

IMPLEMENTASI SOSIALISASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ETIKA MEDIA DIGITAL DI SD NEGERI 211/IX MENDALO INDAH KELAS 6

Norin Nur Aulia, Ridho Oktara, M. Ariful Fikri
UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi
email : norinnuraulia@gmail.com

Abstrak

Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman sekaligus meningkatkan praktik etika media digital dalam pembelajaran interaktif kepada siswa kelas 6 SD Negeri 211/IX Mendalo Indah. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri atas penyampaian materi, diskusi, serta simulasi penggunaan media digital secara bijak. Materi sosialisasi mencakup etika penggunaan media digital, keamanan data pribadi, serta interaksi yang sopan dalam ruang digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa mengenai tanggung jawab dalam menggunakan media digital, serta munculnya sikap lebih selektif dalam menyaring informasi. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih kreatif memanfaatkan media interaktif secara etis untuk pengetahuan digital seperti Game Pembelajaran. Dengan demikian, sosialisasi berbasis etika digital berperan penting dalam membentuk literasi digital dan karakter siswa di era globalisasi.

Kata kunci: Sosialisasi, Etika Media Digital, Pembelajaran Interaktif

Abstract

This socialization program aims to provide understanding and improve the practice of digital media ethics in interactive learning for sixth-grade students of SD Negeri 211/IX Mendalo Indah. The implementation consisted of material delivery, discussions, and simulations on the wise use of digital media. The socialization materials included ethical use of digital media, personal data security, and respectful interaction in digital spaces. The results showed an increase in students' understanding of responsibility in using digital media, as well as the emergence of a more selective attitude in filtering information. The activity also encouraged students to be more creative in utilizing interactive media ethically for digital knowledge, such as educational games. Therefore, digital ethics-based socialization plays an important role in shaping students' digital literacy and character in the era of globalization.

Keywords: Socialization, Digital Media Ethics, Interactive Learning

Article History

Received: Oktober 2025
Reviewed: Oktober 2025
Published: Oktober 2025

Plagiarism Checker No 577
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Globalisasi dan kemajuan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi dan pembelajaran, termasuk di tingkat sekolah dasar. Media digital tidak lagi hanya dipandang sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi instrumen penting dalam menunjang proses belajar mengajar (Saputra, 2018). Pemanfaatan media digital memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara lebih cepat, interaktif, dan bervariasi. Namun, di sisi lain, penggunaan media digital tanpa pemahaman etika yang tepat dapat menimbulkan persoalan serius, seperti penyebaran informasi palsu (hoaks), cyberbullying, maupun pelanggaran privasi (Gumilar, 2017).

Dalam konteks pendidikan, tantangan ini perlu ditanggapi secara serius. Menurut Livingstone & Helsper (2007), anak-anak yang terpapar teknologi digital sejak dini memiliki potensi tinggi untuk berkembang menjadi digital native, tetapi tanpa pembekalan literasi digital dan etika yang baik, mereka justru rentan terhadap risiko negatif dunia maya. Pernyataan ini diperkuat oleh pandangan UNESCO (2019) yang menegaskan bahwa kemampuan literasi digital meliputi tidak hanya keahlian teknis, tetapi juga kemampuan dalam berpikir kritis, bertindak secara bertanggung jawab, dan bersikap etis dalam menggunakan media digital.

Di Indonesia, , rgensi untuk menguasai literasi digital semakin diperjelas dengan adanya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur tindakan masyarakat di ranah digital (Nasution & Aqil, 2022). Regulasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak bisa dilepaskan dari norma hukum dan nilai moral. Oleh karena itu, pendidikan etika media digital sejak dini, khususnya di sekolah dasar, menjadi langkah preventif dalam menyiapkan generasi muda yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga bertanggung jawab dalam penggunaannya (Hanafi dkk., 2021).

Berdasarkan kondisi nyata di SD Negeri 211/IX Mendalo Indah, siswa kelas 6 sudah mulai aktif menggunakan gawai dan media sosial untuk berbagai keperluan, baik pembelajaran maupun hiburan. Akan tetapi, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap etika bermedia digital masih terbatas. Banyak siswa yang belum memahami pentingnya menjaga privasi, membedakan informasi valid dan hoaks, serta menerapkan sikap saling menghargai dalam interaksi daring. Apabila isu ini tidak cepat diatasi, maka bisa memengaruhi pengembangan karakter pelajar di waktu yang akan datang(Rahmah, 2019).

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya sistematis melalui kegiatan sosialisasi berbasis etika media digital yang diintegrasikan dalam pembelajaran interaktif. Sosialisasi ini diharapkan mampu menanamkan kesadaran kritis sekaligus membentuk perilaku positif siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis etika media digital tidak hanya mendukung penguasaan kompetensi akademik, tetapi juga memperkuat tujuan pendidikan karakter sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2021).

METODDE PENELITIAN

Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena studi ini ditujukan untuk mengkaji proses, arti, serta pemahaman komprehensif mengenai tingkah laku siswa dalam konteks penggunaan media digital(Creswell, 2014). Penelitian deskriptif kualitatif juga dianggap relevan untuk menggambarkan fenomena secara natural tanpa adanya manipulasi variabel, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi implementasi sosialisasi etika media digital dalam pembelajaran interaktif (Sugiyono, 2019).

Sosialisasi dilakukan pada siswa kelas 6 SD Negeri 211/IX Mendalo Indah dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Angka ini dianggap mewakili untuk menunjukkan keadaan yang sebenarnya sebab siswa kelas 6 umumnya telah memiliki tingkat penggunaan media digital yang lebih tinggi daripada kelas-kelas yang lebih rendah (Hidayat, 2020). Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk kegiatan interaktif melalui diskusi kelas, pemutaran video edukatif, simulasi penggunaan media digital secara etis, serta sesi tanya jawab. Metode ini dipilih agar siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat mempraktikkan langsung prinsip-prinsip etika media digital dalam situasi pembelajaran yang nyata (Arifin, 2021).

Selain itu, Dalam penelitian kualitatif, peneliti berfungsi sebagai alat utama yang terlibat langsung dalam proses interaksi sosial sekaligus pengumpulan informasi (Moleong, 2018). Instrumen tambahan berupa pedoman observasi, lembar refleksi siswa, serta dokumentasi kegiatan digunakan untuk memperkuat data. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana respon siswa selama kegiatan berlangsung, sedangkan refleksi siswa bertujuan menggali pemahaman dan sikap mereka setelah menerima sosialisasi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan rekaman diskusi digunakan sebagai bukti pendukung dalam analisis data.

Penelitian data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui langkah-langkah pemangkasan data, pengorganisasian data, dan penentuan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Pemangkasan data dilakukan dengan memilih informasi yang berhubungan dengan tanggapan siswa, pengorganisasian data disusun dalam format narasi deskriptif, sedangkan kesimpulan diambil untuk mengetahui sejauh mana sosialisasi dapat meningkatkan kesadaran etika media digital di kalangan siswa.

Dengan rancangan metode ini, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas sosialisasi pembelajaran interaktif yang berlandaskan etika media digital, sekaligus menjadi rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan program literasi digital yang berkarakter.

TAHAPAN KEGIATAN

1. Persiapan

Menyusun materi sosialisasi tentang etika media digital:

- Menenal apa itu Media digital
- Menenal internet dan batas pemakaian
- Menenal hoaks dan Menjaga privasi
- Etika menggunakan Media Digital
- Dan Pemanfaatan media digital untuk belajar.

2. Pelaksanaan

- Penyampaian materi menggunakan media presentasi interaktif.
- Sesi tanya jawab untuk menstimulasi pemikiran kritis siswa.
- Simulasi penggunaan media digital dengan studi kasus.
- Sesi belajar interaktif memanfaatkan media digital berupa Game
- Diskusi kelompok kecil.

3. Evaluasi

Dilakukan melalui observasi respon siswa, refleksi guru, serta catatan partisipasi siswa dalam diskusi dan simulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi pembelajaran interaktif berbasis etika media digital dilaksanakan pada Kamis, 18 September 2025, di SD Negeri 211/IX Mendalo Indah, dengan melibatkan 30 siswa kelas 6. Kegiatan ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 × 40 menit) dan dikemas dalam bentuk interaktif melalui pemaparan materi, pemutaran video edukatif, diskusi kelompok, serta simulasi praktik penggunaan media digital secara etis. Menurut Sanjaya (2019), model pembelajaran interaktif seperti ini lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa dibandingkan metode ceramah konvensional, karena siswa terlibat aktif secara langsung dalam kegiatan.

Pada sesi awal, pemateri memberikan penjelasan mengenai pentingnya menjaga data pribadi, batasan penggunaan media sosial, serta sikap sopan dalam komunikasi digital. Penekanan pada aspek ini sejalan dengan pandangan Livingstone & Helsper (2007) yang menyebutkan bahwa pendidikan literasi digital pada anak harus dimulai dari kesadaran dasar mengenai privasi dan etika komunikasi. Selanjutnya, siswa diajak menonton video pendek mengenai kasus cyberbullying dan penyebaran hoaks. Setelah itu, siswa diminta untuk mendiskusikan pesan moral dari video tersebut dalam kelompok kecil, lalu mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Mereka mulai mampu mengidentifikasi contoh perilaku etis dan tidak etis dalam penggunaan media digital, seperti tidak membagikan foto pribadi tanpa izin, membatasi waktu penggunaan gawai, serta menggunakan bahasa yang santun saat mengomentari unggahan teman. Hal ini mendukung penelitian Rahmah (2019) yang menegaskan bahwa kegiatan edukasi interaktif dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap risiko dunia digital sekaligus membentuk perilaku yang lebih bertanggung jawab.

Selain pemahaman, terlihat pula perubahan sikap siswa. Mereka memperlihatkan pendekatan yang lebih selektif sebelum berbagi informasi di platform media sosial, dan juga lebih waspada terhadap kebenaran dari konten yang mereka lihat. Hal ini tercermin dalam simulasi praktik di mana siswa diminta memverifikasi berita yang disajikan secara acak; sebagian besar siswa berhasil membedakan antara berita hoaks dan informasi valid. Temuan ini selaras dengan pendapat UNESCO (2019) bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu inti literasi digital abad ke-21.

Kegiatan pada 18 September 2025 juga berdampak positif terhadap peran guru. Guru kelas yang mendampingi merasa terbantu dengan adanya sosialisasi ini, karena memberikan wawasan baru tentang bagaimana mengintegrasikan etika digital dalam proses pembelajaran. Guru kemudian mencoba memanfaatkan aplikasi kuis daring untuk menilai pemahaman siswa, dengan aturan penggunaan yang menekankan etika, seperti tidak menggunakan nama samaran yang tidak pantas atau tidak mengganggu jalannya kegiatan. Menurut Hanafi dkk. (2021), keterlibatan guru sebagai teladan etika digital sangat penting karena siswa cenderung meniru perilaku yang ditunjukkan oleh guru dalam pembelajaran.

Lebih jauh, kegiatan ini juga memperkenalkan pembelajaran interaktif berbasis game edukatif. Dalam sesi ini, siswa diajak memainkan permainan digital sederhana yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka tentang etika penggunaan media digital, seperti memilih tindakan yang benar saat menerima pesan asing atau menanggapi komentar negatif di media sosial. Penggunaan game terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan karakteristik generasi digital yang lebih menyukai aktivitas berbasis teknologi (Prensky, 2010). Selain itu, game edukatif juga mendorong siswa untuk memahami bahwa media digital tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara positif untuk belajar dan membangun keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif (Kurniawan & Nugroho, 2022). Dengan cara ini, pelajar tidak hanya mendapatkan wawasan mengenai etika, tetapi juga diarahkan untuk menggunakan media digital dengan cara yang lebih berguna dan produktif.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Nafis dkk. (2023) yang menekankan pentingnya sosialisasi etika digital di sekolah dasar untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bijak berinternet. Selain itu, literasi digital terbukti mampu mengurangi dampak negatif internet seperti hoaks (Ardiputra, 2022) dan membantu membentuk perilaku digital yang lebih bertanggung jawab (Astika, 2021). Dengan metode sosialisasi yang dilengkapi pendekatan interaktif dan aplikatif, siswa lebih mudah memahami konsep etika media digital

serta mampu mempraktikkan langsung nilai-nilai tersebut. Hal ini mendukung peran sekolah sebagai wadah pembentukan karakter siswa di era digital.

Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan sosialisasi pada Kamis, 18 September 2025, dapat disimpulkan berhasil meningkatkan pemahaman, mengubah sikap, serta mendorong peran aktif guru dalam menanamkan nilai etika media digital. Kegiatan ini juga memperkuat tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka, khususnya dalam dimensi *bernalar kritis* dan *berakhlak mulia* (Kemendikbudristek, 2021). Oleh karena itu, sosialisasi sejenis perlu dilakukan secara berkelanjutan agar siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cakap, tetapi juga bijak, positif, dan bertanggung jawab dalam ruang digital.

KESIMPULAN

Pelaksanaan sosialisasi pembelajaran interaktif berbasis etika media digital di SD Negeri 211/IX Mendalo Indah kelas 6 menunjukkan hasil yang positif. Kegiatan yang dilaksanakan pada Kamis, 18 September 2025 dengan melibatkan 30 siswa ini mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga data pribadi, membatasi penggunaan gawai, bersikap sopan dalam komunikasi digital, serta lebih selektif dalam menyaring informasi.

Selain itu, sosialisasi juga menghasilkan perubahan sikap yang signifikan, di mana siswa menjadi lebih berhati-hati sebelum membagikan informasi di media sosial dan lebih kritis dalam menilai kebenaran suatu konten. Peran guru pun semakin terlihat, dengan meningkatnya motivasi mereka untuk mengintegrasikan materi etika digital dalam pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan media interaktif seperti kuis daring dan game edukatif.

Penggunaan pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman positif bagi siswa karena mereka belajar bahwa media digital tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan, bermanfaat, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya mendukung peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter yang bertanggung jawab, hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dalam Profil Pelajar Pancasila yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkesinambungan agar siswa dapat menjadi generasi yang cakap teknologi, bijak, serta beretika dalam memanfaatkan media digital di era globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiputra, M. (2022). *Literasi digital dan upaya menangkal hoaks di kalangan pelajar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 7(2), 145-153.
- Arifin, Z. (2021). *Model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 55-64.
- Astika, I. M. (2021). *Etika bermedia digital dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 23(3), 201-210.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gumilar, G. (2017). *Dampak media digital terhadap perilaku remaja di era globalisasi*. Jurnal Sosial Humaniora, 8(1), 22-31.
- Hanafi, Y., Nurhayati, L., & Prasetyo, W. (2021). *Integrasi literasi digital dalam pembelajaran sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 101-113.
- Hidayat, A. (2020). *Intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 9(1), 34-42.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Jakarta:

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kurniawan, A., & Nugroho, R. (2022). *Pemanfaatan game edukatif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(3), 201-214.

Livingstone, S., & Helsper, E. (2007). *Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide*. New Media & Society, 9(4), 671-696.

<https://chooser.crossref.org/?doi=10.1177%2F1461444807080335>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nafis, M., Lestari, R., & Wulandari, T. (2023). *Sosialisasi etika digital pada siswa sekolah dasar di era disrupsi teknologi*. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 77-86.

Nasution, F., & Aqil, M. (2022). *Tinjauan yuridis Undang-Undang ITE dalam konteks etika digital*. Jurnal Hukum dan Teknologi, 4(2), 89-98.

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Rahmah, N. (2019). *Literasi digital dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(2), 123-134.

Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Saputra, A. (2018). *Peran media digital dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar*. Jurnal

Teknologi Pendidikan, 20(1), 45-56.

UNESCO. (2019). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.