

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini telah memberikan kemudahan yang luar biasa dalam seluruh aspek kehidupan. Salah satu kemudahannya adalah dalam mengakses informasi dan berkomunikasi, termasuk juga dalam bidang pendidikan. Hadirnya teknologi memudahkan interaksi sosial yang semula konvensional menjadi modern dan cepat melalui media sosial. Media sosial kini digunakan untuk mengakses informasi dan berkomunikasi, termasuk siswa dalam mengerjakan tugas, berinteraksi, dan belajar.

Media sosial saat ini menjadi sarana yang digunakan untuk saling berinteraksi satu sama lain, dengan cara menciptakan, saling berbagi, bertukar informasi dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Media sosial adalah kelompok aplikasi berbasis internet yang digunakan untuk berinteraksi secara virtual yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content* (Rachmawati, 2021:45-46). Media sosial juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dari seseorang kepada seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan (Boer, 2023:25). Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah platform aplikasi digital berbasis internet yang memudahkan setiap pengguna untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi konten (teks, foto, dan video) secara interaktif dalam komunitas jaringan atau virtual.

Seiring perkembangannya media sosial kini di bagi menjadi tujuh jenis media sosial, yakni: 1) Proyek Kolaborasi contohnya *Wikipedia*, 2) *Blogs* contohnya *Blogspot* dan *Wordpress*, 3) *Content Communitities* contohnya *YouTube* dan *Scribd*, 4) *Social Networking Sites* contohnya *Facebook*, *Instagram*, *Linkedin*, 5) *Instant Messaging* contohnya *WhatsApp*, *Telegram*, *Signal*, *Line*, 6) *Virtual Game Worlds* contohnya seperti *World of Warcraft*, dan terakhir 7) *Virtual Social Worlds* contohnya *Second Life* (Kristiani, 2021: 109:110). Jenis-jenis media sosial ini akan selalu berkembang seiring dengan persaingan dan kebutuhan banyak pengguna internet.

Menurut lembaga survei *We Are Social* pada tahun 2026, mengungkapkan pengguna media sosial di Indonesia mencapai 180 Juta atau setara 62,9 % dari total populasi. *WhatsApp* menduduki peringkat pertama sebagai *platform* yang paling banyak digunakan dan paling disukai yang kemudian disusul oleh *Instagram*, dan *Facebook*. Pengguna media sosial di Indonesia dengan rata rata menghabiskan waktu 21 jam 51 menit setiap minggunya. Peningkatan pengguna media sosial ini menunjukan bahwa media sosial menjadi bagian yang tidak terlepaskan bagi kehidupan manusia saat ini (Baitillah dkk., 2025: 116).

Media sosial yang sering digunakan untuk berkomunikasi dalam dunia pendidikan adalah *WhatsApp* (Safitri dkk., 2024:2). *WhatsApp* merupakan aplikasi pesan pintar yang memungkinkan penggunanya dapat bertukar pesan teks, gambar, video, pesan suara dan sejumlah informasi yang dapat

diakses melalui fitur saluran secara virtual. *WhatsApp* dikonsepsikan dan didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tahun 2009. Dikelompokkan berdasarkan kategorinya *WhatsApp* termasuk kedalam jenis media sosial *Instant Messaging*. Dalam dunia pendidikan media sosial *WhatsApp* sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi dan berkomunikasi kepada siswa dengan cepat tanpa menunggu waktu lama untuk mendapatkan balasannya (Wulandari, 2025:41).

Instagram adalah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain dalam jaringan virtual berbasis internet (Tuty dkk., 2019: 15). *Instagram* didirikan oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang diluncurkan pada tahun 2010. *Instagram* termasuk dalam kategori jenis media sosial *Social Networking Sites*. Dalam dunia pendidikan *Instagram* sering digunakan sebagai media berbagi informasi sekolah, promosi penerimaan siswa baru, dan sarana penyebaran konten edukatif. Dilengkapi berbagai fitur mulai dari profil, *reels*, *stories*, *Direct Message (DM)*, *live*, dan *Hashtags* menjadikan media sosial *Instagram* bukan sekedar media ekspresi diri melainkan dunia digital yang mencakup berbagai aspek dan kebutuhan manusia.

Media sosial *Facebook* adalah media sosial yang memungkinkan setiap orang dapat berinteraksi jarak jauh tanpa batas ruang dan waktu. Facebook menjadi aplikasi yang sangat penting di era digital saat ini (Oktaviani dkk., 2023:149). Media sosial *Facebook* merupakan jenis media sosial *social networking sites* yang didirikan oleh Mark Zuckerberg,

Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes pada tahun 2004. Dalam dunia pendidikan, sekolah memanfaatkan media sosial *Facebook* untuk mempromosikan sekolah bagi calon siswa baru, memposting kegiatan aktivitas sekolah, dan meningkatkan *personal branding* atau citra nama baik sekolah karena jangkauannya yang luas (Wijayanto dkk., 2023:4-5). Berbagai fitur yang mencakup *News Feed* (kabar beranda), profil dan linimasa, *messenger*, *grup*, komentar, *stories*, *reels*, *live streaming* (siaran langsung), marketplace, dan professional untuk jangkauan yang luas dan monetisasi, membuat platform memiliki peran yang besar khususnya dalam dunia pendidikan.

Kemudahan tersebut tidak selalu disertai dengan penerapan etika bermedia sosial yang baik. Konsep etika mengalami benturan saat masuk ranah digital (Fahrimal, 2018:61). Fenomena tersebut menjadi persoalan besar bagi bangsa dan negara kita dimana dahulu Indonesia dikenal dengan budaya sopan santun keramahatmahannya (Ginting dkk., 2021:178). Budaya tersebut tentunya harus terus berlanjut dan diwarisi secara turun temurun termasuk di era modern. Untuk mengembalikan pandangan terhadap bangsa Indonesia adalah dengan memiliki etika dalam bermedia sosial, sehingga terciptanya ruang digital yang baik.

Etika berasal dari bahasa Yunani adalah “*Ethos*” yang berarti watak kesusilaan atau adat kebiasaan. Menurut Dewi, (2025:1-2) etika adalah aturan perilaku, adat kebiasaan manusia untuk menegaskan mana tindakan yang baik dan tindakan buruk dalam lingkungan sosial. Secara umum etika

merupakan cabang filsafat yang membahas tentang baik buruknya manusia (Anggraini, 2025:4). Untuk menentukan baik buruknya perilaku manusia, etika memiliki tiga macam diantaranya etika deskriptif, etika normatif, dan metaetika. Dalam perkembangannya etika sangat mempengaruhi perkembangan manusia dimana selayaknya dunia nyata yang memerlukan etika begitu juga dengan dunia maya yang memerlukan etika terutama etika dalam bermedia sosial.

Etika bermedia sosial adalah kemampuan seseorang berperilaku yang berpedoman pada nilai, norma, adat kesusilaan, dan aturan dalam menggunakan media sosial. Dalam dunia pendidikan etika bermedia sosial memandu siswa agar mampu dengan bijak menggunakan media sosial agar tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Siswa yang memiliki etika bermedia sosial mampu menunjukkan kemampuan berbicara dengan tata kesopanan dimana sesuatu yang ingin disampaikan di kemas dalam kata kata yang sopan, sehingga maksud dan tujuan dapat diterima baik oleh pihak yang dituju. Etika siswa dalam berkomunikasi dapat menunjukkan kualitas moral siswa karena cara menyampaikan sesuatu melalui bahasa yang baik menunjukkan drajat, martabat serta kualitas etika yang dimiliki siswa. Diharapkan dengan adanya etika bermedia sosial, siswa dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi dengan nyaman serta budaya komunikasi yang baik dan menyenangkan (Cangara., 2023:218-219).

Kebebasan berekspresi dijamin oleh Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan setiap orang bertanggung jawab atas kebebasan tersebut. Sebagai upaya menjaga ruang digital Indonesia yang bersih, sehat, beretika, dan berkeadilan, pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang Undang ITE bertujuan untuk memberikan sanksi terhadap tindakan yang merugikan seperti penyebaran hoax, pencemaran nama baik, dan perilaku negatif lainnya di dunia maya. Penting bagi siswa memiliki kesadaran serta memahami konsekuensi dari kebebasan berekspresi dalam bermedia sosial dan mempertanggung jawabkan setiap tindakan yang terjadi, sehingga siswa mampu beretika dalam bermedia sosial dengan baik (Dewi dkk., 2023:41).

Sebagai lembaga pendidikan sekolah memiliki kewajiban untuk mengajarkan norma, moral, dan nilai sosial agar siswa menjadi pribadi yang beretika dalam era digital (Kamelia dkk., 2026:490-492). Sekolah memiliki peran yang besar dalam membentuk etika siswa yang baik di dunia nyata maupun dunia maya khususnya media sosial yang saat ini menjadi dunia kedua setiap orang. Sekolah adalah lembaga formal yang dapat membentuk sikap dan perilaku siswa. Sekolah tidak hanya menjadi wadah pengembangan intelektual, tetapi juga sebagai wahana pembentukan etika siswa dalam bermedia sosial. Pembentukan etika bermedia sosial di sekolah

dapat dilakukan melalui kebijakan atau program pembinaan dan pendidikan karakter yang efektif.

Sekolah juga berperan dalam memberikan edukasi mengenai etika bermedia sosial yang mencakup konsekuensi serta dampak yang ditimbulkan (Kamelia dkk., 2026:491-492). Sekolah dapat membentuk kebijakan seperti aturan tata tertib dan menciptakan standar etika termasuk dalam berkomunikasi melalui media sosial yang baik di lingkungan sekolah. Aturan tata tertib tersebut dijadikan sebagai pedoman beretika yang membudaya. Sekolah juga dapat melakukan program pembinaan secara berkala yang menunjang etika siswa bermedia sosial. Program pembinaan ini memperkuat aturan tata tertib yang membudaya, sehingga terciptanya etika komunikasi siswa dalam bermedia sosial yang baik.

Pendidikan karakter berperan penting dalam membentuk pribadi siswa yang beretika dalam media sosial dengan menanamkan empati, karakter tanggung jawab, dan nilai-nilai kejujuran dan kesantunan (Arifin, 2025:7-8). Pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik sehingga siswa siswa mampu bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi keperibadiannya. Siswa yang memiliki karakter yang kuat dapat berpegang teguh pada nilai-nilai yang baik dan bertanggung jawab sebelum menyampaikan sesuatu. Ditengah kemajuan teknologi saat ini pendidikan karakter diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai, kepribadian, dan karakter yang menjadi modal bagi siswa agar menjadi pribadi beretika dalam media sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah Peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Hulu Gurung pada Senin, 20 Maret 2026, di temukan fenomena rendahnya etika siswa dalam bermedia sosial. Teridentifikasi bahwa siswa tidak mengucapkan salam, tidak menyebutkan identitas diri, menggunakan pilihan kata yang kurang sopan, serta tidak mempertimbangkan waktu pada saat mengirimkan pesan teks kepada guru. Siswa juga memberikan tanggapan yang kurang sopan saat guru mengingatkan tugas atau menyampaikan sesuatu di Grup kelas. Siswa belum mampu menempatkan diri pada saat berkomunikasi melalui media sosial *WhatsApp*, terlihat dari penggunaan bahasa yang cenderung sama baik berkomunikasi kepada guru maupun sesama siswa.

Dalam media sosial *Instagram* dan *Facebook*, bentuk dari rendahnya etika siswa dalam bermedia sosial terlihat dari perilaku siswa yang mempercayai informasi tanpa melakukan verifikasi kebenaran dan keakuratan informasi terlebih dahulu yang memicu penyebaran berita hoax. Siswa cenderung mempercayai bahkan menyebarkan berita, gambar, atau video yang bersumber dari akun yang kurang kredibel atau akun media sosial yang terdampak perpanjangan penyebaran berita hoax. Bahasa yang digunakan dalam bermedia sosial juga masih kurang beretika. Pilihan kata yang digunakan dinilai kurang beretika baik kepada teman sebaya maupun terhadap unggahan pihak lain. Fenomena tersebut menunjukkan adanya pergeseran etika siswa dalam bermedia sosial.

Melihat fenomena pergeseran etika ini Peneliti tertarik untuk meneliti Etika Siswa Dalam Bermedia Sosial Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai etika siswa dalam bermedia sosial serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi fenomena yang terjadi.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah batasan dari objek atau sarana penelitian agar peneliti dapat fokus dengan banyaknya data yang diperoleh pada saat di lapangan. Pemilihan fokus masalah didasarkan pada urgensi masalah yang akan diselesaikan. Dari pembahasan latar belakang di atas maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah “Etika Siswa Dalam Bermedia Sosial Pada Siswa SMA Negeri 1 Hulu Gurung Kelas XI Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil dari Latar Belakang tersebut maka masalah pertanyaan penelitian adalah “Etika Siswa Dalam Bermedia Sosial Pada Siswa SMA Negeri 1 Hulu Gurung Kelas XI Tahun Ajaran 2025/2026”. Oleh sebab itu dalam penelitian ini yang menjadi masalah adalah:

1. Bagaimana etika siswa dalam bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026?.
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi etika siswa dalam bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026?.

3. Bagaimana upaya guru dalam menanamkan etika siswa bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026?.

D. Tujuan Penelitian

Untuk bisa mendapatkan hasil yang baik, peneliti menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian itu kemudian dibagi menjadi dua yaitu tujuan penelitian umum dan tujuan penelitian khusus. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan etika siswa dalam bermedia sosial pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mendeskripsikan etika dalam bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026!.
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi etika siswa dalam bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026!.
3. Untuk mendeskripsikan upaya guru dalam menanamkan etika siswa bermedia sosial pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Hulu Gurung Tahun Ajaran 2025/2026!.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Dalam penelitian Kualitatif manfaat penelitian lebih bersifat teoritis karena sebagai pengembangan ilmu pengetahuan. Namun begitu penelitian kualitatif juga memiliki manfaat praktis untuk memecahkan permasalahan. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam teori pembelajaran khususnya mengenai etika dalam bermedia sosial. Etika sangat mempengaruhi perkembangan manusia. Etika siswa dalam bermedia sosial dapat memengaruhi citra diri, penilaian, dan jejak digital mereka. Hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori pembelajaran yang relevan dengan kondisi digital.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa agar memiliki etika dalam bermedia sosial yang baik, terkhusus etika komunikasi kepada guru, sehingga siswa mampu berkomunikasi secara sopan, santun, menghargai guru, serta memahami batasan dan norma komunikasi digital di lingkungan sekolah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi guru dalam memahami pola siswa dalam bermedia sosial yang baik, serta menjadi dasar saat memberikan pembinaan yang lebih tepat terkait etika siswa dalam bermedia sosial.

3. Bagi Sekolah SMA Negeri 1 Hulu Gurung

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk membuat kebijakan baik tata tertib maupun program pembinaan yang mendorong pemahaman siswa agar memiliki etika yang baik dalam bermedia sosial, sehingga terciptanya budaya etika bermedia yang baik di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangsih ilmu pengetahuan yang bisa dijadikan peneliti lain sebagai perbandingan, bahan kajian ataupun referensi untuk kebutuhan pengetahuan.

5. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini menambah referensi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang terutama dalam etika dalam bermedia sosial.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman yang terjadi, untuk itu peneliti akan memberikan gambaran tentang maksud dari judul penelitian. Batasan penelitian adalah definisi dari variabel yang peneliti rumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang diamati. Berikut adalah batasan penelitian dalam penelitian ini:

1. Etika Siswa

Etika siswa adalah seperangkat nilai, norma, dan aturan mengenai perilaku, akhlak, serta tata krama baik dan buruk yang menjadi pedoman seseorang dalam bersikap, bertutur, dan bertindak di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Dalam konteks ini etika siswa merujuk pada norma dan nilai yang menjadi pedoman siswa dalam berperilaku baik di dunia nyata maupun dunia maya. Etika siswa berperan penting sebagai penunjuk arah bagi siswa dalam membentuk kepribadian dan karakter positif. Siswa dianggap memiliki etika yang baik ketika siswa mampu menunjukkan perilaku sopan dan bertanggung jawab secara moral dalam berkomunikasi dengan orang lain baik secara langsung maupun melalui media sosial. Dalam konteks penelitian ini indikator etika siswa ini diukur dari sejauh mana siswa dapat memahami dan menerapkan etika dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan sopan, santun, dan penuh tanggung jawab secara langsung maupun di dalam media sosial.

2. Media Sosial

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi melalui aplikasi berbasis internet. Media sosial menjadi sarana pertukaran pesan, berbagi konten, membangun jejaring sosial tanpa batasan ruang dan waktu. Media sosial memanfaatkan jaringan internet dan sistem aplikasi sebagai penghubung antara pengguna sehingga komunikasi dapat berlangsung secara cepat dan luas. Media sosial dapat di akses dalam berbagai perangkat seperti telepon genggam, komputer, dan tablet yang memudahkan siswa dalam berinteraksi di ruang digital. aplikasi Dalam konteks penelitian ini Indikator dari media sosial adalah *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Facebook*.