

## **PENGUATAN ETIKA DIGITAL MAHASISWA MELALUI PEMBUATAN MODUL PEDOMAN BERETIKA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN**

**Dewi Ika Sari**

Universitas Sebelas Maret

Corresponding Author: e-mail: [dewiikasari03@staff.uns.ac.id](mailto:dewiikasari03@staff.uns.ac.id)

**Muhammad Muslim Hidayatulloh**

Universitas Sebelas Maret

e-mail: [muhammadmuslim@staff.uns.ac.id](mailto:muhammadmuslim@staff.uns.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengembangkan modul pedoman beretika digital untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan digital mahasiswa, dengan mengintegrasikan teori maqasid syariah yang menekankan aspek agama, jiwa, dan akal sebagai landasan teroris utama kerangka modul. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Hannafin & Peck (analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi). Model ini menekankan tiga tahap inti (analisis kebutuhan, desain, pengembangan/implementasi) yang bersifat siklus dan fleksibel, memungkinkan revisi cepat berdasarkan masukan ahli dan uji coba lapangan. Survei melibatkan 200 mahasiswa menggunakan angket dengan skala likert 1-4 untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa. Hasil survei mengungkap perilaku rendahnya etika digital seperti: penggunaan gawai tidak relevan saat kuliah, plagiarisme konten AI, cyberbullying, komunikasi digital kurang sopan, dan ketidakdisiplinan dalam perkuliahan daring. Analisis menunjukkan empat faktor penyebab: (1) iklim akademik yang kurang mendukung, (2) ketimpangan antara ketergantungan teknologi dan pemahaman etika, (3) keterbatasan literasi digital mahasiswa, dan (4) normalisasi kebiasaan buruk seperti plagiarisme. Modul yang dikembangkan mencakup materi konsep etika digital, prinsip perilaku etis di ruang digital, serta latihan reflektif-evaluatif. Hasil uji-t membuktikan modul signifikan meningkatkan pemahaman etika digital sebesar 48% ( $p < 0.05$ ) pada kelompok eksperimen dibanding kontrol. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi pedoman etika digital berbasis nilai dalam kurikulum perguruan tinggi. Rekomendasi penelitian meliputi: (1) pelatihan dosen dalam penerapan modul, (2) penelitian longitudinal untuk dampak jangka panjang, dan (3) kolaborasi dengan pemangku kebijakan untuk menyusun standar nasional etika digital.

**Kata Kunci:** Etika Digital; Kewarganegaraan Digital; Modul Pembelajaran; Pendidikan Tinggi; Literasi Digital.

### **ABSTRACT**

*This research develops a digital ethics guideline module to improve students' digital citizenship competence by integrating maqasid sharia theory which emphasizes aspects of religion, soul, and mind as the main terrorist*

*foundation of the module framework. Using the Research and Development (R&D) method with the Hannafin & Peck model (needs analysis, design, development, and implementation), the study involved a questionnaire survey to identify student needs. Survey results revealed low levels of digital ethics, such as: using irrelevant devices during lectures, plagiarizing AI content, cyberbullying, inappropriate digital communication, and lack of discipline in online lectures. Analysis identified four contributing factors: (1) an unsupportive academic environment, (2) a disparity between technological dependence and ethical understanding, (3) limitations in students' digital literacy, and (4) the normalization of harmful habits such as plagiarism. The developed module includes material on digital ethics concepts, principles of ethical behavior in digital spaces, and reflective-evaluative exercises. The t-test results prove that the module significantly improves digital ethics understanding by 48% ( $p < 0.05$ ) in the experimental group compared to the control group. These findings emphasize the importance of integrating value-based digital ethics guidelines into the university curriculum. Research recommendations include: (1) training faculty in module implementation, (2) longitudinal research on long-term impacts, and (3) collaboration with policymakers to establish national digital ethics standards.*

**Keywords:** Digital Ethics; Digital Citizenship; Learning Module; Higher Education; Digital Literacy.

## **PENDAHULUAN**

Di era digital yang terus berkembang pesat saat ini, keberlanjutan etika menjadi semakin penting dan perlu ditingkatkan. Perkembangan teknologi, perubahan paradigmatik dalam pembelajaran dan interaksi sosial menimbulkan tantangan baru dalam usaha membentuk etika yang kuat pada kalangan generasi muda (Harahap et al., 2024), (Chang & Chang, 2023). Pada saat ini Gen Z menjadi pengguna terbesar dalam pengoperasian media sosial. Menurut GoodStats dari hasil data Reportal tahun 2023 sebanyak 167 juta merupakan pengguna media sosial dan sebanyak 153 juta adalah pengguna dengan usia diatas 18 tahun, dengan 79,5% dari total populasi yang ada . Berdasarkan hasil data tersebut Gen Z menjadi pengguna media sosial terbesar saat ini dari kalangan anak muda. Saat ini Gen Z menjadi pengguna media sosial dengan intensitas yang cukup tinggi. Hal ini didukung dengan adanya hasil sebuah survei yang dilakukan McKinsey dengan tim, bahwa sebanyak 58% responden dari Gen Z menghabiskan waktu lebih dari 1 jam, dengan 35% mengakses sosial media lebih dari 2 jam dan 23% lagi mengakses 1-2 jam dalam sehari (Lei et al., 2020). Keingintahuan mereka yang besar terhadap teknologi seyogianya diimbangi dengan etika yang memandu mereka untuk mengontrol apakah komunikasi di dunia maya sudah sesuai dengan norma dan bermanfaat(Rianto et al., 2019).

Oleh karena itu, peran pendidikan Pancasila sebagai fondasi moral menjadi sangat relevan dalam menghadapi perubahan nilai-nilai digital yang berkembang pesat. Etika digital meliputi kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan,

mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari (Amelia, 2021). Etika digital merupakan bagian dari kewarganegaraan digital yang harus dipatuhi oleh setiap orang, yang kemudian disebut sebagai netiket. Netiquette, sebuah kata hibrida yang menggabungkan "jaringan" dan "etiket", pada dasarnya mengacu pada kode sosial Internet. Netiket mencakup cara kita berkomunikasi, memperlakukan orang lain, mendeskripsikan diri kita, dan melindungi diri kita sendiri secara online yang terkait dengan masalah etika (Sari et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran berlangsung, serta wawancara terhadap mahasiswa, menunjukkan hasil bahwa 55% mahasiswa belum memahami batasan etis/ beretika digital dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman dan kesadaran beretika digital dalam pembelajaran ditunjukkan dengan perilaku seperti penggunaan gawai yang tidak relevan dan mengganggu selama perkuliahan, copy paste langsung dari AI untuk pengerjaan tugas, cyberbullying di media social dengan tujuan bercanda, komunikasi melalui platform digital yang kurang etis, kurangnya etika saat perkuliahan daring seperti menutup kamera, mengerjakan hal lain (bermain media sosial, *game* atau lainnya). Analisis awal didapatkan data bahwa yang menjadi penyebab rendahnya etika digital dalam pembelajaran antara lain: 1. Dukungan iklim akademik yang masih kurang dan lingkungan yang cenderung apatis dengan etika digital dalam pembelajaran menjadi sebuah kebiasaan 2. Ketergantungan terhadap teknologi tanpa diimbangi dengan etika yang dimiliki dan belum adanya panduan beretika digital dalam pembelajaran 3. Terbatasnya pemahaman etika digital, tingkat literasi mahasiswa dan tingkat kesadaran moral yang masih kurang 4. Normalisasi kebiasaan yang kurang baik dalam mengikuti pembelajaran secara daring maupun luring Penguatan etika digital perlu diupayakan, karena termasuk dalam salah satu komponen literasi digital. Meskipun literasi digital telah banyak dikembangkan, aspek etika digital seringkali terabaikan dalam kurikulum pembelajaran. Kemampuan pemanfaatan digital apabila tidak diimbangi dengan etika yang kuat maka akan menimbulkan dampak negative (Azzahra et al., 2022).

Penguatan etika digital mahasiswa dalam pembelajaran sangat penting karena dunia digital semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pendidikan (Harahap et al., 2024). Membahas masalah ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam terkait hambatan yang ada dan strategi untuk mengatasinya, sehingga mahasiswa dapat lebih bijak dan beretika dalam penggunaan teknologi digital terutama di lingkungan akademik. Dalam merancang modul terintegrasi nilai-nilai islam yang berkaitan dengan aspek moral. Menurut al-Ghazali, teori maqasid Syariah mencakup lima aspek utama yaitu agama, jiwa, akal, keturunan dan harta (Nur et al. 2020). Namun, dalam pengembangan modul pedoman beretika digital dalam pembelajaran, fokus pada aspek agama, jiwa, dan akal. Ketiga aspek ini berperan penting dalam menciptakan modul beretika yang mampu membentuk karakter digital mahasiswa secara menyeluruh, tidak hanya

dari sisi teknologis, tetapi berlandaskan nilai-nilai islam yang holistik dan komprehensif.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis kebutuhan mahasiswa terkait pemahaman etika digital dalam pembelajaran; 2) mengembangkan modul pembelajaran beretika digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa; 3) menguji efektivitas modul dalam meningkatkan kesadaran dan praktik etika digital mahasiswa. Penelitian ini penting dilakukan karena di era disrupsi teknologi saat ini dapat menggerus nilai-nilai etika dan adab dalam pembelajaran seperti etika penggunaan AI dan copy paste, etika saat pembelajaran daring serta komunikasi yang bertanggung jawab di media social. Etika digital menjadi salah satu komponen digital citizenship yang harus dimiliki mahasiswa sebagai digital native. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap praktik pembelajaran di perguruan tinggi. Namun, kemajuan ini diiringi dengan tantangan degradasi etika digital di kalangan mahasiswa, seperti maraknya plagiarisme konten AI, penyalahgunaan gawai selama perkuliahan, dan komunikasi tidak sopan di media sosial. Fenomena ini tidak hanya bertentangan dengan prinsip kewarganegaraan digital (Ribble, 2015), tetapi juga bertolak belakang dengan nilai-nilai Islam yang menekankan akhlak mulia (*husnul khuluq*) dan tanggung jawab moral (*masuliyah*) dalam berinteraksi, termasuk di ruang digital. Kondisi ini menunjukkan urgensi pengembangan modul beretika digital yang tidak hanya meningkatkan literasi digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam sebagai landasan etika. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi perguruan tinggi dalam membentuk digital citizenship yang selaras dengan nilai Islam, sekaligus menjawab tantangan SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas. Dengan menyajikan contoh konkret pelanggaran etika digital, modul ini dirancang untuk membangun kesadaran bahwa penggunaan teknologi secara bijak adalah bagian dari ibadah. Kontribusi penelitian meliputi aspek teoretis berupa pengayaan konsep kewarganegaraan digital, serta aspek praktis melalui produk modul siap pakai untuk memperkuat etika digital mahasiswa. Implikasi sosialnya meliputi terciptanya kultur akademik yang menjunjung tinggi integritas dan akhlak digital, sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW: "Mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya" (HR. Tirmidzi). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu Solusi dalam mengatasi masalah akademik, sekaligus menguatkan karakter mahasiswa sebagai agen perubahan (*khairu ummah*) di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang dilakukan dengan menggunakan metode RnD (*Research & Development*) mengacu pada model pengembangan Hannafin & Peck yang meliputi tiga tahap yaitu *need analysis* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi), dimana dalam setiap tahap terdapat proses evaluasi dan revisi (Mawardi & Anitah, 2014). *Need Analysis* dilakukan dengan melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung untuk mengamati perilaku mahasiswa terkait

etika digital mereka saat pembelajaran berlangsung. Selain itu survey dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa untuk mengetahui kecenderungan dan kebutuhan dalam upaya penguatan etika digital dalam pembelajaran. Sebanyak 200 mahasiswa terlibat dalam survey dan terbagi sebagai kelas control dan kelas eksperimen. Peneliti juga melakukan wawancara guna mendapatkan data yang lebih valid. Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan merancang dan menyusun bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan produk, membuat kerangka modul, dengan memperhatikan kebutuhan atau target yang akan dicapai. Pada tahap *development* dilakukan dengan beberapa tahap yang berkelanjutan. Dari kerangka modul yang telah dibuat kemudian menjadi acuan dalam penyusunan konten materi dan juga *design layout* modul serta evaluasi. Produk awal yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli (*experts*) yang meliputi uji keterbacaan dan penilaian ahli materi. Setelah dilakukan evaluasi dan revisi, selanjutnya dilakukan uji efektivitas yang dilakukan dengan metode kuantitatif dengan eksperimentasi yang dilakukan dengan membandingkan keberhasilan antara kelompok eksperimen yang menggunakan modul beretika digital yang dikembangkan dan kelompok kontrol yang menggunakan tanpa menggunakan modul. Desain eksperimen menggunakan pretest-posttest with control group design yang digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Desain Eksperimen Pretest-Posttest with Control Group Design**

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan (Variabel Bebas)</b>	<b>Posttest (Variabel Terikat)</b>
Eksperimen	Y1	X	Y1
Kontrol	Y1	-	Y2

Data uji efektivitas dianalisis dengan analisis statistik dengan rumus Uji T (T-test) untuk memperoleh kesimpulan apakah modul yang dikembangkan efektif dan efisien dalam menguatkan etika digital mahasiswa dalam pembelajaran. Jika berdasarkan uji efektivitas diperoleh hasil bahwa modul yang dikembangkan efektif dan efisien maka akan dihasilkan produk akhir (final product) modul pedoman beretika digital dalam pembelajaran untuk memperkuat karakter mahasiswa.

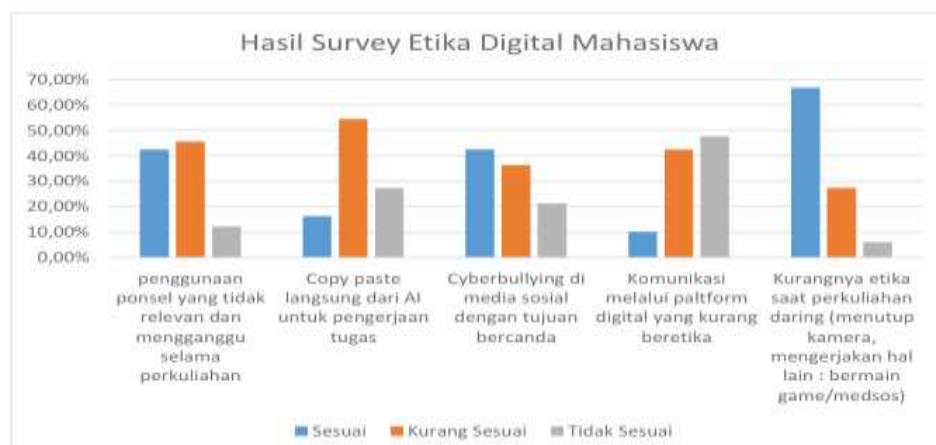
## **PEMBAHASAN**

Pembuatan modul terintegrasi dirancang berdasarkan teori maqasid Syariah khususnya aspek agama, jiwa dan akal. Aspek agama memastikan bahasa etika digital tidak bertentangan dengan prinsip aqidah dan ajaran Islam. Aspek jiwa menekankan pentingnya konten ataupun tampilan yang mendukung keseimbangan fisik maupun mental pengguna agar terjaga kesehatannya. Sedangkan aspek akal menuntut modul ini dirancang secara intelektual dengan menyajikan informasi yang valid, kredibel, dan dapat menunjang kemampuan berpikir kritis pengguna (Nur et al. 2020).

Dengan landasan teori maqasid Syariah yang menekankan asepek agama, jiwa, dan akal sebagai landasanya dalam mengembangkan modul beretika digital, penelitian ini kemudian mengikuti tahapan sistematis yang sesuai dengan alur metode penelitian mulai dari *need analysis* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi), yang akan diuraikan dalam setiap tahapannya.

### 1. Need Analysis

Pada tahapan ini dimulai dengan identifikasi masalah melalui observasi dan survei untuk memahami kesenjangan pengetahuan serta perilaku etis mahasiswa di ruang digital. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif melalui survey dan wawancara dengan mahasiswa. Data tersebut kemudian dievaluasi untuk menentukan kebutuhan materi pengembangan modul, seperti pemahaman etika digital dalam pembelajaran terkait plagiarisme, privasi data, komunikasi daring, perkuliahan daring serta pemanfaatan *Artificial Intelligent* (AI) dan media sosial yang bertanggung jawab, sebelum merumuskan temuan sebagai dasar pengembangan modul yang relevan dan aplikatif. Data hasil survey mahasiswa terkait pemahaman beretika digital dalam pembelajaran adalah sebagai berikut



**Gambar 1. Diagram Hasil Survey Etika Digital Mahasiswa**

Berdasarkan data di atas terlihat berbagai perilaku yang mengindikasikan rendahnya kesadaran etika digital, seperti penggunaan gawai yang tidak relevan selama perkuliahan, praktik *copy-paste* langsung dari AI untuk mengerjakan tugas, serta tindakan *cyberbullying* di media sosial yang dianggap sekadar canda. Selain itu, komunikasi melalui platform digital seringkali kurang sopan, dan banyak mahasiswa yang tidak disiplin saat perkuliahan daring, misalnya dengan menutup kamera atau malah mengerjakan hal lain seperti bermain media sosial atau game. Rata-rata tertinggi ditunjukkan saat mahasiswa mengikuti perkuliahan online yaitu sebanyak 68% mahasiswa menunjukkan perilaku seperti menutup kamera atau juga mengerjakan hal lain seperti tugas lain atau bahkan bermain game. Rata-rata tertinggi kedua yaitu bermain ponsel yang kurang relevan saat pembelajaran berlangsung sebesar 43% serta *cyberbullying* di media

sosial sebesar 42%. Selain angket penulis juga melakukan wawancara langsung kepada mahasiswa untuk mengkonfirmasi alasan mereka.

Hasil analisis mengungkap beberapa faktor penyebab rendahnya etika digital dalam pembelajaran. Pertama, dukungan iklim akademik yang masih lemah dan lingkungan yang apatis membuat pelanggaran etika digital menjadi kebiasaan. Kedua, ketergantungan pada teknologi tidak diimbangi pemahaman etika, sementara panduan beretika digital dalam pembelajaran belum tersedia. Ketiga, pemahaman etika digital dan literasi mahasiswa masih terbatas, serta kesadaran moral yang rendah. Keempat, terjadi normalisasi kebiasaan buruk, baik dalam pembelajaran daring maupun luring, seperti tidak fokus saat kuliah atau menganggap remeh plagiarisme. Penguatan etika digital menjadi hal yang mendesak karena merupakan salah satu komponen penting dalam literasi digital. Meskipun literasi digital telah banyak dikembangkan di perguruan tinggi, aspek etika digital sering kali terabaikan dalam kurikulum. Padahal, kemampuan menggunakan teknologi tanpa dibarengi etika yang baik justru dapat menimbulkan dampak negatif, seperti penyalahgunaan AI, pelanggaran privasi, atau degradasi komunikasi akademik. Oleh karena itu, integrasi etika digital dalam pembelajaran harus menjadi prioritas untuk menciptakan lingkungan akademik yang lebih bertanggung jawab.

## 2. Design

Pada tahap desain peneliti merancang pengembangan modul berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap urgensi etika digital dalam lingkungan akademik. Desain modul disusun dengan penentuan sub judul dan pemilihan konten utama terkait nilai-nilai etika digital (seperti integritas, tanggung jawab, dan kesantunan dalam ruang digital), serta penyesuaian dengan karakteristik mahasiswa sebagai generasi *digital native*. Selain itu, modul juga didesain agar kontekstual, dan mudah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring, sehingga mampu mendorong mahasiswa untuk tidak hanya memahami tetapi juga menginternalisasi etika digital dalam aktivitas akademik sehari-hari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka kerangka modul yang akan dikembangkan sebagai berikut:

### a. Pengantar

Berisi latar belakang dibuatnya modul pedoman beretika digital dalam pembelajaran, serta apa saja pembahasan singkat yang ada di dalamnya.

### b. Etika Digital dalam Pembelajaran

#### 1) Etika dalam pembelajaran daring

Etika dalam pembelajaran online mencakup prinsip-prinsip moral dan panduan perilaku yang harus diterapkan untuk menjaga agar proses belajar-mengajar secara online berjalan dengan aman, adil, dan saling menghormati. Etika ini penting untuk menjaga suasana pembelajaran yang kondusif, terutama dalam situasi dimana interaksi dilakukan tanpa tatap muka langsung. Pembelajaran online dapat berupa sinkronus yang biasanya menggunakan aplikasi zoom meeting, google meeting dan sebagainya maupun secara asinkronus menggunakan LMS/e-learning. Berisi etika yang perlu diperhatikan saat pembelajaran daring seperti

memastikan koneksi dan perangkat, berada pada ruangan/tempat yang mendukung, membuka kamera, berperan aktif, dan sebagainya. Nilai-nilai ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang mengajarkan kejujuran (*siddiq*), amanah, *tabligh* (menyampaikan kebenaran), dan *fathonah* (kebijaksanaan) dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam pembelajaran digital (Nurdin, 2020). Penggunaan AI tetap harus dikontrol agar nantinya tidak lantas menimbulkan *mudharat* bagi generasi muda. *Tand* (Hambali) di antara kebaikan seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baik berupa perkataan atau perbuatan. (Jaami'ul 'Ulum wal Hikam, 1: 288). Sebagaimana dinyatakan dalam *Muwatta'* oleh Imam Malik, "Setiap perkara yang membawa kepada bahaya harus dihindari." Ini memperkuat pentingnya menutup celah yang dapat mengarah pada penyalahgunaan teknologi AI dalam pembelajaran (Wahyuningsih, 2021).

## 2) Etika dalam pemanfaatan AI

Sebagai suatu teknologi, AI dapat melakukan banyak hal secara otomatis dan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Namun, manusia tetap memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol dan mengarahkan perkembangan teknologi ini (Sari et al., 2025). Pengembangan AI bukanlah untuk menggantikan peran manusia, melainkan membantu manusia dalam menyelesaikan masalah kompleks dan meningkatkan kualitas hidup. Sehingga jangan sampai kita dibuat ketergantungan dengan AI (Wineburg & McGrew, 2019). Hal tersebut menimbulkan ketidakjelasan kepemilikan karya, karena karya yang dihasilkan AI memunculkan pertanyaan mengenai kepemilikan, siapa yang sebenarnya memiliki karya tersebut - mahasiswa atau AI (Kusumawardani et al., 2024).

Perlunya aturan yang berfungsi sebagai pedoman pemanfaatan AI, terutama agar digunakan secara etis, selaras dengan prinsip-prinsip Pancasila. Untuk mengoptimalkan keunggulan AI dan mengurangi potensi kekurangannya, itu adalah penting untuk menetapkan peraturan standar untuk implementasi AI di Indonesia. Terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, pemanfaatan AI memerlukan keterlibatan manusia sebagai pengawas, diikuti oleh pemahaman tentang kewajiban hukum (Rejekiingsih & Hakimi, 2023).

## 3) Salah satu dampak negatif terhadap AI dari dunia pendidikan adalah semakin mudahnya alat tersebut dalam memfasilitasi ketidakjujuran dan misinformasi.

Di satu sisi, pemanfaatan AI, seperti ChatGPT, memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, menyusun laporan, dan menulis namun di sisi lain tuntutan pembelajaran mengharuskan mahasiswa mengerjakan tugasnya secara mandiri. Sikap kritis mahasiswa perlu ditumbuhkan di dalam kelas ketika menggunakan AI, karena konten yang dihasilkan merupakan keluaran mesin yang belum tentu mencerminkan proses analisis yang tepat, tidak akurat, berpotensi menyesatkan atau bahkan merupakan hasil fabrikasi (atau sering disebut "halusinasi") (Galindo-Domínguez et al., 2024). Agar dapat menggunakan AI secara bertanggungjawab, maka mahasiswa perlu memiliki kompetensi dari

tingkat dasar sampai tingkat lanjutan. Kompetensi mahasiswa tersebut digambarkan oleh UNESCO dalam *AI Competency Framework for Students* (UNESCO, 2024). Berdasarkan prinsip Saddu al-Dhara'i menekankan pentingnya menutup segala celah yang dapat membawa kemudaratan. Penggunaan AI dapat menimbulkan beberapa risiko, seperti pelanggaran privasi data, bias algoritma, dan penyalahgunaan teknologi untuk propaganda negatif. Prinsip saddu al-Dhara'i dapat dijadikan landasan dalam menetapkan batasan penggunaan AI, seperti regulasi perlindungan data pribadi, transparansi algoritma, dan akuntabilitas penggunaan AI di berbagai sektor (Al-Qaradawi)

#### 4) Etika dalam berkomunikasi menggunakan platform digital

Etika digital dalam berkomunikasi mencakup beberapa konteks antara lain dalam konteks usia, waktu, serta isi pesan. Selain itu etika berkomunikasi melalui media digital, mulai dari penggunaan kata/bahasa, keamanan privacy dan data, bebas dari ujaran kebencian maupun perundungan (Trisudarmo et al., 2023). Bahwa penerimaan berita dari orang lain harus dilakukan filtrasi (*tabayyun*) terlebih dahulu atas kebenaran informasi tersebut. Hal tersebut didasari karena sifat orang yang beriman selalu jeli dan teliti ketika mendapatkan informasi agar tidak timbul penyesalan di kemudian hari (Wida Fitria, 2022).

Hal itu disebabkan karena para pengguna masih dianggap belum dapat membatasi dan menjaga perilaku mereka di dunia digital, selain itu kurangnya rasa tanggung jawab pengguna terhadap konsekuensi perilaku yang mereka lakukan (Yora Turnip & Siahaan, 2021). Seorang harus mampu menerapkan *mujahadah nafs* agar tidak mudah tersulut emosi dan dapat menjaga perasaan orang lain. Ditegaskan firman Allah Swt dalam Alquran surah al-Hujurat ayat 3. Ayat tersebut mengandung makna bahwa manusia hidup atas perbedaan suku, ras, bangsa dan agama, tetapi secara hakikatnya berasal dari keturunan Adam dan Hawa. Quraish Shihab dalam tafsir al-Mishbah menegaskan bahwa makna yang terkandung pada ayat tersebut tidak ditujukan kepada orang-orang beriman saja, melainkan kepada seluruh umat manusia. Berdasarkan tafsir tersebut, sesama umat manusia harus menanamkan etika yang baik dalam aktivitas komunikasi sebagai dasar menghargai atas perbedaan dan menghindari perbuatan yang bersifat provokatif

#### 5) Etika penggunaan gadget dalam pembelajaran

Etika bermedia digital meliputi kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari salah satunya dalam pembelajaran (Sari et al., 2020). Etika digital dalam penggunaan smartphone saat pembelajaran untuk menjaga fokus dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selain itu juga berkaitan dengan prinsip tanggung jawab dan partisipasi yang baik dalam lingkungan akademik. Penggunaan gadget hanya untuk kepentingan menunjang kegiatan pembelajaran, tidak menggunakan gadget untuk berbuat kecurangan, mengambil gambar/foto yang tidak semestinya.

## 6) Etika dalam bermedia sosial

Penelitian tentang pemahaman etika anak muda terhadap penggunaan teknologi digital mereka sendiri menunjukkan bahwa pendidikan perlu mengikuti perkembangan norma penggunaan internet dan memberikan pemahaman etis tentang konsekuensi dari tindakan online mereka (Sari et al., 2020). Dalam artikel tersebut mengkategorikan pemahaman etika ke dalam tiga jenis:

- (1) Pemahaman yang berfokus pada diri sendiri menekankan implikasi bagi diri sendiri dari suatu tindakan tertentu
- (2) Pemikiran tentang orang lain yang dikenal (teman, keluarga, teman sekelas, dll.) dikategorikan sebagai pemikiran moral. Pemikiran moral adalah pemikiran berdasarkan aturan emas, yaitu memperlakukan orang lain seperti Anda ingin diperlakukan.
- (3) Pemikiran etis, yang melibatkan pemikiran tentang orang lain yang tidak dikenal. Ini adalah moralitas makro dan terdiri dari pemikiran etis tentang dampak tindakan seseorang terhadap banyak pihak dan komunitas yang lebih besar. Jenis pemikiran ini melibatkan pengambilan perspektif yang kompleks dan pemahaman tentang peran serta tanggung jawab dalam interaksi online terutama di media sosial.

Pada bagian ini memuat etika dalam menyampaikan pendapat/postingan yang tidak memicu perpecahan, hoax, provokatif, serta *cyberbullying* disertai contoh yang relevan.

Bahwa anak muda secara predominan (bahkan secara eksklusif) lebih peduli pada kepentingan mereka sendiri ketika membuat keputusan dalam ruang online. Karena pemikiran anak muda masih berada pada tingkat yang berfokus pada diri sendiri, sehingga pendidikan tentang etika digital sangat dibutuhkan. Sensitivitas moral anak muda perlu dikembangkan karena potensi dampak dari tindakan mereka salah satunya dalam penggunaan media sosial (Buchanan, 2019). Orientasi pendidikan harus pada *ta'dib*, yakni proses internalisasi adab yang menyatu dengan ilmu. Oleh karena itu, peran teknologi tidak boleh menggeser nilai-nilai tersebut, melainkan harus menjadi sarana untuk memperkuatnya. Perspektif ini menantang pandangan pragmatis yang mengutamakan efisiensi teknologis tanpa memperhatikan integritas moral (Muthmainah, 2024).

Keberadaan media sosial menggerakkan semua pengguna untuk bereaksi memberi umpan balik secara terang-terangan, mengomentari, dan membagikan informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas (Hapsari Wijayanti et al., 2022). Dengan media sosial, pengguna dengan mudah mencari atau menambah teman, menginformasikan sesuatu, mengemukakan perasaan atau ide, mengungkapkan rasa atau emosi ke dalam kata-kata, gambar, atau foto, bahkan meneruskan berita (Lim et al., 2023). Keleluasaan ruang untuk berbagi ini tidak jarang menyebabkan ujaran yang menyinggung perasaan, menyakiti secara tidak langsung, membully, baik kepada mitra bicara maupun pihak di luar mitra bicara. Inilah yang dikatakan dewasa ini telah terjadi krisis etika (Ashari & Yuliana, 2023).

### c. Membangun kesadaran beretika digital

Berisi tips-tips membangun kesadaran beretika digital dimulai dari kesadaran diri mengenai dampak/akibat, kepedulian dan pembiasaan. Era digitalisasi memungkinkan generasi muda memiliki akses lebih besar ke internet dan memungkinkan mereka berpartisipasi dalam komunitas online. Namun terkadang, mereka dapat bertindak secara tidak etis di ruang digital ini. Mereka mungkin memiliki kemampuan untuk membajak konten bahkan melakukan perundungan, pelecehan, atau mempermalukan orang lain. Penelitian tentang pemahaman etika anak muda terhadap penggunaan teknologi digital mereka sendiri menunjukkan bahwa pendidikan perlu mengikuti perkembangan norma penggunaan internet dan memberikan pemahaman etis tentang konsekuensi dari tindakan online mereka (Reyman & Sparby, 2020). Selain itu terjadinya bias data, bahkan ketergantungan berlebih pada penggunaan AI dapat membatasi kreativitas. Ada juga kekhawatiran tentang privasi dan keamanan data saat menggunakan ChatGPT dan model AI generatif lainnya dalam Pendidikan (Baidoo-Anu & Owusu Ansah, 2023).

Memahami dampak positif maupun negatif dari aktivitas dalam penggunaan teknologi digital adalah langkah pertama dalam beretika digital. Jika terdapat beberapa kemaslahatan yang saling bertentangan, maka kita harus mengutamakan yang paling bermanfaat dan memiliki tingkat kepentingan lebih tinggi. Sebaliknya, jika ada beberapa kerusakan atau bahaya yang bersaing, maka kita perlu memilih dan menghindari kerusakan yang paling berat, dengan memilih yang lebih ringan dan tidak terlalu merugikan. Prinsip ini menekankan pada prioritas untuk mencapai tujuan yang lebih besar atau mencegah akibat yang lebih buruk dalam situasi yang sulit (Qurrota A'yun Al Fithri, 2024). Sebagai calon guru harus menyadari bahwa setiap tindakannya dapat mempengaruhi orang lain, termasuk siswa dan kolega (Trisudarmo et al., 2023). Perlunya memahami konsekuensi jangka panjang bahwa perilaku di dunia digital dapat berdampak panjang, baik pada diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Seperti dijelaskan oleh (Ningsih, 2020) guru tidak hanya menyampaikan ilmu, tetapi juga mengarahkan spiritualitas peserta didik. Dengan memanfaatkan fitur teknologi seperti video interaktif, refleksi daring, dan forum diskusi berbasis nilai, guru tetap dapat berfungsi sebagai *murabbi* di ruang digital.

#### d. Soal evaluasi pemahaman/refleksi

Berisi soal-soal dan pernyataan untuk mengukur pemahaman mahasiswa setelah menggunakan modul yang telah disusun.

### 3. Development

Pada tahap development, peneliti mengembangkan modul secara sistematis berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini mencakup penyusunan materi modul yang terdiri dari definisi etika digital, prinsip-prinsip berperilaku etis di ruang digital, serta latihan reflektif dan evaluatif. Materi disusun dengan bahasa yang komunikatif dan disesuaikan dengan konteks kehidupan digital mahasiswa, termasuk penggunaan media sosial, kolaborasi daring, dan keamanan data pribadi. Modul dikembangkan dalam format digital untuk memudahkan akses serta integrasi dalam pembelajaran. Validasi awal dilakukan oleh ahli materi dan media untuk memastikan isi modul akurat dan relevan.

Berikut ini adalah beberapa gambar hasil capture dari modul yang di susun:



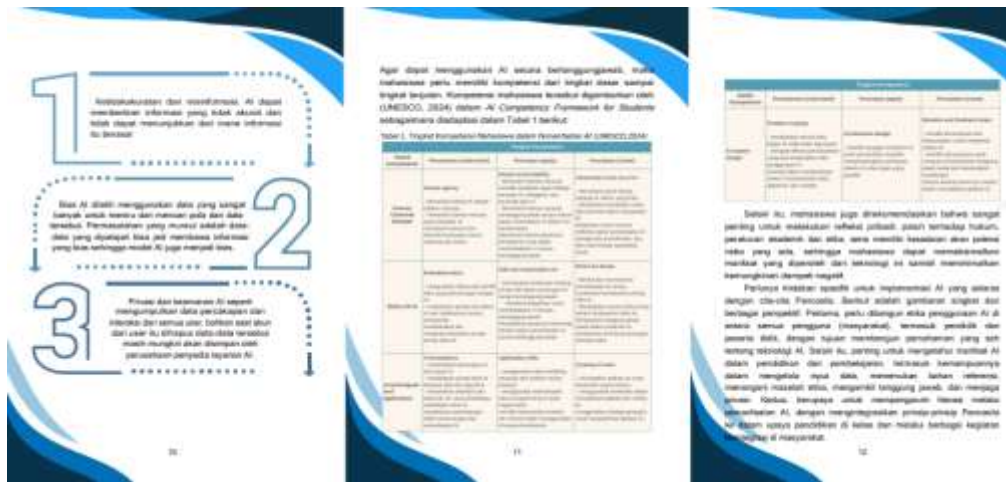
Gambar 2. Pengantar dan Etika Digital dalam Pembelajaran



Gambar 3. Etika Digital Saat Mengikuti Pembelajaran Online



Gambar 4. Etika Digital dalam Pemanfaatan AI



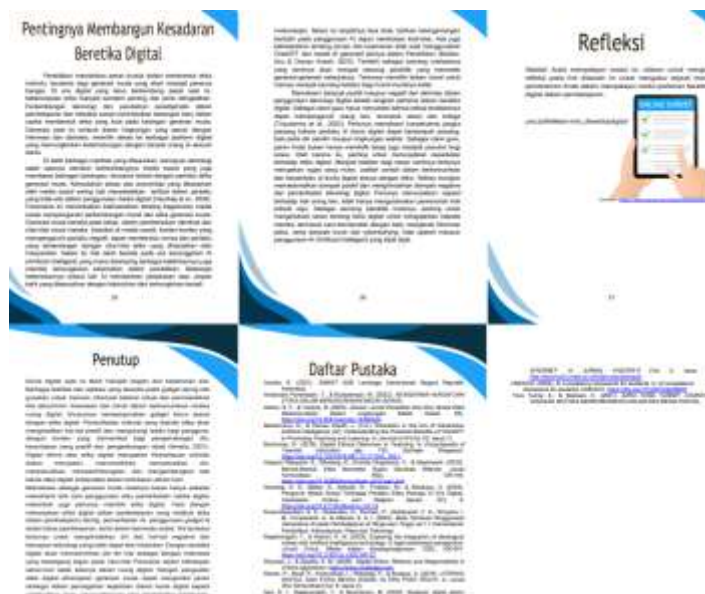
**Gambar 5. Tingkat Kompetensi Mahasiswa dalam Pemanfaatan AI (UNESCO, 2024)**



**Gambar 6. Etika digital dalam berkomunikasi dan etika digital dalam penggunaan gawai saat pembelajaran**



**Gambar 7. Etika Digital dalam Bermedia Sosial**



**Gambar 8. Penutup, daftar Pustaka dan Link Refleksi**

Hasil uji keterbacaan terhadap modul *Pedoman Beretika Digital dalam Pembelajaran* menunjukkan bahwa modul tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik berdasarkan empat aspek penilaian utama. Aspek kegunaan memperoleh skor tertinggi sebesar 91,6%, yang menunjukkan bahwa modul ini dinilai sangat membantu dan relevan dalam mendukung pemahaman mahasiswa terkait etika digital. Aspek kelayakan meraih skor 87,5%, menandakan bahwa isi dan penyajian modul sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Sementara itu, aspek ketepatan memperoleh nilai 78%, yang mengindikasikan bahwa meskipun modul cukup tepat dalam menyampaikan materi, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan terutama dalam penyesuaian konteks dan contoh yang digunakan. Adapun aspek kemenarikan mendapat skor 83%, mencerminkan bahwa tampilan dan gaya penyampaian modul cukup menarik dan mampu memotivasi mahasiswa untuk membaca dan memahami isi modul secara menyeluruh. Secara keseluruhan, hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa modul ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan penerapan etika digital di kalangan mahasiswa. Setelah dilakukan uji keterbacaan, kemudian dilakukan penilaian ahli materi terhadap modul *Pedoman Beretika Digital dalam Pembelajaran* mencakup beberapa aspek utama, yaitu (1) Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran; (2) Keakuratan materi; (3) Keterpaduan dan kelengkapan konten; (4) Kejelasan penyajian; (5) Relevansi materi dengan konteks kehidupan digital mahasiswa. Dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh skor total sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa isi modul telah memenuhi standar kelayakan dari segi substansi. Modul dianggap relevan, akurat, dan mampu mengarahkan mahasiswa dalam memahami serta menerapkan etika digital secara kontekstual. Saran yang diberikan bersifat minor dan lebih berfokus pada penyempurnaan contoh kasus dan

penyederhanaan istilah untuk meningkatkan keterpahaman di berbagai latar belakang keilmuan.

#### 4. Implementation

Desain eksperimen menggunakan *Posttest Only Control Group Design*, bertujuan menguji efektivitas modul pedoman beretika digital dalam meningkatkan kesadaran etika digital mahasiswa. Desain dipilih untuk meminimalkan bias dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol secara langsung setelah perlakuan. Hasil uji-t didapatkan data:

Nilai t-hitung pengetahuan = 4.32 ( $p < 0.05$ ) → Signifikan

Efek ukuran (Cohen's  $d$ ) = 1.2 (Efek besar)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pedoman beretika digital berhasil meningkatkan pemahaman konsep etika digital mahasiswa sebesar 48%, yang dibuktikan melalui perbedaan skor rata-rata (*mean*) yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Peningkatan ini terjadi karena modul menyajikan contoh kasus nyata yang sering dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, yang membantu mahasiswa mengaitkan teori dengan praktik secara lebih konkret.

Dalam aspek perubahan sikap, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, terutama pada dua indikator utama yaitu kesadaran privasi (skor 4.6 dan 3.1) dan penolakan terhadap hoaks (skor 4.4 dan 2.9). Hal ini mengindikasikan bahwa modul tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun *critical thinking* mahasiswa dalam menilai konten digital secara lebih kritis dan bertanggung jawab. Sebanyak 88% mahasiswa kelompok eksperimen mampu menganalisis pelanggaran etika dalam studi kasus yang diberikan, sementara pada kelompok kontrol hanya 65% yang mencapai kemampuan serupa. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis modul tidak hanya meningkatkan pemahaman teoretis, tetapi juga melatih kemampuan aplikatif mahasiswa dalam mengenali dan merespons isu-isu etika digital di kehidupan nyata.

## PENUTUP

Pengembangan modul pedoman beretika digital merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan digital mahasiswa. Hasil analisis dan pembahasan mengungkap berbagai bentuk pelanggaran etika digital yang kerap dilakukan mahasiswa dalam lingkungan akademik. Temuan menunjukkan bahwa perilaku seperti penggunaan gawai yang tidak tepat selama perkuliahan, praktik plagiarisme konten AI, tindakan cyberbullying yang dianggap remeh, serta ketidakdisiplinan dalam pembelajaran daring merupakan masalah serius yang perlu segera diatasi. Kondisi ini semakin menguatkan urgensi pengembangan modul berbasis nilai yang dapat membentuk kesadaran etika digital secara komprehensif. Analisis mendalam terhadap akar permasalahan mengungkap empat faktor kunci yang menjadi penyebab rendahnya etika digital mahasiswa. Pertama, lemahnya dukungan iklim akademik menciptakan lingkungan yang permisif terhadap pelanggaran etika. Kedua, adanya kesenjangan besar antara ketergantungan pada

teknologi dengan pemahaman etika digital yang masih minim. Ketiga, keterbatasan literasi digital membuat mahasiswa tidak mampu menilai konsekuensi dari tindakan mereka di ruang digital. Keempat, terjadinya normalisasi kebiasaan buruk dalam pembelajaran, baik luring maupun daring, yang kemudian dianggap sebagai hal yang wajar. Modul yang dikembangkan melalui penelitian ini dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan menyajikan materi konsep etika digital, prinsip perilaku etis, serta berbagai latihan reflektif-evaluatif yang aplikatif.

Pengujian modul menunjukkan peningkatan pemahaman etika digital yang sangat signifikan, yaitu sebesar 48% pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol. Implikasi dari penelitian ini menegaskan perlunya langkah strategis untuk mengintegrasikan pedoman etika digital ke dalam kurikulum pendidikan tinggi secara lebih sistematis. Ada tiga rekomendasi utama yang diajukan: pertama, penyelenggaraan pelatihan intensif bagi dosen untuk optimalisasi penggunaan modul dalam pembelajaran; kedua, perluasan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak berkelanjutan dari implementasi modul; serta ketiga, membangun kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan dalam menyusun standar nasional etika digital di perguruan tinggi. Dengan implementasi yang komprehensif, modul ini diharapkan tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga fondasi untuk membangun budaya digital yang bertanggung jawab dan berintegritas di kalangan civitas akademika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. (2021). *SMART ASN*. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Ashari, S. F., & Yuliana, N. (2023). *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Etika Berkomunikasi Dalam Lingkungan Media Sosial*. 1(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10365522>
- Azzahra, F. K., Muti'ah, T., & Budiarto, S. (2022). Kontrol diri dalam media sosial ditinjau dari etika digital. *Jurnal Spirits*, 12(2), 72–77.
- Baidoo-Anu, D., & Owusu Ansah, L. (2023). Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. In *Journal of AI* (Vol. 52, Issue 7).
- Buchanan, R. (2019). Digital Ethical Dilemmas in Teaching. In *Encyclopedia of Teacher Education* (pp. 1–6). Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6\\_150-1](https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6_150-1)
- Chang, C. W., & Chang, S. H. (2023). The Impact of Digital Disruption: Influences of Digital Media and Social Networks on Forming Digital Natives' Attitude. *SAGE Open*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/21582440231191741>

- Galindo-Domínguez, H., Delgado, N., Campo, L., & Losada, D. (2024). Relationship between teachers' digital competence and attitudes towards artificial intelligence in education. *International Journal of Educational Research*, 126, 102381. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102381>
- Hapsari Wijayanti, S., Sihotang, K., Emmily Dirgantara, V., & Maytriyanti. (2022). Bentuk-Bentuk Etika Bermedia Sosial Generasi Milenial. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 129–146. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol16.iss2.art3>
- Harahap, A. S., Nabila, S., Sahyati, D., Tindaon, M., & Batubara, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Etika Remaja Di Era Digital. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.19>
- Kusumawardani, S. S., Wulandari, D., Pannen, P., Ekadiyanto, F. A., Wiryana, I. M., Purwarianti, A., & Alfarozi, S. A. I. (2024). *Buku Panduan Penggunaan Generative AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi ver 1.1*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Lei, H., Mao, W., Cheong, C. M., Wen, Y., Cui, Y., & Cai, Z. (2020). The relationship between self-esteem and cyberbullying: A meta-analysis of children and youth students. *Current Psychology*, 39(3), 830–842. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00407-6>
- Lim, W., Lau, B. T., & Islam, F. M. A. (2023). Cyberbullying Awareness Intervention in Digital and Non-digital Environment for Youth: Current Knowledge. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6869–6925. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11472-z>
- Mawardi, H. M., & Anitah, S. (2014). Asrowi,” The Model of Instructional Design Based on Self-Regulated Learning using Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE),”. *Journal of Education and Practice*, 5(22), 131–140.
- Rejekiningsih, T., & Hakimi, H. Al. (2023). Exploring the integration of ideological values with artificial intelligence technology: A legal awareness perspective. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2), 236–247. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.64132>
- Reyman, J., & Sparby, E. M. (2020). *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression*. <https://www.routledge.com>
- Rianto, P., Studi, P., Komunikasi, I., Psikologi, F., & Budaya, S. (2019). Literasi Digital Dan Etika Media Sosial Di Era Post-Truth. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 8, Issue 2).
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. International Society for technology in Education.
- Sari, D. I., Hidaytulloh, M. M., & Paotonam, N. (2025). Literasi Digital Warga Negara Muda: Pemanfaatan Artificial Intelligence Bagi Mahasiswa. *Jurnal*

---

*PPKn: Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 13(1).

- 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. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 82–94. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12207>
- Trisudarmo, R., Wati, D. P., & Irawan, D. (2023). Peningkatan Kesadaran Dan Penerapan Etika Digital Di Kalangan Pengguna Internet. In *Jurnal Pasopati* (Vol. 5, Issue 3). <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- UNESCO. (2024). AI competency framework for students. In *AI competency framework for students*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/jkjb9835>
- Wineburg, Sam, & McGrew, Sarah. (2019). Lateral Reading and the Nature of Expertise: Reading Less and Learning More When Evaluating Digital Information. *Teachers College Record*, 121(11), 1–40. <https://doi.org/10.1177/016146811912101102>
- Yora Turnip, E., & Siahaan, C. (2021). *Ezra Yora Turnip, Chontina Siahaan 38 Etika Berkomunikasi Dalam Era Media Digital*.