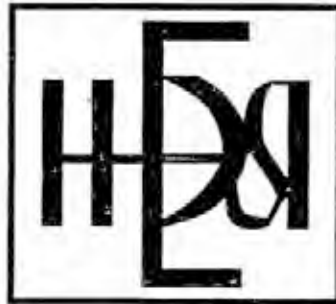


“Etika, & Arah Pendidikan”



Konferensi HIDESE

XXVI

22-23 Juli 2016

UNIVERSITAS CIPUTRA, SURABAYA

Peran Etika dalam Pendidikan di Era Teknologi Media Sosial

Oleh: Rudi Setiawan, S.Ag., M.M.

Staf Pengajar Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan Bandung

Abstrak

Kehidupan manusia kontemporer ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, secara khusus media sosial. Media sosial memasuki segala bidang kehidupan manusia, dan mengubah kebiasaan hidup, bentuk relasi, cara belajar, cara berpikir, dan cara mendidik manusia. Perkembangan media sosial juga memunculkan model pembelajaran yang makin interaktif, partisipatoris, dan kreatif.

Teknologi media sosial memiliki dua sisi mata uang. Di satu sisi, media sosial memberi dampak positif bagi perkembangan kemanusiaan. Berkat media sosial, masyarakat dapat dididik untuk semakin demokratis dan kritis. Media sosial membuka dan mempermudah akses bagi masyarakat informatif, yakni sebagai masyarakat pencari, penilai, pengolah, dan pembagi informasi yang kreatif, kritis, dan saling terkoneksi. Media sosial juga bisa menjadi sarana untuk mengembangkan kesadaran humanistik, membangun otonomi, empati, bela rasa, maupun solidaritas universal manusia. Pendek kata, media sosial membuat manusia makin beradab. Di sisi lain, media sosial memberi dampak sebaliknya yakni menciptakan budaya teknologis yang membawa manusia pada perilaku yang justru makin anti-humanis. Lewat media sosial, berbagai kejahatan kemanusiaan bisa mendapat ruang geraknya secara mudah pula, seperti menebarkan teror, melakukan korupsi, manipulasi data, ideologisasi kekerasan, dan sebagainya. Lewat media sosial itu pula, orang bisa menjadi makin tidak peduli, kehilangan jati diri, dan kurang bertanggungjawab. Di sini, media sosial justru menjadikan manusia makin tidak beradab.

Berhadapan dengan perkembangan media sosial ini, pendidikan etika masih tetap relevan diberikan. Dalam konteks pendidikan, pendidikan etika mutlak diperlukan agar orang tidak salah arah ketika berhadapan dengan arus perkembangan teknologi dan ia tetap tertuju pada visi kemanusiaannya melalui pendidikan karakter yang menekankan soal kejujuran, tanggung jawab, dan penghargaan kepada orang lain. Selain itu, arah pendidikan juga perlu diprioritaskan bagi mereka yang tertinggal.

1. Pendidikan sebagai Proses Pemanusiaan

Konsep tentang pendidikan selalu menarik dan tidak pernah selesai untuk didiskusikan. Ada berbagai macam arti dan tujuan pendidikan, yang senantiasa berkembang seiring dengan perubahan zaman. Masing-masing pemikir tentang pendidikan memberikan sudut pandang dan penekanan yang khas dalam menjelaskan konsep itu. Dalam salah satu artikel di *A Companion to the Philosophy of Education*, Paul Standish mengawali tulisannya dengan argumen yang menggambarkan bahwa ada banyak sekali upaya untuk mengartikulasikan pendidikan, yang diwarnai perdebatan, kritik, bahkan kontroversi.¹

¹ Paul Standish menunjukkan bahwa gagasan tentang arti dan tujuan pendidikan begitu beragam, dengan berbagai perspektif yang digagas oleh para pemikir yang tak jarang dilatarbelakangi berbagai kepentingan dan menuai kritik-kritik maupun kontroversi. Ia bahkan mencontohkan salah satu gagasan kontroversial tentang tujuan pendidikan dalam berkas Uni Eropa berjudul *Teaching and Learning: Towards the Learning Society* yang menyatakan secara terang-terangan bahwa tujuan pendidikan pada akhirnya adalah untuk kepentingan ekonomi semata. Paul Standish, "The Nature and Purposes of Education", *A Companion to the Philosophy of Education*, ed. Randall Curren, (Oxford: Blackwell Publishing, 2003), 221.

Meskipun pandangan tentang pendidikan ada beragam dan tidak bebas nilai, barangkali kita bisa mengambil satu titik tolak bahwa pada dasarnya pendidikan berurusan dengan soal manusia. Pendidikan ditujukan demi manusia, yang dengannya manusia didewasakan, disempurnakan, dan dibentuk agar semakin manusiawi.

Dalam hal ini, penulis ingin menilik konsep pendidikan menurut seorang filsuf Indonesia, yakni Driyarkara. Menurut Driyarkara, pendidikan digambarkan sebagai proses pemanusiaan manusia muda.² Driyarkara berpendapat bahwa pemanusiaan manusia muda merupakan inti atau jiwa pendidikan. Ia menyatakan bahwa melalui pendidikan manusia memanusiaikan dirinya, mengangkat dirinya ke taraf kodratnya sebagai manusia. Baginya, proses pemanusiaan proses pemanusiaan manusia muda itu meliputi dua hal yang tak terpisahkan, yaitu *hominisasi* (aktivitas pemanusiaan awal yang dilakukan dengan cara mendidik manusia sejak awal kelahirannya untuk mendapatkan taraf manusiawi secara minimal) dan *humanisasi* (proses pemanusiaan lanjutan yang dilakukan melalui kebudayaan dan ilmu pengetahuan yang lebih tinggi). Lebih lanjut, Driyarkara menegaskan bahwa pendidikan merupakan aktivitas fundamental yakni tindakan manusia yang berakar dari sikap fundamental dengan cara mengejar dan mengamalkan nilai-nilai (terutama nilai moral dan agama) dalam rangka menentukan hidupnya.

Dalam konteks global, pemanusiaan sebagai tujuan pendidikan juga ditampilkan dalam konsep empat pilar pembelajaran UNESCO (*the four pillars of learning*) sebagai prinsip pendidikan, yang meliputi: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.³ Selain itu, pemanusiaan juga menjadi pusat perhatian dalam tujuan pendidikan dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia. Tujuan pendidikan menurut Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia artikel 26.2, sebagaimana dikutip Colin Power, adalah “terarah kepada perkembangan secara utuh kepribadian manusia dan memperkuat penghargaan hak-hak manusia dan kebebasan fundamental”, dengan yang dimaksud sebagai perkembangan yang utuh berdasarkan artikel tersebut ialah “perkembangan kepribadian manusia yang utuh secara fisik, intelektual, spiritual, maupun moral”.⁴

Sementara itu, dalam lingkup nasional Indonesia, pemanusiaan juga menjadi fokus dalam pengertian dan tujuan pendidikan sebagaimana disampaikan dalam Undang-Undang. Menurut Pasal 1 UU no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Sementara itu, Pasal 3 Undang-Undang yang sama, menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia

² Driyarkara, *Driyarkara Tentang Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1950), 74.

³ <http://www.unesco.org/new/en/education/networks/global-networks/aspnet/about-us/strategy/the-four-pillars-of-learning/> diakses pada 10 Juli 2016.

⁴ Dengan bertitik tolak dari artikel 26.2 dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia itu, Colin Power juga menyatakan bahwa “pendidikan merupakan *empowering* ketika dimaknai dari kerangka kedua norma itu, sekaligus *disempowering* jika keluar darinya”. Lih. Colin Power, *The Power of Education, Education for All, Development, Globalisation and UNESCO*, (Singapore: Springer, 2015), 24.

yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁵

Beberapa hal yang dapat dicermati dari isi Undang-Undang tersebut sehubungan dengan arah pendidikan nasional, ialah: *pertama*, pendidikan dilakukan lewat proses yang disiapkan dan dilakukan secara matang dan sistematis; *kedua*, fokus pendidikan adalah manusia sebagai subyek didik itu sendiri yang terlibat secara aktif dalam proses pemanusiaan dirinya; *ketiga*, pendidikan nasional pada akhirnya membentuk manusia Indonesia yang berkembang secara utuh, bukan hanya aspek intelektual-kognitifnya lewat ilmu pengetahuan, namun juga aspek spiritual (keimanan dan ketakwaan pada Tuhan YME) dan akhlak (keluhuran moral).

Singkat kata, pendidikan sebagai proses penyempurnaan manusia bukan hanya aktivitas informatif (transfer pengetahuan), tetapi transformatif (membawa perubahan cara pikir, sikap, perilaku, maupun kebiasaan). Bagaimana proses transformasi manusia itu dilakukan? Pendidikan berkembang mengikuti seiring zaman mengikuti situasi dan kondisi masyarakat. Untuk itu, bagian berikut akan berisi salah satu fenomena masyarakat kontemporer yaitu masyarakat jejaring berbasis teknologi informasi yang nantinya akan berpengaruh pula bagi arah dan bentuk pendidikan .

2. Masyarakat Informasi Berbasis Teknologi Internet

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih. Penemuan listrik menghasilkan berbagai perangkat elektronik yang makin canggih untuk membantu komunikasi antarmanusia. Lewat berbagai media elektronik seperti telepon, radio, televisi, informasi dapat disampaikan dengan cepat dan melampaui keterbatasan jarak antarmanusia. Teknologi telepon selular membuat komunikasi menjadi makin personal dan fleksibel. Kini, teknologi internet memungkinkan relasi antarmanusia dalam jejaring komunikasi global.

Penerapan teknologi internet mewarnai berbagai bidang kehidupan masyarakat kontemporer. Koneksi internet menjadi sesuatu tak terhindarkan lagi dalam relasi antarmanusia kontemporer. Segala bentuk relasi, administrasi kependudukan (misalnya e-KTP, pelaporan pajak, atau BPJS), administrasi perbankan, membeli tiket pesawat atau kereta api, menjual barang bekas, dan sebagainya kini menggunakan teknologi internet. Bahkan, untuk sekadar mengisi ulang tinta *printer* sekali pun, orang harus melakukan registrasi *online* lewat internet. Berkat internet, orang dapat saling berinteraksi satu sama lain dalam *social networking website*.

Gejala ini diamati oleh Manuel Castell dalam *The Rise of Network Society* yang merupakan volume pertama trilogi bukunya *The Information Age, Economy, Society and Culture*. Di buku tersebut, Castell mengamati dari perspektif ekonomis maupun sosio-kultural, bahwa informasi menjadi daya penggerak kehidupan bermasyarakat yang memungkinkan orang saling terhubung satu sama lain dalam suatu jaringan. Ia menyatakan bahwa masyarakat bergeser menjadi masyarakat

⁵ Kemdikbud RI, UU no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf> diakses pada 10 Juli 2016.

jejaring (*network society*) dengan teknologi informasi sebagai basisnya.⁶ Menurut Castell, kebutuhan membentuk jejaring hidup bermasyarakat muncul pada masyarakat pasca perang. Setelah perang berakhir, masyarakat mulai bertumbuh kembali dengan pembangunan ekonomi, infrastruktur, pendidikan, dsb. Di situ, industri mulai bertumbuh pesat lewat pabrik-pabrik, yang saling membentuk jejaring relasi satu sama lainnya untuk keperluan produksi maupun distribusi. Castell menyatakan bahwa pertukaran informasi lintas menjadi penggerak vital bagi pertumbuhan hidup masyarakat. Berkat teknologi internet, jejaring pertukaran informasi terjadi dalam skala global, sehingga masyarakat pun menjadi masyarakat jejaring (*network society*) yang saling terhubung secara global.

Sementara itu, Frank Webster dalam *Theories of the Information Society*, juga menyatakan bahwa masyarakat kini telah menjadi masyarakat informasi, yakni masyarakat modern yang didasarkan pada peran pengetahuan teoritis atau informasi sebagai inti yang mengendalikan dan memberi dampak perubahan sosial bagi seluruh kehidupannya, dengan karakternya yang “teknologis, ekonomis, okupasional, spasial, dan kultural”.⁷ Webster menyatakan bahwa di dalam masyarakat informasi ini, informasi diproduksi dan disebarluaskan dengan dukungan sarana teknologi baru yang makin berkembang (khususnya televisi maupun komputer yang saling terkoneksi). Menurut Webster, kehidupan kontemporer ditandai oleh terbukanya akses terus menerus dan di mana pun bagi orang-orang untuk terlibat dalam jejaring global pertukaran informasi ekonomi, kultural, maupun ilmu pengetahuan, yang terjadi akibat konvergensi teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet berkecepatan tinggi, seluler, dan *wireless*.⁸

Perubahan teknologi berpengaruh pada perubahan sosio kultural masyarakat. Konvergensi teknologi (digital, seluler, internet) menghasilkan masyarakat jejaring, dan sebaliknya masyarakat jejaring relasi memungkinkan munculnya berbagai konvergensi baru. Maka, fenomena konvergensi ini tidak hanya terjadi pada ranah teknologi (perpaduan teknologi internet, selular, *wireless* dalam satu format), tetapi juga berbagai bidang kehidupan lainnya. Pertemuan berbagai gagasan, keyakinan, kategori, dsb. yang berbeda memberi peluang bagi terciptanya kolaborasi yang kreatif. Bentuk konvergensi ini dapat diamati dari maraknya penggunaan berbagai istilah “multi-“: multimedia, multilateral, multikultural, multidisiplin, dan sebagainya. Sebagai contohnya, dalam dunia pendidikan, kita mengenal istilah *multiple intelligence* (kecerdasan yang melibatkan aspek moral, spiritual, dan intelektual secara integral), *multidisiplin* (bentuk kerjasama yang melibatkan berbagai bidang ilmu), atau *multimedia* (perpaduan gambar, teks, suara, video dalam satu format media). Di belakang ide konvergensi, tersimpan makna keterbukaan, dialog, partisipasi, solidaritas, kreativitas, dan sebagainya.

3. Perkembangan Teknologi Media Sosial

Menilik kata yang membentuknya, istilah “media sosial” terdiri dari dua kata, yakni media dan sosial. Kata “media” diartikan sebagai sarana atau alat perantara yang digunakan orang dalam berhubungan satu sama lain. Sementara itu, istilah “sosial” menunjuk pada soal komunitas atau

⁶ Manuel Castell, *The Information Age, Economy, Society and Culture, Vol. I “The Rise of Network Society” 2nd ed.* (West Sussex: Wiley-Blackwell A John Wiley & Sons Ltd. Publication, 2010), 5 - 18.

⁷ Frank Webster, *Theories of the Information Society 3rd ed.* (London: Routledge, 2006), 9.

⁸ *Ibid.*, 10.

kelompok manusia tertentu yang ditandai dengan interaksi antaranggotanya. Maka, dengan menggabungkan dua kata itu, “media sosial” secara sederhana dapat diartikan secara luas sebagai sarana yang memungkinkan manusia untuk saling bersosialisasi satu sama lain. Namun, dalam pengertian yang lebih spesifik, media sosial dipahami sebagai piranti lunak yang dapat membuat orang saling terhubung dan berinteraksi satu sama lain secara sosial.

Menurut Varinder Taprial dan Priya Kanwar dalam *Understanding Social Media*, media sosial adalah “media yang memungkinkan orang untuk menjadi sosial, atau terlibat dalam jejaring sosial *online* dengan berbagi konten, berita, foto, dan sebagainya kepada orang lain” atau secara lebih jelas “segala aplikasi yang berbasis web yang melibatkan penciptaan dan pertukaran informasi oleh para penggunanya, dan memungkinkan interaksi antarpenggunanya”.⁹ Taprial dan Kanwar menyatakan bahwa umumnya masyarakat salah kaprah dalam memahami media sosial, yakni hanya sebagai *social networking websites* (Facebook, MySpace, Ning, dll)-, padahal media sosial jauh lebih luas dan kompleks dari pada itu, yakni segala aplikasi untuk berinteraksi secara sosial berbasis *web*. Sementara itu, Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibentuk dari fondasi teknologi dan ideologis *Web 2.0* dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dilakukan para penggunanya (*User Generated Content*).”¹⁰

Apakah yang dimaksud dengan *Web 2.0*? Perkembangan teknologi internet yang ditandai munculnya beberapa platform *web*. Pada awalnya, teknologi internet masih berbasis *Web 1.0*, yang digambarkan Mark Pegrum sebagai *web* yang memiliki karakter “informatif”, dengan berkembangnya berbagai *webpage* yang sifatnya memberi informasi secara searah kepada para pengguna serta berisi konten informasi yang serba statis (tidak berubah).¹¹ Menurut Pegrum, aktivitas yang dilakukan para pengguna *web* di sini terutama adalah mencari informasi lewat mesin pencari (*search engine*), lalu membaca apa yang ditampilkan dalam *webpage*. *Web* masih difungsikan hanya sebagai media penyedia informasi.

Sementara itu, Mark Pegrum menggambarkan *Web 2.0* sebagai *web* yang berkarakter “relasional”.¹² Kaplan dan Haenlein menjelaskan bahwa *Web 2.0* merupakan platform *web* setelah *Web 1.0*, dengan menekankan karakter partisipatoris dan kolaboratif, di mana para pengguna (*user*) juga ikut terlibat aktif baik dalam proses pembuatan, perubahan, maupun penyebaran konten maupun aplikasi *web*.¹³ Kaplan dan Haenlein berpendapat bahwa di platform ini, *webpage* berisi informasi yang dihasilkan dari kolaborasi berbagai orang (tidak hanya satu orang), sehingga dengan kata lain ada keterlibatan aktif para pengguna dalam membuat, mengubah, atau menyebarkan informasi dalam *webpage*. Lewat *web* yang di, para pengguna dapat saling berinteraksi secara *online*, untuk saling membagikan konten informasi lewat dunia maya. Di sini, para pengguna bukan lagi berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga produsen (yang membuat konten informasi),

⁹ Varinder Taprial dan Priya Kanwar, *Understanding Social Media* (Ventus Publishing Aps, 2012), 8.

¹⁰ Lihat Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, “Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media”, *Business Horizons* (2010) 53, 61-62.

¹¹ Mark Pegrum, *From Blogs to Bombs: The Future of Digital Technologies in Education* (Crawley: UWA Publishing, 2009), 18.

¹² *Ibid.*, 18.

¹³ Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, “Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media”, *Business Horizons* (2010) 53, 62-64.

penyiar (mem-*broadcast* konten informasi), mediator (mem-*forward* konten informasi dari orang lain), maupun kritikus (memberikan komentar, *rating*, *tag* atas konten informasi). *Web 2.0* menyediakan peluang bagi masyarakat untuk menjadikan *web* tidak hanya sebagai sarana menimba pengetahuan, tetapi juga berbagi pengetahuan dengan berdiskusi, berdialog, atau saling mengkritisi. Dengan demikian, media sosial lebih banyak beroperasi dalam platform *Web 2.0*, walaupun kini mulai dikembangkan juga dalam platform *Web 3.0*.¹⁴

Kaplan dan Haenlein memberikan klasifikasi media sosial sebagai berikut:¹⁵

1. *Collaborative projects* (proyek kolaborasi), yaitu aplikasi yang memungkinkan orang bekerjasama untuk saling menambah, mengurangi, atau mengubah konten, misalnya Wikipedia (proyek ensiklopedi bersama).
2. *Blogs* (atau *we blogs*), yaitu aplikasi yang dibuat dalam rangkaian kronologis bagi buku harian, yang berisi informasi personal penulis, pendapat, pengalaman, dan sebagainya yang dapat diperkaya dengan teks, gambar, rekaman suara atau video, komentar, maupun *bookmark*. Termasuk di dalam kategori ini adalah *microblogs* seperti Twitter.
3. *Content Community* (komunitas konten), yaitu aplikasi yang berisi konten yang dibagikan bersama di antara para penggunanya (sekaligus juga berdiskusi tentangnya), misalnya dalam bentuk video (Youtube), slide (Slideshare), e-book (Book4You), atau berbagai jenis file yang dapat dibagikan bahkan juga dalam kapasitas besar (4shared, Avaxhome, dst.)
4. *Social Networking Sites* (situs jejaring sosial), yaitu aplikasi tempat orang dapat membuat dan menampilkan profil pribadi, mengundang teman, mengirim pesan/ komentar, dan melakukan *broadcast* informasi dalam bentuk teks, foto/ gambar, audio, video, dan sebagainya, misalnya Facebook, MySpace, Ning, Whatsapp, BBM, LINE, dan sebagainya.
5. *Virtual Game World* (permainan virtual global), yakni aplikasi yang berisi permainan dengan banyak pemain (*multiplayer game*) yang saling terhubung secara *online*, contohnya World of Warcraft.
6. *Virtual Social World* (kehidupan sosial virtual global), yakni aplikasi yang menampilkan kehidupan virtual yang mirip seperti kehidupan nyata, dengan keterlibatan para penggunanya yang berperan sebagai *avatar* di dalamnya, misalnya *Second Life*.

Beberapa penulis mengategorikan *virtual social world* ke dalam *Web 3.0*. Rajiv dan Manohar Lal menyampaikan bahwa *Second Life* termasuk jenis *3D Web* (web yang mampu

¹⁴ *Web 3.0* adalah platform *web* setelah *Web 2.0*, yang merupakan platform *web* masa mendatang yang masih dikembangkan, di mana para pengguna berhadapan dengan *web* yang “memiliki kemampuan canggih seperti manusia” dalam membaca, menulis, maupun mengoperasikan data. Rajiv dan Manohar Lal, menyatakan *Web 3.0* adalah *web* yang berkarakter memiliki kecerdasan seperti manusia “intelijensi artifisial” (mampu melakukan proses dengan hasil maksimal tanpa melibatkan banyak campur tangan pengguna), “personal” (mampu mencari, membaca, mengkombinasi, dan menampilkan data seperti manusia), “interoperabilitas” (mampu mengaplikasikan *web* tidak hanya dengan komputer atau telepon selular, tetapi dengan berbagai macam perangkat elektronik lain seperti kendaraan bermotor ataupun alat rumah tangga), dan “virtualisasi” (mampu menampilkan kualitas grafis 3D secara luar biasa baik seperti realitas aslinya). Ia menggambarkan bahwa *Web 3.0* sebagai bentuk konvergensi antara manusia dan komputer. Lihat Rajiv and Manohar Lal, “Web 3.0 in Education & Research”, *BIJIT - BVICAM's International Journal of Information Technology*, Bharati Vidyapeeth's Institute of Computer Applications and Management (BVICAM), New Delhi, July – December, 2011; Vol. 3 No. 2, 336-338.

¹⁵ Kaplan dan Haenlein, *op.cit.*, 62-64.

menampilkan kualitas grafis 3D yang amat mirip kenyataan aslinya) yang beroperasi di platform *Web 3.0*.¹⁶ Dengan demikian, 3D Web adalah bentuk konkret transisi *Web 2.0* dan *Web 3.0*. Contoh konkret lain aplikasi *virtual social world* atau *3D Web* misalnya *game Pokemon Go* yang baru-baru ini diluncurkan di Jakarta yang menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) di mana para pemain dapat bermain melalui perpaduan lingkungan virtual di layar telepon seluler dengan lingkungan nyata yang dialami.¹⁷

Meskipun demikian, dalam tulisan ini penulis akan lebih banyak membahas konteks media sosial dalam kerangka *Web 2.0* mengingat saat ini *Web 3.0* baru mulai dikembangkan.

4. Pengaruh Media Sosial Bagi Pendidikan

Kehadiran media sosial membawa pengaruh bagi dunia pendidikan. Pengaruh media sosial bagi dunia pendidikan meliputi kemudahan memperoleh sumber informasi, perubahan perilaku orang (guru, murid, dst.), dan munculnya model pembelajaran baru.

a. Semakin mudahnya memperoleh sumber informasi untuk keperluan pendidikan

Sumber informasi dalam semakin mudah diperoleh serta hadir dalam tampilan yang menarik. Format digital memungkinkan informasi dalam bentuk file dapat diduplikasi dan disebarkan dengan cepat. Selain itu, format digital juga memungkinkan informasi dihadirkan dalam bentuk multimedia (perpaduan teks, gambar, suara) sehingga proses pembelajaran interaktif. Dengan adanya *Web 3.0*, kemampuan mesin pencari (*search engine*) menjadi sangat canggih sehingga informasi makin cepat dan mudah didapat dalam data base berskala besar.

Kemudahan memperoleh informasi didukung lewat berkembangnya *blog* sebagai sarana mengekspresikan gagasan. Lewat *blog*, orang dapat belajar mengekspresikan gagasannya secara tertulis lengkap dengan gambar, tabel, foto, video, dan sebagainya. *Blog* menjadi ruang kreatif untuk berlatih mengungkapkan gagasan atau opini. *Blog* juga memberikan ruang bagi kritik, komentar, atau penilaian. Artikel-artikel beserta *review*-nya semakin banyak. Dengan demikian, sumber informasi untuk keperluan pendidikan makin banyak.

Selain itu, hadirnya berbagai komunitas konten yang membagikan konten-konten secara gratis. Berbagai komunitas konten hadir dengan spirit berbagi gratis ini sangat membantu dalam mendukung pembelajaran. Dosen/ guru dan siswa dapat memanfaatkan

¹⁶ Rajiv dan Manohar Lal memberikan beberapa contoh lain aplikasi *web 3.0* misalnya dan *The Media Centric Web* (yang mampu mendeteksi kesamaan informasi yang diinput bukan hanya dari format teks tetapi juga multimedia, dengan kata lain ibarat *search engine* yang tidak hanya menerima input dapat dalam bentuk teks, tetapi juga gambar, suara, video, dan sebagainya) dengan contohnya situs Like.com yang memungkinkan pengguna mencari produk melalui gambar. Contoh lainnya adalah, *Semantic Web* (yaitu *web* seperti *www* yang mampu seperti manusia dalam mencari, membaca, mengkombinasi, dan menampilkan data dari berbagai sumber mengintegrasikan data dari berbagai sumber). Rajiv and Manohar Lal, *op.cit.*, 336-338.

¹⁷ Tim jurnalis Kompas, "Ke Mana pun Pokemon Pergi, Tetap Akan Kucari...", *Harian Umum KOMPAS*, Jumat, 15 Juli 2016, 1.

konten ini untuk keperluan pengajaran dan riset. Komunitas ini menyediakan berbagai konten yang menjadi bahan pembelajaran seperti *e-book*, video, artikel, dan sebagainya. YouTube misalnya, menyediakan berbagai video inspiratif yang dapat menjadi sarana mengasah kekritisannya, kepekaan sosial, maupun kesadaran spiritual sebagai bahan bagi pedagogi reflektif.

b. Perubahan perilaku orang

Percakapan dan perdiskusian melalui media sosial bertambah banyak. Semakin hari semakin banyak aplikasi media sosial baru, baik dalam bentuk *social networking site* (*Facebook, Blackberry Messenger, Whatsapp*, dsb.). Jumlah percakapan antarteman dalam komunitas, forum, grup dalam *social networking site* semakin meningkat. Lewat *social networking site*, orang memproduksi informasi, tetapi juga bisa sekadar meneruskan informasi (*copy* dan *paste*). Media sosial dapat menjadi tempat sampah yang menampung segala hal tanpa terkendali, mulai dari kisah inspiratif, keluhan, tawaran bisnis, kelakar, pengetahuan, berita, info pekerjaan, *hoax*, dan sebagainya. Dengan segera, informasi baru menjadi informasi basi. Tidak bisa dibedakan lagi antara mana informasi penting atau tidak penting, berguna atau tidak berguna, dan seterusnya. Perilaku orang dalam berrelasi berubah dengan kesukaan baru untuk saling tampil dan membagikan informasi melalui aplikasi tersebut.

Media sosial menjadi sarana baru untuk menjalin kedekatan emosional. Lewat media sosial, orang saling berbagi informasi dan membentuk kelompok-kelompok baru. Deborah Chamber berpendapat bahwa media sosial dapat membangun ikatan emosional anggota komunitas yang dengan itu dapat melahirkan solidaritas baru.¹⁸ Lewat media sosial, orang dapat tergugah hatinya untuk berempati, berbelas rasa, dan berbagi bantuan dalam peristiwa tragedi kemanusiaan seperti bencana alam, kecelakaan, terorisme, dan sebagainya. Media sosial membentuk sikap dan budaya baru (termasuk dalam cara belajar).

c. Munculnya berbagai model pembelajaran baru

Teknologi tidak meniadakan model pembelajaran yang selama ini sudah ada, namun menghadirkan alternatif bagi orang untuk menentukan pilihan dan sikapnya sendiri dalam belajar. Model pembelajaran lama tidak serta merta diganti, melainkan diperkaya dengan model pembelajaran baru dengan karakter partisipatoris, interaktif, *community-centred*, didukung sarana multimedia, lewat proses pembelajaran terbuka, non-linier, non-hirarkis, fleksibel dalam jadwal, informal, dan sebagainya. Bentuk model pembelajaran ini meliputi pembelajaran kolaboratif dengan sumber terbuka (*open source*) dan kursus/ kuliah *online* jarak jauh.

Pembelajaran kolaboratif dengan sumber terbuka (*open source*). Wikipedia adalah salah satu model pembelajaran yang dijiwai kultur berbagi dalam hidup berkomunitas. Wikipedia hadir sebagai proyek membuat ensiklopedi yang dikerjakan secara *online*, bersama-sama, dan terus menerus (*open source*). Setiap orang boleh terlibat di dalamnya

¹⁸ Deborah Chambers, *Social Media and Personal Relationship, Online Intimacies and Networked Friendship*, (Hampshire: Palgrave MacMillan, 2013), 148.

untuk menambah, mengedit, menghapus konten. Cull berpendapat bahwa Wikipedia merupakan suatu bentuk penerapan etika konservasi dalam pengetahuan dengan cara membentuk komunitas yang memelihara perdiskusian agar berlangsung secara terbuka dan tanpa henti, dengan mengaplikasikan pendekatan *rizomatik* dalam proses pengetahuan.¹⁹ Lebih lanjut, Cull berpendapat bahwa dalam Wikipedia, nilai akurasi menjadi sekunder dibandingkan dengan nilai berkomunitas, di mana proses menjadi fokus perhatian dibandingkan dengan hasil itu sendiri.

Selain itu, situs kuliah/ kursus *online* jarak jauh hadir dalam bentuk kelas virtual untuk mempelajari topik tertentu (misalnya Coursera.org atau edX.org). Di situ, pembelajaran dilakukan dalam dunia maya lengkap dengan guru/ dosen, silabus, modul belajar, aktivitas tugas dan ujian, forum diskusi, dan sebagainya. Beberapa situs pembelajaran *online* diselenggarakan secara kolaboratif antaruniversitas, serta menyediakan sertifikat. *Software e-learning* dikembangkan agar *e-learning* dapat didesain sendiri. Pendidikan informal semakin didukung dengan adanya *e-learning* ini karena fleksibilitasnya.

5. Implikasi Etis: Tantangan Bagi Pendidikan

Beberapa implikasi etis bagi pendidikan di era media sosial muncul sebagai tantangan, misalnya ancaman bagi nilai kejujuran dan penghargaan kepada orang lain, Kebebasan dan privasi, bahaya penyesatan, favoritisme dalam relasi guru-murid, ketidakadilan dan ketidakmerataan pendidikan.

a. Ancaman bagi nilai kejujuran dan penghargaan kepada orang lain

Kemudahan memperoleh informasi dapat menjadi ancaman bagi nilai kejujuran maupun penghargaan kepada orang lain. Isu etika yang muncul di sini adalah soal pelanggaran hak cipta, berupa tindakan plagiat maupun publikasi dan penggunaan konten karya orang lain tanpa izin.

Media sosial menggunakan basis digital memudahkan orang dalam memindahkan maupun menduplikasi data secara cepat dengan cara “copas” (*copy* dan *paste*). Lewat media sosial, informasi semakin mudah untuk diperoleh maupun disebarkan kembali. Di sini, orang dapat mudah tergoda untuk melakukan tindakan plagiat yakni melakukan kecurangan dengan cara menjadikan hasil karya orang lain sebagai hasil karya sendiri, baik dengan menjiplak secara penuh atau sebagian. George W.

¹⁹ Cull mengaplikasikan gagasan *rizomatik* Deleuze-Guattari yang menekankan aspek keterhubungan, heterogenitas, multiplisitas, dan keterputusan, ke dalam model penciptaan pengetahuan melalui komunitas, dengan ditandai proses yang sifatnya tidak tersentralisasi, non-hirarkis, non-linier, dan berlangsung terus menerus. Lihat Daniel Heath Cull, “Rhizomatic Restoration: Conservation Ethics in the Age of Wikipedia”, *The Ethics of Emerging Media: Information, Social Norms, and New Media Technology* (Drushel, Bruce E.; German, Kathleen (ed.) (London: The Continuum International Publishing Group, 2011), 82-84.

Reynolds menyatakan bahwa plagiarisme adalah “mencuri ide atau kata-kata seseorang untuk diakui sebagai pendapat sendiri”.²⁰ Dalam konteks dunia pendidikan, plagiarisme seringkali dilakukan dalam membuat karya ilmiah, misalnya skripsi, tesis, disertasi, makalah penelitian, dan sebagainya. Namun, plagiarisme juga dapat dilakukan bukan hanya dalam format teks, tetapi juga dalam bentuk peniruan gagasan berupa gambar, foto, video, dan sebagainya. Plagiarisme tidak etis karena selain merupakan tindakan tidak jujur sehingga merendahkan martabat diri sendiri, sekaligus merendahkan martabat orang lain dengan cara mengambil apa yang menjadi hak orang lain (sama dengan mencuri). Salah satu persoalan etis yang dihadapi dalam konteks plagiarisme adalah sulitnya menentukan batas-batas apa yang disebut plagiarisme atau bukan. Contohnya, tulisan di *blog* yang dibuat secara anonim dengan berisi artikel penulis lain tanpa menyebutkan sumbernya apakah dapat disebut sebagai plagiarisme? Selain itu, batasan yang disebut meniru ide orang lain juga tidak terlalu jelas.

Persoalan etis lain seputar pelanggaran hak cipta adalah mempublikasikan atau menggunakan karya orang lain dalam media sosial tanpa izin. Komunitas konten (seperti YouTube, Instagram, dll.) memang dibuat dalam rangka saling berbagi konten (baik berupa teks, foto, suara, video, dan sebagainya). Untuk saling berbagi, orang memerlukan ruang penyimpanan atau publikasi konten tersebut. Beberapa komunitas konten menyediakan ruang untuk mempublikasikan video (misalnya YouTube), atau menyediakan *e-book* untuk dapat dibaca atau diunduh secara gratis (misalnya Book4You).

Masalahnya, seringkali komunitas konten berisi hasil karya orang lain yang dipublikasikan tanpa seizin pengarang atau penerbitnya terlebih dahulu. Artinya, publikasi dilakukan mendahului izin. Komplain boleh dilakukan oleh pengguna apabila konten tersebut dinilai merugikan dirinya sehingga konten itu dapat dihapus atau dicabut. Mekanisme komplain lantas menjadi bentuk partisipasi publik untuk saling mengontrol satu sama lain dalam proses berbagi. Barangkali para pengarang buku justru semakin diuntungkan (karena menjadi semakin populer meskipun kehilangan royalti), namun penerbit sudah pasti dirugikan karena semakin kehilangan pembeli. Beberapa keberatan dapat disampaikan di sini terhadap mekanisme ini. *Pertama*, tidak semua orang memiliki kesadaran untuk melaporkan penyalahgunaan. *Kedua*, pengetahuan orang tentang hak cipta juga masih sangat terbatas, termasuk juga pengetahuan tentang cara menyampaikan komplain tersebut. *Ketiga*, barangkali pihak yang dirugikan juga tidak cukup banyak kesempatan untuk menjelajah seluruh isi situs untuk menyelidiki apakah ia sungguh-sungguh dirugikan. Singkat kata, pihak yang dirugikan tidak memiliki kebebasan yang cukup dalam posisi ini.

Pertanyaan etis lebih lanjut, dalam konteks pendidikan apakah etis untuk menggunakan video atau *e-book* tersebut (yang belum diizinkan pengarang) untuk keperluan pembelajaran di kelas atau situs *e-learning* melalui mekanisme *embed*? Cukup etiskah menampilkan catatan “Courtesy of YouTube” dalam setiap tampilan video tersebut di media lain? Aturan dan norma untuk membatasi semakin kompleks, sementara tidak semua orang memiliki pengetahuan cukup tentang hak cipta.

Konsep hak cipta pada akhirnya berhadapan dengan tantangan idealisme untuk saling berbagi pengetahuan dalam kultur media sosial. Sehubungan dengan itu, Mark Poster menggambarkan bahwa dalam kultur postmodern, *netizen* (komunitas maya) telah menggantikan

²⁰ George W. Reynolds, *Ethics in Information Technology* (Boston: Course Technology, Cengage Learning, 2010), 210.

posisi *citizen* (komunitas nyata), di mana konsep hak-hak dan kewajiban *citizen* sebagaimana digagas di Abad Pencerahan dunia barat, telah dirampas oleh teknologi internet.²¹

b. Kebebasan dan privasi

Kultur media sosial ditandai dengan membludaknya arus informasi. Informasi hadir menguasai setiap bidang kehidupan dan semakin tersebar tanpa terkendali.²² Bukan hanya menghabiskan baterai atau kapasitas memori *gadget*, meledaknya informasi juga merampas otonomi manusia. Orang menjadi semakin tidak bebas. Orang tidak lagi mengendalikan informasi, tetapi dikendalikan olehnya. Kini orang sangat tergantung pada aplikasi atau *software* untuk mencari dan menyaring informasi. Selain itu, dalam jejaring sosial, ada semacam “keharusan” untuk membalas atau terlibat dalam percakapan satu sama lain. Pesan berubah menjadi gangguan. Berbagai konten percakapan yang kurang layak dikonsumsi publik (pornografi, kekerasan, kriminalitas) beredar di media sosial. Di dalam forum media sosial, kata-kata kasar, hinaan, dan makian muncul dalam komentar-komentar yang menunjukkan ketidaksetujuan. Media sosial ikut berperan dalam menimbulkan kecemasan sosial.

Ancaman bagi otonomi manusia, terutama terarah pada anak-anak. Anak-anak adalah pihak yang dirugikan dalam fenomena membludaknya arus informasi yang sulit dibatasi lagi. Kini anak-anak di perkotaan sudah bersentuhan dengan teknologi media sosial juga. Konten yang tidak layak karena mengandung SARA, pornografi, maupun kekerasan dapat dengan mudah diakses semua pihak. Untuk melindungi otonomi pengguna, khususnya anak-anak, beberapa media sosial lantas menyediakan fasilitas penyaring informasi (melalui fasilitas filter konten berdasarkan umur atau tema).

Dalam rangka melindungi hak-hak masyarakat atas informasi, beberapa cara dilakukan seperti: sensor, pembatasan akses, serta pelaporan. Pemerintah berupaya untuk melakukan sensor atau pembatasan akses dalam rangka melindungi hak-hak masyarakat dari konten-konten yang tidak layak tersebut, misalnya melalui *portal* secara *online*. Meskipun demikian, sensor tetap saja sulit untuk dilakukan karena konten dan aplikasi dalam dunia maya cepat sekali berubah. Perubahan konten dan aplikasi ini dapat lebih cepat dari proses penyensoran itu sendiri. Selain itu, para pengguna media sosial kini diajak pula untuk terlibat aktif dalam pelaporan. Beberapa media sosial menyediakan mekanisme pelaporan konten bagi para pengguna untuk memblokir atau mencabut konten yang dipandang tidak layak untuk dipublikasikan. Para pengguna terlibat sebagai agen yang ikut aktif dalam proses penyensoran.

Selain itu, dilema etis muncul di sini. Di satu sisi, informasi yang beredar di media sosial perlu diawasi pemerintah sebab dapat disalahgunakan sehingga merugikan orang banyak (misalnya untuk merekrut teroris atau melakukan tindak kriminal). Namun, di sisi lain pembatasan atas informasi yang beredar berarti mengurangi hak orang dalam berekspresi.

Deborah Chambers memberi contoh bahwa Twitter pernah menolak untuk menutup akun orang-orang yang dianggap perusuh dengan alasan melawan hak fundamental orang untuk

²¹ Webster, *op.cit.*, 251.

²² Paul Virilio menyebut fenomena ini sebagai “bom informasi”. Lihat Paul Virilio, *The Information Bomb*, (London: Verso, 2005), 63.

berbicara, sementara di sisi lain Blackberry Messenger (BBM) sempat dilarang digunakan di beberapa negara karena dipandang terlalu ketat menjaga kerahasiaan konsumennya hingga institusi formal atau negara bahkan tidak dapat melakukan pengawasan atas isi informasi, dan karena rawan bagi penyalahgunaan (misalnya terorisme).²³

c. Munculnya bahaya penyesatan

Salah satu masalah etis dalam pembelajaran lewat media sosial adalah rentan penyesatan (penipuan dengan cara memanipulasi kebenaran informasi secara sengaja). Kerentanan penyesatan timbul karena anonimitas identitas pelaku maupun keterbukaan dalam mengubah isi konten.

Persoalan anonimitas identitas dalam dunia media sosial ditandai dengan adanya kemudahan untuk menyembunyikan atau mengubah identitas diri (menjadi identitas palsu) yang ditampilkan pada media sosial. Anonimitas memunculkan persoalan. Di satu sisi, anonimitas dalam teknologi internet menawarkan kebebasan berekspresi, sebagaimana dikatakan oleh Mikhael Dua.²⁴ Dengan identitas yang tidak ditampilkan, orang dilindungi dari resiko-resiko atas tindakan yang dilakukan. Misalnya, anonimitas berguna ketika orang membuat pelaporan atas suatu tindakan kejahatan, sehingga ia memiliki kebebasan untuk melakukan tindakan tanpa harus merasa takut atau terancam oleh pelaku kejahatan. Di sisi lain, anonimitas dapat mengurangi rasa tanggung jawab seseorang, ketika ia merasa “dilindungi” untuk melakukan suatu tindakan apa pun yang keliru tanpa diketahui orang lain. Di sini, anonimitas bisa menjadi sesuatu yang berbahaya sebab membuka peluang pada penyesatan, kecurangan, ideologisasi terselubung, ataupun upaya destruktif lainnya. Contohnya, media sosial dapat sekaligus menyediakan ruang aman bagi para teroris untuk menyebarkan ketakutan publik.

Dalam konteks pembelajaran *online* lewat media sosial, identitas dalam proyek kolaboratif, blog, atau *social networking site* dapat dibuat anonim (atau paling tidak palsu). Proyek kolaboratif semacam Wikipedia sangat rentan pada penyalahgunaan. Selalu terbuka kemungkinan bahwa tulisan di situ dibuat secara sewenang-wenang atau diarahkan pada kepentingan tertentu sang penulis, misalnya politis atau ekonomis. Wikipedia memang telah mengupayakan bentuk *login* yang disertai dengan *history* untuk melacak segala macam perubahan atas konten yang dibuat, tetapi itu saja belum cukup sebab pada dasarnya identitas dalam dunia virtual dapat dimodifikasi. Selain itu, Wikipedia terbuka pada segala perubahan terus menerus dari berbagai sumber. Di satu sisi, keterbukaan terhadap perubahan membawa kebebasan dan kreativitas. Di sisi lain, keterbukaan ini ringkih bagi kemungkinan penyesatan.

Hal serupa terjadi pula dalam *blog* atau *social networking site*. *Hoax* atau berita bohong adalah sesuatu yang sering disampaikan lewat kedua jenis media ini. Berita macam ini sulit untuk dinilai atau dilacak dari mana asal usulnya, karena mungkin tersebar dan berputar kembali melalui berbagai macam forum atau grup. Melalui *social networking site*, orang begitu mudah menyebarkan informasi pribadi yang sifatnya bukan untuk konsumsi publik, misalnya dalam bentuk gosip. Bukan

²³ Deborah Chambers, *Social Media and Personal Relationship, Online Intimacies and Networked Friendship*, (Hampshire: Palgrave MacMillan, 2013), 29.

²⁴ Mikhael Dua, *Kebebasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Sebuah Esai Etika*, Yogyakarta: Kanisius, 2011), 85

hanya itu, praktek-praktek *cyberbullying* juga mungkin dilakukan lewat berbagai media sosial.²⁵ Hal serupa juga terjadi dalam mekanisme *review* atau *online rating*, di mana prosesnya tidak dilakukan secara transparan sehingga membuka peluang pada upaya penipuan dalam rangka mencari keuntungan.

d. Favoritisme akibat media sosial: tantangan terhadap profesionalitas guru

Rana Duncan-Daston, M. Hunter-Sloan, dan Elise Fullmer menyelidiki bahaya munculnya favoritisme dalam dunia pendidikan akibat relasi antara guru dan murid yang terlalu dekat akibat media sosial.²⁶ Dalam model pendidikan tradisional, guru berinteraksi langsung dengan muridnya. Intimitas dan kedekatan emosional terjalin dalam proses pembelajaran. Namun, dalam model pendidikan di era teknologi media sosial, relasi antara guru dan murid bisa dilakukan secara virtual melalui media sosial. Relasi di media sosial berjarak, namun dapat dilakukan secara intens. Lewat media sosial, guru dan murid dapat berkomunikasi dan bertukar informasi kapan saja dan di mana saja. Akibatnya, intimitas atau kedekatan emosional antara guru dan murid dapat dibangun lewat komunikasi melalui *gadget*.

Di sini, ada ancaman terhadap profesionalitas guru. Kedekatan emosional antara guru dan murid dapat menimbulkan sikap yang tidak lagi objektif dalam pendidikan. Favoritisme dalam pendidikan dapat terjadi ketika guru memiliki preferensi sikap tertentu kepada seseorang yang ditimbulkan karena kedekatan emosional. Favoritisme ini pada akhirnya merusak integritas guru sebagai subyek yang semestinya bersikap obyektif dalam berrelasi dengan para murid.

e. Isu ketidakadilan dan ketidakmerataan pendidikan

Dalam kenyataan hidup, tidak semua orang memiliki akses internet. Selain itu, tidak semua orang juga menguasai teknologi internet. Literasi orang terhadap teknologi internet di dalam masyarakat tidak sama. Sebagian masyarakat sudah melek internet dan terbiasa mengaplikasikannya, sementara sebagian lain tidak. Di sini, isu ketidakadilan dan ketidakmerataan dalam pendidikan terjadi. Mereka yang memiliki akses pada internet semakin maju, sementara yang tidak akan semakin tertinggal. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet berhadapan dengan soal adanya jurang lebar antar anggota masyarakat terkait literasi teknologi komunikasi dan informasi (*digital divide*).

Dalam kasus di Indonesia, problematika pemerataan dan ketidakadilan pengetahuan sangat kompleks. Masyarakat di Indonesia amat beragam. Pluralitas dan heterogenitas masyarakat terjadi karena faktor geografis, ekonomis, sosial politis, maupun kultural. Perbedaan wilayah dengan berbagai latar belakang kulturalnya dapat menjadi tantangan. Perbedaan generasi, pola pikir, kematangan intelektual dan moral dalam kehidupan bermasyarakat terjadi. Sebagian masyarakat kita masih hidup masih hidup dalam iklim pertanian tradisional, sebagian lagi dalam kemajuan

²⁵ Menurut George W. Reynolds, *cyberbullying* adalah "pelecehan, perkataan menyakitkan, penghinaan, atau ancaman yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok kecil melalui orang melalui internet atau telepon selular". Reynolds, *op.cit.*, 310.

²⁶ Rana Duncan-Daston, M. Hunter-Sloan, Elise Fullmer, "Considering the Ethical Implications of Social Media in Social Work Education, *Journal of Ethics Information Technology* (2013) 15:35 - 43.

industri teknologi informasi. Sebagian masyarakat masih hidup dalam ketertinggalan, sementara lainnya sudah semakin maju dan berkembang. Pendidikan belum merata, karena masih tersentralisasi di kota-kota besar, khususnya di Pulau Jawa. Akses internet juga belum sepenuhnya menjangkau seluruh wilayah Indonesia.

6. Penutup: Beberapa Rekomendasi

Sebagai kata penutup, penulis ingin memberikan beberapa rekomendasi berkenaan dengan arah pendidikan di era media sosial:

1. Pendidikan etika masih tetap memegang peranan penting untuk mengarahkan perilaku manusia kontemporer.
 - a. Sehubungan dengan fenomena maraknya plagiarisme dan pelanggaran hak cipta dalam pendidikan, pendidikan perlu diarahkan pada soal membentuk karakter kejujuran dan penghargaan terhadap orang lain. Selain itu, para peserta didik juga perlu dibekali dengan pengetahuan tentang hak cipta.
 - b. Berkaitan dengan soal kebebasan dan privasi, para peserta didik perlu dibekali dengan pendidikan yang membentuk karakter pribadi yang mampu membuat pemilahan kritis atas informasi serta memiliki rasa tanggung jawab dan peduli untuk merawat informasi dalam media sosial.
 - c. Tentang profesionalitas guru, pendidikan etika bagi guru juga perlu diberikan melalui etika guru.
2. Prioritas pendidikan adalah pada masyarakat yang tertinggal. Pemerintah perlu berpihak kepada mereka yang belum melek internet lewat pembelajaran dan pelatihan kepada masyarakat di daerah-daerah tertinggal, dengan disertai dukungan dana, sarana, maupun prasarana dan sebagainya.

Sumber:

Buku:

Castell, Manuel, *The Information Age, Economy, Society and Culture, Vol. I "The Rise of Network Society" 2nd ed.* (West Sussex: Wiley-Blackwell A John Wiley & Sons Ltd. Publication, 2010).

Curren, Randall (ed.), *A Companion to the Philosophy of Education* (Oxford: Blackwell Publishing, 2003).

Chambers, Deborah, *Social Media and Personal Relationship, Online Intimacies and Networked Friendship*, (Hampshire: Palgrave MacMillan, 2013).

Driyarkara, *Driyarkara Tentang Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1950).

Drushel, Bruce E.; German, Kathleen (ed.) *The Ethics of Emerging Media*, (London: The Continuum International Publishing Group, 2011).

Dua, Mikhael, *Kebebasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Sebuah Esai Etika*, Yogyakarta: Kanisius, 2011).

Pegrum, Mark, *From Blogs to Bombs: The Future of Digital Technologies in Education* (Crawley: UWA Publishing, 2009).

Power, Colin, *The Power of Education, Education for All, Development, Globalisation and UNESCO*, (Singapore: Springer, 2015).

Reynolds, George W., *Ethics in Information Technology* (Boston: Course Technology, Cengage Learning, 2010).

Taprial, Varinder; Kanwar, Priya, *Understanding Social Media* (Ventus Publishing Aps, 2012).

Virilio, Paul, *The Information Bomb*, (London: Verso, 2005).

Webster, Frank, *Theories of the Information Society 3rd ed.* (London: Routledge, 2006).

Jurnal:

Duncan-Daston, R.; Hunter-Sloan, M.; Fullmer, Elise, "Considering the Ethical Implications of Social Media in Social Work Education, *Journal of Ethics Information Technology* (2013) 15:35 - 43.

Kaplan, Andreas M.; Haenlein, Michael, "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media", *Business Horizons* (2010), 53.

Rajiv and Manohar Lal, "Web 3.0 in Education & Research", *BIJIT - BVICAM's International Journal of Information Technology*, Bharati Vidyapeeth's Institute of Computer Applications and Management (BVICAM), New Delhi, (July – December, 2011); Vol. 3 No. 2, 336-338.

Koran:

Tim jurnalis Kompas, "Ke Mana pun Pokemon Pergi, Tetap Akan Kucari...", *Harian Umum KOMPAS*, Jumat, 15 Juli 2016, 1.

Website:

<http://www.unesco.org/new/en/education/networks/global-networks/aspnet/about-us/strategy/the-four-pillars-of-learning/> diakses pada 10 Juli 2016.

Kemdikbud RI, UU no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf> diakses pada 10 Juli 2016.



**HIMPUNAN DOSEN ETIKA SELURUH INDONESIA
(HIDESI)**
Sertifikat

memberikan penghargaan kepada

Rudi Setiawan

atas partisipasi aktif sebagai Pemakalah dalam Konferensi HIDESI KE-26 tahun 2016
“Etika, & Arah Pendidikan”
Universitas Ciputra 22 - 23 Juli 2016

Surabaya, 23 Juli 2016



Dr. Mikhael Duta
Ketua HIDESI