

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini upaya kepala sekolah mengalami perubahan dalam strategi kepemimpinannya dari cara maupun tindakan yang dilakukan kepala sekolah untuk kelangsungan sekolah yang dipimpinnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya merupakan usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, daya upaya). Maksudnya adalah suatu usaha sadar untuk mencari jalan terbaik atau mengubah menjadi yang lebih baik untuk mencapai tujuan. (Indrawan, 2010 dalam Anggraini, 2020).

Di samping itu, pendidikan juga merupakan wahana untuk mencetak generasi muda yang sangat penting bagi masa depan negeri ini. Tanpa ada pendidikan yang baik dan berkualitas, tentu saja negeri ini akan terancam karena anak mudanya di didik secara serampangan dan tidak sesuai dengan nafas kemajuan zaman yang semakin cepat ini. Dan untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas tentu saja segala pihak yang berkompeten di dalamnya harus bekerja keras untuk memberikan yang terbaik dalam memajukan pendidikan. (Fahmi, 2017).

Oleh karena itu, kepala sekolah dalam lembaga pendidikan dapat dikatakan sebagai penentu sebuah keputusan apa yang benar, atau apa yang paling tepat, dalam keadaan dan situasi tertentu. Dalam mengembangkan pendidikan usaha kepala sekolah perlu adanya strategi yang dimana merupakan suatu usaha kepala sekolah untuk mencapai tujuan bersama yang kurang atau bahkan yang belum berhasil dilaksanakan dalam mengembangkan untuk memajukan sekolah tersebut. Sedangkan etika warga digital adalah suatu tindakan yang berupaya untuk mengurangi kerugian akibat bahayanya tangan haters atau orang yang tidak bertanggung jawab dalam mengontrol penggunaan teknologi digital. (Santika, 2017).

Kemudian dalam menjalankan sebuah upaya kepala sekolah perlu adanya garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran

yang telah ditentukan disebut dengan strategi. Selain itu didefinisikan suatu cara atau proses yang digunakan organisasi untuk mencapai misinya. Upaya untuk mencapai sasaran yang cermat diperlukan merupakan rencana mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Upaya adalah cara untuk mencapai tujuan jangka panjang. Selain itu, upaya memengaruhi kemakmuran jangka panjang organisasi, biasanya setidaknya lima tahun, dan karenanya berorientasi pada masa depan. (Syaipul, 2018).

Penjelasan di atas dapat diambil simpulan, bahwa upaya kepala sekolah dalam usahanya yakni suatu rencana yang akan dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan yang dikehendaki. Sedangkan kepala sekolah adalah seorang pucuk pimpinan yang mengelola sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Maka upaya kepala sekolah merupakan perencanaan yang dilakukan pucuk pimpinan dalam rangka pencapaian tujuan. Dalam mewujudkan upaya sekolah maka perlu diadakan tindakan etika warga sekolah.

Etika Warga Digital adalah suatu konsep norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan cara menggunakan teknologi untuk memberikan keamanan terhadap sesama pengguna teknologi. Sedangkan menurut Dra. Jetty Maynu (2021) warga digital adalah orang yang sadar akan hal baik dan yang buruk, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan bisa membuat pilihan yang tepat saat menggunakan teknologi.

Saat ini upaya sekolah menjadi tolak ukur pencapaian dalam kegiatan untuk mencapai tujuan sekolah terutama membentuk etika warga digital, perilaku warga disekolah menjadi hal penting dalam pembentukan karakter bagi sekolah tersebut, untuk menciptakan sekolah yang paham etika di era kewarganegaraan digital ini. Dalam upaya penguatan etika warga digital, sekolah melakukan penguatan melalui usaha yang dilakukan kepala sekolah. Lembaga sekolah menjadi salah satu bagian penting untuk mendukung etika warganegaraan saat ini. Karena dapat dikhawatirkan warga negara saat ini tidak dapat mengontrol perilaku etika dalam penggunaan di eradigital ini. (Dra. Jetty Maynu, 2021).

Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan oleh Suci Prasasti (2017) dijelaskan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi sehingga melakukan penelitian ini, masalah-masalah yang ditimbulkan diantaranya:

Pertama, kenakalan remaja, dapat dijelaskan secara singkat bahwa kenakalan remaja merupakan bentuk dari permasalahan dan konflik yang terpendam dan tidak ada penyelesaian baik dari masa kanak – kanak sampai masa remaja. Faktor-faktor penyebab terjadinya kenakalan remaja adalah berawal dari perilaku yang dimiliki oleh remaja yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, faktor dari dalam (internal) adalah satu hal yang menyebabkan remaja bertingkah tertentu yang datang dari dirinya sendiri, faktor internal mungkin terjadi dari masalah dalam diri sendiri ataupun keluarga sehingga menyebabkan anak-anak remaja terjerumus akan hal yang berperilaku buruk seperti narkoba dan minum- minuman keras. Kedua, faktor dari luar (eksternal) adalah hal-hal yang mendorong timbulnya kenakalan remaja yang bersumber dari luar diri pribadi remaja yang bersangkutan yaitu lingkungan sekitar meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sehingga kita sebagai remaja sering terjerumus kedalam pergaulan bebas dan dapat melakukan perbuatan yang tidak terpuji bahkan dapat merugikan orang lain, seperti pergaulan teman tawuran antar sekolah.

Kedua, Haters atau Bullying Internet, penguatan Etika Warga Digital itu sendiri tidak lepas dengan yang namanya haters. Menurut Angga Pradipta (2016) Haters merupakan perilaku orang yang tidak segan menyerang orang yang dibencinya dengan kata-kata kotor, melecehkan, hingga menghina. Tidak jauh beda dengan Bullying Internet atau cyberbullying, Menurut Mawardah dan Adiyanti 2014 menjelaskan juga bahwa cyberbullying merupakan bentuk bullying yang terjadi ketika seseorang atau beberapa siswa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti email, facebook, Instagram, twitter, maupun whatsapp yang digunakan secara sengaja, berulang-ulang dan pelaku yang tidak ramah yang dimaksudkan untuk merugikan orang lain.

Ketiga, Pornografi atau Pelecehan seksual di Internet, menurut Deandara (2012) pornografi merupakan segala macam bentuk perilaku yang mengarah kepada hal-hal seksual yang dilakukan secara sepihak dan tidak diharapkan oleh orang yang menjadi sasaran, karena dapat menimbulkan reaksi negatif seperti malu, marah, benci, tersinggung, dan sebagainya pada diri korban pelecehan tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa pornografi internet adalah segala sesuatu yang secara material baik berupa film, surat kabar, tulisan, foto, atau lain- lainnya, menyebabkan timbulnya atau munculnya hasrat- hasrat seksual yang ada didalam internet.

Hal tersebut merupakan bagian dari permasalahan yang ditimbulkan sehingga dapat merusak moral masyarakat dan menimbulkan orang-orang tidak memiliki etika kewarganegaraan digital.

Dari uraian diatas, maka dapat dikatakan perlu adanya sebuah penyelesaian, salah satunya yaitu strategi yang ada di lingkungan sekolah melalui peran kepala sekolah. Peran upaya kepala sekolah ini sangat penting sekali untuk membatasi perilaku warga digital yang tidak beretika, selain itu upaya kepala sekolah bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda sebagai warga negara yang paham etika, dapat berperilaku baik, sopan, saling menghargai, dapat menjaga perkataan, baik itu di kehidupan sehari-hari yang dilakukan secara langsung atau berupa ketikan, postingan gambar yang mengandung unsur negative secara tidak langsung di internet.

Maka berdasarkan pengamatan yang ada, permasalahan atau kasus mengenai dunia era digital sering terjadi dan dapat menimbulkan masalah seperti bahayanya pengguna internet terutama gadget yang hampir melibatkan seluruh individu di Indonesia. Tersedianya banyak aplikasi internet seperti youtube dan sosial media seperti facebook, dan Instagram oleh pengguna dengan berbagai kepentingan tidak sedikit yang bertujuan negatif. Internet sebagaimana produk teknologi selalu memiliki dua sisi, negatif dan positif. Sisi negatif misalnya dengan penyebaran judi, pornografi, narkoba harus dapat dikenali dan dihindari oleh para remaja dan orang tua yang ikut mengawasi. (Amir & Aji, 2020).

Namun dalam dunia digital ini permasalahan yang sering menonjol yaitu mengenai kecanduan internet yang sering tidak terkontrol. Tidak dapat dipungkiri lagi dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia kini kurang lebih 77 persen yang terus bertumbuh dari tahun ke tahun. Pertumbuhan ini sangat fantastis, karena sebelum pandemi angkanya hanya 175 juta. Sedangkan data terbaru tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta (Juliadi,2022).

Maka berdasarkan pengamatan yang ada, permasalahan atau kasus mengenai dunia era digital sering terjadi dan dapat menimbulkan masalah seperti bahayanya penggunaan internet terutama gadget yang hampir melibatkan seluruh individu di Indonesia. Etika warga digital di lingkungan sekolah masih tergolong rendah, dilansir dari Detik.com penyebaran video syur yg tidak pantas oleh oknum pelajar di ponorogo, karena belum bisa memanfaatkan teknologi digital dengan bijak. hal ini di membuktikan masih banyaknya masalah-masalah yang di hadapi peserta didik atau siswa sekolah yang bertentangan dengan etika warga digital.

Merujuk pada penelitian Latiefah, Sari, Tarsidi (2022) tentang Polisi Media Sosial untuk membentuk Etika Warga Negara di Era Digital. Bahwa teknologi seiring berkembangnya zaman akan selalu berinovasi, untuk saat ini dimana semua kegiatan sudah dibarengi oleh teknologi, contohnya di bidang pendidikan, jual beli, masyarakat bahkan pidana. Dimana kita harus bijak dalam menggunakan teknologi, karena banyak sekali kasus - kasus yang terjadi dalam era digital ini, semakin lama bahwa teknologi mampu menggeser kebiasaan-kebiasan baik masyarakat Indonesia, dalam hal ini seharusnya bisa ditanggulangi dengan cara pendidikan pemahaman bijak menggunakan sosial media. Namun, masih banyak sekali warga yang belum menerapkan prinsip bijak bersosial media, oleh karena itu dengan adanya polisi sosial media diharapkan mampu menanggulangi adanya kejahatan sosial media.

Sedangkan menurut Ahmad Nurhuda (2021) tentang Strategi Kepala Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter. Bahwa penguatan pendidikan karakter yang bertujuan untuk membentuk karakter bangsa yang berkarakter melalui sesuai dengan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter, maka demikian strategi yang dilakukan kepala sekolah dalam penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pengintegrasian kedalam intrakurikuler, keteladanan serta pelibatan orang tua dan masyarakat. Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di kalangan Mahasiswa (Saputra, 2022). Bahwa Integrasi konsep kewarganegaraan digital merupakan bagian dari rekayasa pembelajaran sebagai upaya menumbuhkan etika berinternet (netiket) di kalangan mahasiswa. Etika berinternet (netiket) merupakan hasil yang ingin dicapai dari implikasi terintegrasinya kewarganegaraan digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Integrasi kewarganegaraan digital dalam mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi dapat dilakukan dengan dua cara yakni pembahaaruan perangkat pembelajaran (RPS, SAP dan lain sebagainya) dan pendekatan pelaksanaan perangkat pembelajaran dengan memperhatikan latar belakang keilmuan mahasiswa.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Ananada & Oksianan,2022) tentang Strategi Sekolah dalam Pencegahan Cyberbullying pada Siswa di SMP Negeri 6 Sidoarjo. Bahwa mencegah fenomena cyberbullying terjadi pada siswa bisa dilakukan dengan banyak strategi, ada empat strategi yang dilakukan melalui penguatan agent of change di sekolah untuk etika bermedia sosial, penguatan peran tim teman tifa (teman aktif dan mulia) sebagai mitra difabel, kampanye anti perundungan melalui poster, penguatan kerja sama orang tua, sekolah, dan teman sebaya untuk gerakan literasi digital anti cyberbullying.

Dari hasil observasi awal permasalahan yang muncul tentang upaya kepala sekolah dalam penguatan etika warga digital dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa upaya yang dilakukan kepala sekolah untuk mengurangi

penyimpangan digital yang dilakukan siswa disekolah. Diantaranya, 1) Adanya penahanan handphone saat memasuki ruang pembelajaran dan hanya dapat diambil waktu jam istirahat, disamping itu pihak sekolah tidak berani untuk melakukan razia khusus tentang media teknologi informasi tersebut karena adanya UU ITE yang mengatur; 2) Di fasilitasnya aplikasi buatan sekolah itu sendiri bernama ALVaro Satya Nusa dalam playstore yang memuat beberapa diantaranya Bisa-Pelanggan, Bisa-Mitra, Bas-Bisnis Anak SMK, bisnis anak santri, dan lain sebagainya. Namun disamping tersedianya fasilitas tersebut adapunn kelemahan aplikasi itu yang hanya dapat diakses di system android dan belum tersedia di system IOS; 3) Selanjutnya metode yang digunakan pada waktu ujian yang tidak lagi menggunakan alat komunikasi internet tetapi kembali ke system dulu dengan menggunakan kertas yang isinya hanya soal uraian dan tidak disediakan pilihan ganda. Tujuannya supaya tidak terjadi kebobolan, karena menurut pihak sekolah jika menggunakan internet maupun web dari sekolah masih sering terjadi kebobolan baik itu digunakan untuk browsing maupun hal yang lainnya karena masih kuwalahan jika terus mengejar teknologi informasi global. (Ananda&Oksianan, 2022)

Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian di SMK PGRI 2 PONOROGO. Karena menurut pandangan saya SMK PGRI 2 PONOROGO merupakan salah satu sekolah swasta favorit banyak diminati, disamping itu juga memiliki bidang teknologi yang terbilang canggih dan juga melakukan kerjasama dengan beberapa perusahaan lain. Selain itu masyarakat juga banyak yang mengenal bahwa sekolah ini memiliki pendidikan karakter yang bagus dan baik, sehingga menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian didikan dalam beretika digitalnya serta mengkaji sebuah permasalahan yang berhubungan mengenai bagaimana upaya kepala sekolah dalam sisi penguatan pendidikan etika digitalnya dengan maksud harapannya dapat memberi contoh dan diterapkan disekolah lain yang kurang akan terhadap penguatan dalam beretika digital.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran khususnya bagi peserta didik atau guru dapat memahami cara beretika digital yang baik dibidang teknologi pada masa globalisasi ini. Penguatan etikawarga digital ini diharapkan mampu mengubah pola pikir peserta didik dalam bertindak maupun berperilaku positif menggunakan teknologi. Dengan judul penelitian “Upaya Kepala Sekolah dalam Penguatan Etika Warga Digital di SMK PGRI 2 Ponorogo”.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya kepala sekolah dalam penguatan etika warga digital di SMK PGRI 2 Ponorogo?
2. Apa saja faktor pendukung dan hambatan dalam melaksanakan penguatan etika warga digital di SMK PGRI 2 Ponorogo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari pelaksanaan penelitian ini sebagaimana berikut:

1. Untuk mengetahui upaya kepala sekolah dalam penguatan etika warga digital di SMK PGRI 2 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan hambatan dalam melaksanakan program penguatan etika warga digital di SMK PGRI 2 Ponorogo.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menambah wawasan mengenai penguatan etika warga digital yang baik dan benar
  - b. Sumber informasi bagi lembaga sekolah lain



- c. Upaya kepala sekolah yang diterapkan disekolah ini diharapkan dapat menjadi acuan dan diimplementasikan pada sekolah-sekolah yang lain.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Para pendidik khususnya guru sebagai bahan kontribusi maupun pengembangan konsep untuk lebih melakukan pendekatan terhadap siswa dalam mendidik siswa di era digital agar menjadi seorang generasi muda digital yang beretika.
- b. Para mahasiswa sebagai bahan untuk dirinya sendiri supaya dapat membatasi diri dalam melakukan tindakan ketika berhadapan dengan dunia media sosial, terutama dalam hal kesopanan, perkataan yang dilontarkan lewat ketikan tangan mereka.
- c. Program Studi atau Universitas sebagai acuan bagi mereka supaya dapat lebih menekankan program dalam hal melakukan pengawasan terhadap mahasiswa bahkan dosennya sendiri jika ada yang kurang bijak menggunakan bermedsos supaya lebih bijak untuk penggunaannya.

