

## **ANALISIS PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP NILAI-NILAI ETIKA BERDIGITAL PADA MAHASISWA IAIN SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**

**Diah Arum Kartika Sari**

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

*Diaharum.k27@gmail.com*

**Nopita Sari**

IAIN Pontianak, Indonesia

*Nopitasari@iainptk.ac.id*

**Abstract:** *This research was conducted to determine whether there is an influence of digital literacy on the digital ethical values of students in the Islamic Religious Education Study Program at IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. In this research, researchers used a quantitative approach with the Ex Post Facto method. The location of this research was IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. The population of this study was 260 students in the Islamic Religious Education Study Program in 2023, then a sample of 155 students was obtained. The data collection technique used was an online questionnaire/questionnaire via Google Form. The data analysis used is the analysis prerequisite test, namely the normality test and homogeneity test, then hypothesis testing using the regression equation and t test. The results of this research are that there is a significant influence between digital literacy and the digital ethical values of students of the Islamic Religious Education Study Program at IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Based on the t value, the t-count value = 1.943 and the t-table value = 1.65474 (1.943 > 1.65474). ) based on these values can be categorized as significant, so that there is an influence of digital literacy on digital ethical values.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Digital Ethical Values, Islamic Religious Education*

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh literasi digital terhadap nilai-nilai etika berdigital mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Ex Post Facto*. Lokasi penelitian ini dilakukan di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Adapun populasi penelitian ini adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2023 sebanyak 260 mahasiswa, kemudian diperoleh sampel sebanyak 155 mahasiswa. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner/angket online melalui *google form*. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan persamaan regresi dan uji t. Penelitian ini memperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap nilai-nilai etika berdigital mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, berdasarkan nilai  $t$ , didapatkan nilai  $t$ -hitung = 1,943 dan nilai  $t$ -tabel = 1.65474 ( $1,943 > 1.65474$ ) berdasarkan nilai tersebut dapat dikategorikan signifikan, sehingga ada pengaruh literasi digital terhadap nilai-nilai etika berdigital.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Etika, Pendidikan Agama Islam

## A. PENDAHULUAN

Secara keseluruhan, dunia telah mengalami kemajuan yang pesat dalam hal teknologi yang berbasis digital. Berbagai perangkat digital yang diciptakan sedemikian rupa sehingga para penggunanya diberikan kemudahan dalam mengakses teknologi digital tersebut. Penggunaan media digital pun semakin terjangkau untuk seluruh kalangan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang tua dan semakin masif digunakan dalam berbagai aktivitas, tidak hanya sekedar untuk berkomunikasi, menyebarkan informasi, namun pemanfaatan media digital juga telah mendominasi aspek-aspek kehidupan masyarakat baik di bidang ekonomi, politik, sosial, dan pendidikan khususnya.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 78,19 % atau jumlah pengguna internetnya telah menembus 215,6 juta jiwa. Hasil survei itu membuktikan bahwa terdapat peningkatan sebesar 1,17 % dari survei periode sebelumnya, sehingga menjadikan Indonesia menempati urutan ke-4 negara dengan pengguna internet terbesar di dunia.<sup>1</sup>

Semenjak pandemi Covid-19 pada tahun 2020, terdapat peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media digital yang semakin menjadi kebutuhan masyarakat. Berdasarkan Indeks Literasi Digital di Indonesia yang terus mengalami peningkatan, pada tahun 2022 sebesar 3,54.<sup>2</sup> Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat transformasi digital yang semakin membaik dari periode sebelumnya. Walaupun begitu, tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih belum cukup tinggi dengan standar skor tertinggi adalah 5.

---

<sup>1</sup> APJII, *Survei Penetrasi & Perilaku Internet*. Indonesia: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (2023).

<sup>2</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika, (2020).

Dapat diindikasikan bahwa penggunaan media digital yang semakin tersebar dan terjangkau serta mendominasi seluruh aspek kehidupan masyarakat, nyatanya belum diiringi dengan peningkatan kemampuan literasi digital dalam mengolah informasi dan kemampuan dalam berpikir kritis. Menurut Feri, beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah inklusivitas digital yang masih rendah dan belum meratanya faktor penunjang ruang digitalisasi serta sumber daya manusia mumpuni yang menguasai kemampuan literasi digital ini masih minim.<sup>3</sup>

Kesenjangan dalam pemanfaatan media digital ini masih banyak ditemukan disebabkan masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan atau pemahaman yang memadai mengenai pemanfaatan media digital tersebut. Kemampuan literasi digital sangat diperlukan untuk membantu dalam menunjang pemerataan ekonomi masyarakat.<sup>4</sup> Dengan memiliki kemampuan literasi digital pula, masyarakat dapat memperoleh informasi dan keuntungan dari penggunaan media digital dalam ruang lingkup yang lebih luas. Akses pendidikan yang didukung dengan media digital sekiranya dapat membantu masyarakat dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan lebih mudah dan berkualitas. Namun pada kenyataannya, mayoritas pendidik dan peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital secara optimal dalam mendukung proses dan tujuan pembelajaran, kurangnya dukungan faktor infrastruktur, keterbatasan akses internet, pemahaman yang berbeda-beda tiap-tiap peserta didik, dan minimnya pengawasan dalam belajar membuat proses pembelajaran berbasis digital pun masih sangat sulit untuk diterapkan.

Selain itu, kehadiran media digital juga memberi pengaruh negatif terhadap seluruh lapisan masyarakat. Presiden Joko Widodo dalam program nasional "*Indonesia Makin Cakap Digital*" secara virtual pada Kamis (20/5/2021)

---

<sup>3</sup> Feri Sulianta, *Literasi Digital Riset, Perkembangannya & Perspektif Social Studies*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (2020), hal. 5.

<sup>4</sup> Ria Jayanthi & Anggini Dinaseviani. "Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia selama Pandemi COVID-19". *Jurnal IPTEK-KOM* Vol. 24 No. 2 (2022), hal. 190.

mengungkapkan beberapa pengaruh negatif menjadi tantangan yang dihadapi dalam perkembangan ruang digital tersebut seperti penyebaran hoaks masih masif, radikalisme berbasis digital, ujaran kebencian (*hate speech*), perundungan siber (*cyber bullying*), perjudian, penipuan daring, dan eksploitasi seksual pada anak.

Berdasarkan beberapa pengaruh negatif tersebut, masyarakat khususnya mahasiswa dituntut untuk mampu mengenali hoaks dan mengendalikannya, mampu memperhatikan adab dan tata bahasa dalam berkomunikasi, mampu menghindari perjudian dan penipuan secara daring dan mampu menyaring serta menangkal pengaruh radikalisme dan menghindari eksploitasi seksual pada anak. Dengan begitu, kemampuan literasi digital pun harus ditingkatkan supaya dapat menahan dan melawan pengaruh negatif dari perkembangan media digital tersebut. Mengacu pada program pengembangan kurikulum literasi digital Kominfo, salah satu dari empat pilar literasi digital adalah etika digital. Etika digital merupakan kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan etika digital, mahasiswa bukan hanya dituntut untuk cakap dalam penggunaan media digital namun juga harus mampu produktif dalam memanfaatkan media digital tersebut di kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Seiring mewujudkan *smart society* 5.0 yang menghantarkan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang memiliki etika, berbudaya, tentram, dan kreatif dalam penggunaan dan pemanfaatan media digital. Nilai-nilai etika berdigital pun harus diperkuat sebagai pedoman dalam menggunakan media digital secara sadar, bertanggung jawab, berintegritas, dan menjunjung nilai-nilai dan moral kebajikan antar sesama manusia khususnya mahasiswa.

Merespon dari berbagai permasalahan tersebut, maka dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap nilai-nilai etika

---

<sup>5</sup> Frida Kusumastuti, dkk. *Etis Bermedia Sosial*, Jakarta: Kominfo, (2021), Hal. 5.

berdigital pada mahasiswa program studi pendidikan agama islam di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Ex Post Facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif tahun 2023 pada program studi PAI di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung berjumlah 260 mahasiswa. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini ialah menggunakan *simple random sampling* dengan sampel berjumlah 155 mahasiswa yang diperoleh melalui tabel Krejcie dan Morgan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah kuesioner/angket dengan menggunakan skala Likert yang disebarakan kepada seluruh sampel dalam penelitian ini. Angket digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk menghimpun data yang didistribusikan kepada responden melalui *google form* (secara *online*). Angket yang digunakan adalah angket tertutup, artinya peneliti menyediakan pilihan jawaban, dan responden hanya dapat memilih dari pilihan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini menggunakan 18 butir pernyataan untuk variabel literasi digital dan 25 butir pernyataan untuk variabel nilai-nilai etika berdigital. Selanjutnya, dari data yang sudah dikumpulkan melalui proses penyebaran instrumen penelitian harus diperiksa prasyarat analisis data. Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian akan dilakukan uji hipotesis. Perhitungan uji hipotesis menggunakan analisis pendekatan metode asosiatif. Analisis dilanjutkan dengan cara menghitung persamaan regresi, serta menggunakan analisis uji t. Adapun hasil perhitungan uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis dalam penelitian ini didapat dengan menggunakan aplikasi program *software* SPSS Versi 25.0.

## **B. LITERASI DIGITAL**

Menurut Paul Gilster, literasi digital diartikan sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dengan berbagai bentuk serta sumber yang sangat luas dan dapat diakses melalui perangkat komputer atau media

elektronik lainnya<sup>6</sup>. Kemudian Kominfo, Siberkreasi & Deloitte membagikan empat kompetensi utama literasi digital yang perlu ada dalam masing-masing diri individu, yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*.<sup>7</sup> Yang dijelaskan sebagai berikut:

**Pertama**, *Digital skills* merupakan dasar dari kompetensi literasi digital, *digital skills* adalah kemampuan tiap-tiap individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK serta sistem operasi digital, di mana tujuannya agar individu dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai lanskap digital (internet dan dunia maya), dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaannya, dan pemilahan data, dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial, dan terakhir, dapat memiliki pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, *market place*, dan transaksi digital; **Kedua**, *Digital culture* merupakan kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Wujud *digital culture* ini dalam konteks keIndonesiaan di mana kompetensi digital individu difungsikan agar mampu berperan sebagai warga negara dalam batas-batas formal yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawab dalam konteks ruang 'negara'; **Ketiga**, *digital ethics* adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari; dan **Keempat**, *digital safety* yang merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. *Digital safety* ini berkaitan dengan fitur proteksi perangkat keras, proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital,

---

<sup>6</sup> Paul Gilster, *Digital Literacy*, New York: Wiley Computer Pub (1997), hal. 2.

<sup>7</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika, (2020).

penipuan digital, dan rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah).

Berdasarkan analisis data mengenai literasi digital dengan 18 pernyataan, maka telah diperoleh hasil analisis deskriptif yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Hasil Analisis Deskriptif**

Literasi digital	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic		Statistic
	155	54	72	53.80	.708	7.686
Valid N (listwise)	155					

Berdasarkan hasil analisis deskriptif mengenai literasi digital mahasiswa, diketahui bahwa nilai minimum adalah 54 dan nilai maksimum adalah 72. Nilai rata-rata adalah 53,80. Jika diubah dalam bentuk persentase menjadi sebagai berikut:

$$\frac{53,80}{72} \times 100 = 74,72 = 74,7 \%$$

**Tabel 2**  
**Kriteria Penilaian<sup>8</sup>**

Persentase (%)	Kategori
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 21	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 2 kriteria penilaian hasil analisis deskriptif literasi digital mahasiswa Program Studi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, dapat diketahui bahwa dengan diperolehnya nilai rata-rata 74,7%, maka kriteria penilaian literasi digital mahasiswa Program Studi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung termasuk dalam kategori **baik**.

---

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta (2020), hal. 258.

Mayoritas masyarakat menganggap literasi digital dianggap sebagai kecakapan dalam menggunakan internet dan media digital, namun setelah melihat dari keempat kompetensi literasi digital tersebut, literasi digital yang seharusnya adalah sebuah konsep dan praktik seorang pengguna yang tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab. Neil (2016) menekankan literasi digital menjadi relevan, di mana literasi tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis semata, tetapi juga pada pemahaman etika dalam penggunaan teknologi.<sup>9</sup> Apalagi pada era *society* 5.0 ini, kehidupan mahasiswa khususnya tidak lepas dari penggunaan laptop atau komputer, *smartphone*, bermain video game, mendengar musik melalui *online platforms*, menggunakan media sosial digital, dan masih banyak lainnya.

Dalam arti kata, seseorang yang mengerti tentang literasi digital merupakan seseorang yang bisa mengakses, mengidentifikasi, mengelola, menganalisis, serta mengevaluasi sumber daya digital. Melalui literasi digital dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa untuk bisa mencari, mendapatkan, serta menganalisis informasi yang tersebar di media digital sehingga memiliki tingkat perkembangan wawasan kebangsaan yang cukup baik. Semakin cepatnya kemajuan teknologi informasi serta komunikasi maka akan semakin cepat pula menghasilkan kemampuan literasi digital.

Oleh karena itu, setiap orang wajib untuk mengerti bahwa literasi digital adalah hal yang sangat krusial dan sangat diperlukan di era sekarang, maka dari itu setiap individu harus memiliki tanggung jawab mengenai bagaimana seharusnya menggunakan teknologi dengan baik. Literasi digital mempunyai dua tujuan. Pertama, untuk memperlihatkan bahwa literasi digital memiliki maksud untuk menjaga masyarakat Indonesia dari pengaruh negatif penggunaan media digital. Kedua, untuk memperlihatkan bahwa literasi

---

<sup>9</sup> Selwyn, Neil. "Digital downsides: exploring university students' negative engagements with digital technology". *Jurnal Teaching in Higher Education*, Vol. 21, No. 8 (2016), hal. 1016.

digital bermaksud untuk menyiapkan masyarakat sebagai pengguna utama media digital. Upaya yang harus dilakukan untuk mencegah penyebaran informasi hoax dan menjaga persatuan serta kesatuan bangsa dalam bentuk literasi digital yaitu dengan cara menyebarkan nilai-nilai positif di media digital serta harus cerdas dalam hal literasi informasi. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Abdulkarim, dkk menjelaskan bahwa “untuk mendapatkan serta membuat suatu informasi maka seseorang harus mempunyai keterampilan literasi informasi yang baik”. Menurut pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa jika ingin memperoleh suatu informasi maka harus mempunyai kemampuan literasi informasi yang baik agar tidak mudah terpercay oleh informasi yang beredar yang belum tentu benar.<sup>10</sup>

Selanjutnya, ketika akan membuat informasi maka harus memiliki kemampuan literasi informasi yang baik juga agar bisa membuat informasi yang dapat dipercaya dan dimengerti oleh masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan literasi digital harus terus diterapkan secara berkelanjutan dengan maksud dan tujuan untuk bisa meningkatkan pengetahuan serta keterampilan seseorang menjadi lebih baik lagi. Jika seseorang sudah mempunyai tingkat literasi yang baik maka dipastikan tidak hanya cerdas dalam mencari informasi saja, tetapi ketika memperoleh informasi pasti akan dipahami dan dipelajari secara lebih mendalam. Terdapat delapan elemen untuk mengembangkan literasi digital, diantaranya ialah kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, percaya diri, kreatif, berpikir kritis, dan bertanggung jawab. Literasi digital dalam penelitian ini merujuk pada teori Hague & Payton bahwa “literasi digital merupakan sebuah kemampuan agar bisa memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai bentuk yang berbeda, untuk berkolaborasi, untuk menjalin komunikasi yang efektif dan efisien, serta mampu menggunakan

---

<sup>10</sup> Abdulkarim, dkk. "Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media to Improve Students' Information Literacy". *Journal of Social Studies Educational Research*, Vol. 9, No. 3 (2018), hlm. 46.

teknologi digital dengan baik".<sup>11</sup> Menurut pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kecakapan dalam menggunakan teknologi digital dalam berbagai bentuk yang berbeda. Kemampuan literasi digital tidak hanya diukur dalam hal mampu mengoperasikan dan menggunakan teknologi saja, akan tetapi harus mampu membaca dan memahami konten yang disajikan dalam berbagai bentuk teknologi, serta mampu menulis dan menciptakan pengetahuan baru. Adapun aspek literasi digital yang dikemukakan oleh Hague & Payton yang dijadikan indikator dalam variabel literasi digital diantaranya adalah kreatifitas, berpikir kritis, pemahaman konteks sosial budaya, kolaborasi, kemampuan menemukan dan memilih informasi, komunikasi, keamanan elektronik, dan keterampilan fungsional.

### C. NILAI-NILAI ETIKA BERDIGITAL

Etika berdigital (*digital ethics*) disebut juga sebagai panduan berperilaku terbaik di ruang digital. Di mana etika berdigital mencakupi indikator etika berinternet, pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan konten negatif lainnya, pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi dan kolaborasi di ruang digital, dan berinteraksi serta bertansaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku.<sup>12</sup>

Hasil analisis deskriptif nilai-nilai etika berdigital yang menggunakan instrumen angket dengan 25 pernyataan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Analisis Deskriptif**

Nilai etika berdigital	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.	Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Error	Deviation
	155	65	75	61.50	.908	9.686
Valid N (listwise)	155					

<sup>11</sup> Hague & Payton, "Digital literacy across the curriculum", *Jurnal Curriculum Leadership*, Vol. 9, No. 10 (2011).

<sup>12</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika, (2020).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai-nilai etika berdigital tersebut, dapat diketahui bahwa nilai minimum adalah 65 dan nilai maksimum adalah 75. Nilai rata-rata adalah 61.50. Jika diubah dalam bentuk persentase menjadi, sebagai berikut:

$$\frac{61,50}{100} \times 100 = 61,50 = 61,5 \%$$

Berdasarkan tabel 2 kriteria penilaian, perolehan rerata nilai-nilai etika berdigital pada mahasiswa Program Studi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang sebesar 61,5% termasuk dalam kategori **baik**.

Dalam penggunaan media digital ini seharusnya menyesuaikan pada niat, sikap, dan berperilaku yang etis demi meningkatkan kualitas kemanusiaan, khususnya di Indonesia ini yang memiliki banyak kebudayaan, suku, dan ras, sehingga etika berdigital perlu dipahami dan dipraktekkan oleh semua warga negara Indonesia. Maka dengan etika berdigital ini, sekiranya dapat memberikan pengetahuan dasar atas semua perilaku yang dilakukan harus melalui pertimbangan-pertimbangan yang penuh kesadaran, bertanggung jawab, integritas, dan memiliki nilai-nilai kebajikan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Maka dari itu, media digital yang pastinya memberikan pengaruh positif sekaligus juga memberikan pengaruh negatif, sehingga dengan adanya literasi digital supaya masyarakat tidak hanya diperlukan pengetahuan saja, namun juga diperlukan sikap kedewasaan yang bertanggung jawab pula.

Menyikapi banyak ragam informasi yang diperoleh dengan mudah dan secara terbuka baik yang berkonten positif maupun berkonten negatif. Apalagi dewasa ini, terjadinya dekadensi moral di mana banyak orang yang semauanya berbicara ataupun bertindak dalam penggunaan media digital dengan memenuhi media sosial dengan ujaran komentar yang kasar, caci maki, menyudutkan ataupun menyinggung yang berkaitan dengan SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan). Tindakan perilaku tersebut pun semakin tidak terbendung di antara kalangan masyarakat khususnya mahasiswa. Diberikan kemudahan dalam berkomunikasi malah membuat penggunaanya bertindak

spontanitas tanpa berpikir panjang. Banyak anak muda seperti mahasiswa sering menghabiskan waktunya dengan bermain game ataupun bermain media sosial sehingga lupa melaksanakan kewajiban atau tidak memanfaatkan media digital tersebut sama sekali untuk mengakses informasi pembelajaran maupun sebagai wadah untuk pengembangan bakat dan *skills*-nya.

Berbagai penyimpangan nilai-nilai moral tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti menurunnya nilai-nilai pendidikan agama di lingkungan rumah, sekolah atau lingkungan masyarakat. Menurunnya nilai-nilai pendidikan agama tersebut sebagai tanda bahwa kekuatan yang mengontrol dirinya telah luntur atau hilang. Selain itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membuat orang merasa terlena atas kemajuan teknologi tersebut, sehingga sebagian besar dari masyarakat terlena dengan segala kepraktisan dan kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi tersebut.

#### **D. PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP NILAI-NILAI ETIKA BERDIGITAL PADA MAHASISWA**

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian akan dilakukan uji hipotesis. Perhitungan uji hipotesis menggunakan analisis pendekatan metode asosiatif. Analisis dilanjutkan dengan cara menghitung persamaan regresi, serta menggunakan analisis uji t. Adapun hasil perhitungan uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis dalam penelitian ini didapat dengan menggunakan aplikasi program *software* SPSS Versi 25.0.

##### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas data menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smornov Test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25. Taraf signifikan sebesar 0,05 (5%), artinya jika koefisien probabilitas (p) hasil uji  $> 0,05$  maka sebaran data dinyatakan normal, begitu juga sebaliknya jika koefisien probabilitas (p) hasil uji  $< 0,05$  maka dinyatakan tidak normal.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		155
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.48714513
Most Extreme Differences	Absolute	.171
	Positive	.058
	Negative	-.161
Test Statistic		.161
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 <sup>c</sup>

Berdasarkan uji normalitas di atas diketahui nilai signifikansi  $0,062 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,175	21	82	0,295

Sehingga diketahui bahwa nilai signifikansi variabel nilai-nilai etika berdigital (Y) berdasarkan variabel literasi digital (X) =  $0,295 > 0,05$  artinya data variabel nilai-nilai etika berdigital dan literasi digital mempunyai varian yang sama.

## 3. Uji Hipotesis

Analisis persamaan regresi dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Hasil Regresi**

	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
In (literasi digital)	0,417	0,215
(Constant)	1,839	1,846

Berdasarkan hasil persamaan regresi antara literasi digital dan nilai-nilai etika berdigital diketahui bahwa  $\hat{Y}=1,839 + \text{In}(0,417X)$ . Hal ini berarti bahwa  $\text{In}(0,417)$  merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y, jika variabel X mengalami kenaikan satu-satuan maka Y akan mengalami peningkatan sebesar  $\text{In}(0,417X)$ . Kemudian uji hipotesis yang dilakukan melalui uji T dengan menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.0 yang memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil Uji T**

	Standardized Coefficients	t	Sig.
	Beta		
Ln (literasi digital)	0,181	1,943	0,05
(Constant)		1,049	0,296

Berdasarkan hasil uji T dapat diketahui yakni, hal yang sama jika digunakan Nilai T-hitung  $1,943 > 1.65474$ , kesimpulannya juga terdapat pengaruh literasi digital terhadap nilai-nilai etika berdigital. Dan nilai signifikansi power  $5\% = 0,05$ . Berdasarkan dua hal di atas maka yang diterima adalah  $H_a$  yang artinya terdapat pengaruh literasi digital terhadap nilai-nilai etika berdigital pada mahasiswa prodi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Berdasarkan keterangan di atas, mahasiswa prodi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung mempunyai literasi digital yang tinggi tentang pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku.

Revolusi era *smart society* 5.0 membawa banyak perubahan besar dalam kehidupan manusia, kecerdasan buatan yang semakin digalakkan dan didorong pula dengan perkembangan media digital yang semakin terus ditingkatkan, kedua hal tersebut saling mempengaruhi kehidupan manusia. Dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi tersebut seharusnya dimanfaatkan dengan baik oleh semua kalangan masyarakat supaya dapat terjadi peningkatan pula dalam aspek perekonomian, selain dimanfaatkan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak terbatas untuk mengembangkan bakat dan *skills*. Namun yang terjadi malah sebaliknya, banyak anak muda yang sejatinya sebagai generasi masa depan bangsa malah menyalahgunakan teknologi tersebut, dengan usia mereka sangat rentan sekali jika dihadapi dengan pengaruh digitalisasi yang banyak ragamnya. Sejatinya media digital yang telah berkembang tersebut digunakan sebagai salah satu alat untuk memperbaiki kualitas hidup masyarakat Indonesia.<sup>13</sup>

Hal sejalan dengan penelitian Anggun mengatakan bahwa Peran literasi digital sangat penting dalam aspek kemampuan beretika peserta didik dalam menggunakan media sosial. Berpengaruh pada penguasaan etika bermedia sosial pada peserta didik dalam membentuk suatu kemampuan dalam berkoemntar, memfilter berita atau infomasi, menghindari unsur SARA, dan menghargai karya orang lain yang ditemui dalam media sosial.<sup>14</sup> Menurut Gilster menitikberatkan dalam memproses pemikiran secara kritis dibandingkan dengan kecakapan dasr dalam mengakses perangkat digital, dengan kecakapan mendalami dengan perantara media digital, dengan kecakapan literasi digital yang dimiliki, sehingga akan membawa pada etika yang baik dalam menggunakan media sosial oleh peserta didik.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Marianus Subandowo. "Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*. Vol. 9 (2022), hal. 26.

<sup>14</sup> Anggun, dkk. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2 (2023), hlm. 60.

<sup>15</sup> Paul Gilster. *Digital Literacy*. Canada: John Wiley & Sons, Inc (1997).

Soeparno dan Sandra menyatakan bahwa representasi dari dunia maya terdapat pada media sosial, di mana salah satu strategi dalam memperbaiki kualitas hidup ialah melalui pendidikan. Dengan tertanamnya pilar literasi digital dalam setiap diri individu generasi masa depan akan memberikan dampak yang positif terhadap kualitas diri individu tersebut<sup>16</sup>. Kusumastuti, dkk menjelaskan bahwa penerapan etika di ruang digital mempunyai tantangan besar karena etika dapat dipengaruhi oleh masing-masing diri individu dan penguasaan *soft skill* literasi digital tersebut. Bukan berarti interaksi di dunia digital yang memberikan kebebasan yang lebih karena efek *borderless* dari internet, kita dapat mengekspresikan diri kita secara lebih bebas dan dapat melakukan apapun yang dihendaki. Seperti dalam kehidupan bermasyarakat, jika terdapat seseorang yang melanggar netiket, maka ia akan menerima sanksi seperti dikucilkan dari kehidupan komunitas masyarakat digital. Jika pelanggaran etika digital tersebut sudah mengarah ke aspek hukum, maka perangkat-perangkat hukum yang akan menentukan sanksi hukum tersebut, seperti dengan diterapkannya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>17</sup>

Dengan demikian, kesadaran moral individu dalam menggunakan media digital tidak cukup dilihat dari kecakapan literasi digital saja, namun juga dapat dilihat dari etika berdigital. Maka dari itu, pemerintah Indonesia sangat gencar sekali dalam mengatasi adanya dekadensi moral berdigital, maka edukasi literasi digital pun digalakkan, begitu pula dengan etika berdigital. Gerakan tersebut agar generasi z dan milenial khususnya mahasiswa dapat menempatkan dan menyesuaikan diri dalam menerapkan keterampilan literasi digital yang dimiliki, apapun tindakan dan sikap yang diambil selalu berpedoman pada nilai-nilai dan norma etika berdigital.

Maka dari itu, dengan melihat hasil analisis hipotesis sebesar 1,943 maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara literasi digital

---

<sup>16</sup> Koentjoro Soeparno & Sandra, L, "Social psychology',: The passion of psychology". *Buletin Psikologi*, Vol. 19, No. 1 (2011), hlm. 16-28.

<sup>17</sup> Frida Kusumastuti, dkk, *Etis Bermedia Sosial*, 2021.

terhadap nilai-nilai etika berdigital pada mahasiswa prodi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Semakin tinggi tingkat literasi digital, maka akan semakin tinggi pula pemahaman nilai-nilai etika berdigital mahasiswa prodi PAI IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

#### **E. KESIMPULAN**

Setelah melakukan penelitian dengan Analisis Pengaruh Literasi Digital Terhadap Nilai-Nilai Etika Berdigital Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul, maka dapat disimpulkan penelitian ini adalah: 1). Literasi Digital dikategorikan “baik”. Hal ini terbukti dari hasil angket yang sudah dianalisis yang mendapatkan nilai rata-rata 53,80 atau 74,7 dalam bentuk persentase. 2). Nilai-Nilai Etika Berdigital Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, mendapatkan nilai rata-rata dan setelah dipersentasekan bernilai 61,5%, yang termasuk kategori baik. 3). Terdapat pengaruh yang signifikan dari Literasi Digital terhadap Nilai-Nilai Etika Berdigital Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Iain Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulkarim, dkk. Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media to Improve Students' Information Literacy. *Journal of Social Studies Educational Research*, 9(3) (2018).
- Anggun, dkk. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Etika Bermedia Sosial Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2) (2023).
- APJII, (2023). *Survei Penetrasi & Perilaku Internet*. Indonesia: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet.
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta,.
- Dinie Anggraeni Dewi, dkk. Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal basicedu*, Vol. 5 No. 6, 2021.
- Feri Sulianta. *Literasi Digital. Riset, Perkembangannya & Perspektif Social Studies*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (2020).

- Gilster, Paul, (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Hague & Payton, Digital literacy across the curriculum, *Curriculum Leadership*, 9(10). (2011).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. Jakarta: Siberkreasi.
- Kusumastuti, F., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Pengantar Etis Bermedia Digital. In Modul Etis Bermedia Digital. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>.
- Marianus Subandowo. Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*. Vol. 9 (2022).
- Ria Jayanthi & Anggini Dinaseviani. Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia selama Pandemi COVID-19. *Jurnal IPTEK-KOM* Vol. 24 No. 2, 2022.
- Selwyn, Neil. Digital Downsides: Exploring University Students' Negative Engagements With Digital Technology. *Teaching in Higher Education*, 21(8), 2016.
- Soeparno, Koentjoro & Sandra, L, 'Social psychology',:The passion of psychology. *Buletin Psikologi*, 19.1 (2011).
- Terttiaavini & Saputra. Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(3) (2022).