya*. Bumi Aksara.
- Muannas, M., & Mansyur, M. (2020). Model literasi digital untuk melawan ujaran kebencian di media sosial. *Jurnal IPTEKKOM*, 22(2), 125–142. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.22.2.2020.125-142>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Saksana, J. C. (2023). *Komunikasi pendidikan*. CV HEI Publishing Indonesia.
- Saksana, J. C. (2024). *Evaluasi pendidikan*. CV HEI Publishing Indonesia.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146–156. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v16i2.11355>
- UNESCO. (2024). *Global citizenship education in a digital age: Teacher guidelines*. UNESCO Publishing.
- Zaenudin, H. N., Affandi, A. F. M., Priandono, T. E., & Haryanegara, M. E. A. (2020). Tingkat literasi digital siswa SMP di Kota Sukabumi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 23(2), 121–134. <https://doi.org/10.20422/jpk.v23i2.712>
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana.