

Literature Review

The role of school counselors in forming student becoming a digital citizen

Anastasia Dewi Anggraeni*)

Universitas Indraprasta PGRI

*) Correspondence regarding this article should be addressed to: Department of English Education. Jl. Raya Tengah No. 80, Kel. Gedong, Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760, Indonesia; e-mail: angelinanasta@gmail.com

Article History:

Received: 16/08/2017;
Revised: 24/10/2017;
Accepted: 27/10/2017;
Published: 06/11/2017.

How to cite (APA 6th):

Anggraeni, A.D. (2017). The role of school counselors in forming student becoming a digital citizen. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 151-160. DOI: 10.26539/terapeutik.12149



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © Anggraeni, A.D. (2017).

Abstract: The Internet is a technology that continued to develop. The development of Internet applications as if ceaselessly. Starting from electronic mail applications known as e-mail, online games, to social networking, such as: twitter, path, Instagram, Facebook, and so forth. The Internet gives a lot of influence to human life. On the one hand, it provides a variety of conveniences for its users, but also gives a negative impact. The development of 21st century technology demands all elements throughout the world of education to utilize technology on all aspects. Digital Citizenship is a concept that helps school counselor and parents to know what students should know about using technology properly. Digital citizenship is the norm of using true and responsible technology. The role of school counselor is required to able the technology for guide students to become good citizen digital models, and the most important is how to form the habit of accessing the digital world in a safe way.

Key words: School counselor work, Students, digital citizen

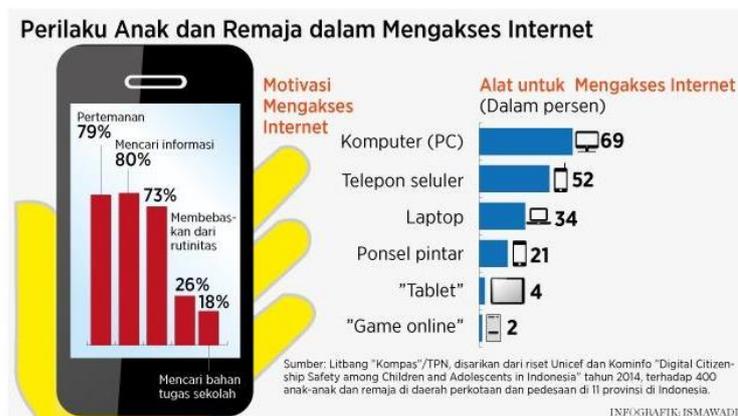
Abstrak: Internet merupakan teknologi yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan aplikasi internet seakan tiada hentinya. Mulai dari aplikasi surat elektronik yang dikenal dengan e-mail, online games, sampai ke jejaring sosial, seperti: twitter, path, instagram, facebook, dan sebagainya. Internet memberikan banyak pengaruh bagi kehidupan manusia. Di satu sisi memberikan berbagai kemudahan bagi penggunaannya, tetapi juga memberikan dampak negatif. Perkembangan teknologi abad 21 menuntut semua elemen dalam dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi di segala aspek. Digital Citizenship merupakan konsep yang membantu guru dan orang tua untuk mengetahui apa yang harus diketahui oleh siswa tentang menggunakan teknologi dengan benar. Digital Citizenship merupakan norma penggunaan teknologi yang benar dan bertanggung jawab. Peranan guru Bimbingan Konseling dituntut untuk dapat menguasai teknologi sehingga dapat menjadi contoh digital citizen yang bagi siswa dan membimbing siswa untuk menjadi model digital citizen yang baik, dan yang paling penting adalah bagaimana membentuk kebiasaan dalam mengakses dunia digital dengan cara yang aman.

Kata Kunci: Pekerjaan konselor sekolah, siswa, masyarakat digital.

Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. "Penyebabnya adalah perkembangan infrastruktur dan mudahnya mendapatkan smartphone atau perangkat genggam," terang ketua APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), Jamalul Izza (Widiartanto, 2016).



Gambar hasil survei litbang Kompas tentang perilaku pengguna internet di Indonesia, sebagaimana tayang pada edisi 21 Juli 2015 (Palupi Anisa Auliani, 2015, Kompas.Com)

Survei Litbang Kompas menunjukkan, perangkat telepon genggam menjadi media yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet. Setiap empat dari sepuluh responden mengaku memiliki perangkat smartphone dan sekitar 85 persen di antaranya menyatakan kerap mengakses internet menggunakan peranti tersebut (Suwardiman, 2015).

Data survei APJII (Widiartanto, 2016) bekerja sama dengan Lembaga Polling Indonesia melakukan survei juga mengungkap bahwa rata-rata pengakses internet di Indonesia menggunakan perangkat genggam. Statistiknya, yaitu (1) 67,2 juta orang atau 50,7 persen mengakses melalui perangkat genggam dan computer, (2) 63,1 juta orang atau 47,6 persen mengakses dari smartphone, dan (3) 2,2 juta orang atau 1,7 persen mengakses hanya dari komputer.

Menurut Direktur Pemberdayaan Informatika, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Aptika) Kementerian Kominfo Septriana Tangkary (Kominfo, 2014), dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Perkembangan teknologi saat ini bagaikan dua mata pisau yang perlu mendapatkan perhatian khusus dari semua elemen. Tidak bisa dipungkiri bahwa di balik manfaat internet, juga menimbulkan banyak mudarat dan dampak yang mengkhawatirkan, mulai dari pornografi, kasus penipuan, dan kekerasan yang semua bermula dari dunia maya, ujanya. Ditegaskannya, semua permasalahan tersebut, harus mendapat penanganan serius agar dampak negatif dari internet dapat diminimalkan.

Ada beberapa hasil studi *ground-breaking* yang dilakukan Kementerian Kominfo, Kementerian PPPA bersama UNICEF yang menganalisis aktivitas dan perilaku online dikalangan anak dan remaja yang berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" (Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia) menyimpulkan bahwa: (1) anak-anak dan remaja memiliki tiga motivasi utama untuk mengakses internet: untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan, (2) pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi, (3) terkait isu privasi, secara umum studi ini menemukan bahwa ada banyak anak dan remaja yang memberikan informasi pribadi seperti alamat rumah, nomor telepon, atau alamat sekolah, (4) sebagian besar dari mereka, menyadari akan pentingnya password untuk e-mail dan media sosial, (5) selain itu, hampir semua dari mereka tidak setuju terhadap isi pornografi di internet. Namun, sejumlah besar anak dan remaja telah terekspos dengan konten pornografi, terutama ketika muncul

secara tidak sengaja atau dalam bentuk iklan yang memiliki bernuansa vulgar, (6) pihak orangtua mungkin ketinggalan dari anak-anak mereka dalam hal menguasai dan menggunakan media digital, sedikit dari orangtua yang mengawasi anak-anak mereka ketika mengakses internet, dan sedikit yang menjadi 'teman' anaknya dalam jejaring sosial, (7) orangtua dan guru semakin menyadari manfaat media digital untuk mendukung pendidikan dan pembelajaran anak. Misalnya, semakin banyak guru yang menugaskan siswa untuk mengumpulkan informasi dari internet untuk mengerjakan berbagai tugas. Hal ini langkah yang baik untuk meningkatkan pemanfaatan internet sebagai sarana pendidikan (Gatot S. Dewa Broto, 2014).

Ketika penggunaan media sosial dan media digital berkembang dengan cepat di kalangan muda, dukungan orangtua dan integrasi media digital dalam pendidikan masih tertinggal. Karena Internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak dan remaja di Indonesia, diperlukan upaya - upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kaitannya dengan keamanan berinternet. Hal ini dapat dicapai melalui sosialisasi, pendidikan literasi maupun pelatihan. Pemahaman penggunaan dan keamanan media digital sangat penting utamanya dari perspektif anak-anak dan remaja, sebelum merancang program-program informasi tentang keamanan digital. Termasuk memahami tentang cara mereka mengartikan dan menggunakan teknologi digital, komunikasi secara online dan perilaku berisiko atau tidak aman.

Anak-anak dan remaja tertarik untuk belajar tentang keamanan berinternet. Setiap kampanye atau program yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut harus didasarkan pada bukti-bukti empiris dan melibatkan anak-anak dan remaja itu sendiri sehingga kampanye atau program tersebut tepat sasaran. Pihak orang tua dan guru harus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka dalam aktivitas digitalnya, dan terlibat didalamnya. Salah satu cara sederhana, contohnya orang tua dapat menjadi 'teman' di akun jejaring sosial anak, karena di sinilah anak-anak dan remaja 'bermain' di dunia maya. Di sini orang tua dapat bergabung dan berkomunikasi secara intensif dengan anak-anak untuk menciptakan lingkungan yang aman dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka di dunia cyber.

Perlu perhatian khusus untuk memberikan informasi bagi anak dan remaja tentang resiko bahaya yang mungkin timbul dari pertemuan langsung dengan seseorang yang baru dikenal dari dunia maya. Para orangtua dan guru perlu mengetahui dan terlibat dalam program keamanan digital bagi anak dan remaja. Pesan-pesan tentang keamanan digital harus berimbang dengan menekankan pada kemanfaatan internet bagi pendidikan, penelitian, dan perdagangan.

Anak-anak dan remaja harus terus dimotivasi untuk memandang dan menjadikan internet sebagai sumber informasi yang berharga, dan untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, memperluas kesempatan dan keberdayaan mereka dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik. Perlu dikembangkan cara-cara efektif untuk mengkampanyekan keamanan digital secara online maupun offline melalui segala bentuk saluran media tradisional maupun digital, seperti televisi, radio, websites, atau media sosial yang sering digunakan oleh anak dan remaja.

Peran Guru Bimbingan Konseling adalah fungsi seorang pengajar dan pendidik yang memegang tanggung jawab memberikan bantuan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal agar individu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya. Dan orang yang memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan profesional yang diberikan oleh pembimbing yang mana disebut dengan konselor, sedangkan yang dibimbing disebut dengan klien agar dapat berkembang secara optimal (Syafriana, 2011).

Winkel (2005) mendefinisikan bimbingan: pertama, usaha melengkapi individu dengan pengetahuan, pengalaman, dan informasi tentang dirinya sendiri. Kedua, cara untuk memberikan bantuan kepada individu untuk memahami dan mempergunakan secara efisien dan efektif segala kesempatan yang dimiliki untuk perkembangan pribadinya. Ketiga, sejenis pelayanan kepada individu-individu agar mereka dapat menentukan pilihan, menetapkan tujuan dengan tepat, dan menyusun rencana yang realistis sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan memuaskan diri dalam lingkungan tempat mereka hidup. Keempat, proses pemberian bantuan atau pertolongan kepada individu dalam hal memahami diri sendiri, menghubungkan pemahaman tentang dirinya sendiri dengan lingkungan, memilih, menentukan, dan menyusun rencana sesuai dengan konsep

dirinya dan tuntutan lingkungan. Sedangkan pengertian konseling menurut Natawidjaja (Sukardi, 2008) adalah suatu pelayanan yang merupakan hubungan timbal balik antara dua orang individu dimana yang seorang sebagai konselor yaitu orang yang memberikan bimbingan dan konseli atau klien yaitu orang yang di berikan bimbingan. Bimbingan Konseling adalah proses bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan profesional yang diberikan pembimbing kepada yang dibimbing agar dapat berkembang secara optimal yaitu mampu memahami memahami diri, mengarahkan diri, dan mengaktualisasikan diri sesuai tahap perkembangan sifat-sifat, potensi yang dimiliki dan latar belakang kehidupan serta lingkungannya, sehingga tercapai kebahagiaan di dalam kehidupannya.

Di sekolah bimbingan dan konseling yang dilakukan baik dengan sengaja maupun tidak sengaja. Kadang tanpa menyadari guru telah memberikan bimbingan kepada siswa saat memberi pengarahan dan informasi. Tetapi bimbingan terhadap siswa sekolah menengah berbeda dari murid SD. Mereka pada tahap perkembangan remaja yang merupakan transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Banyak gejala yang menandai masa perkembangan remaja itu. Oleh karena itu konselor di sekolah menengah di tuntut untuk memahami berbagai gejala yang secara potensial sering muncul itu dan cara penanganannya. Bentuk-bentuk permasalahan khusus seperti masalah sosial, ekonomi, teknologi masalah dan banyak muncul di antara remaja.

Menurut Yusuf (2009) bahwa bimbingan pribadi merupakan upaya untuk membantu individu dalam menemukan dan mengembangkan pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani. Sementara bimbingan sosial merupakan upaya untuk membantu individu dalam mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sosial yang dilandasi budi pekerti luhur dan tanggung jawab. Bimbingan pribadi-sosial berarti upaya untuk membantu individu dalam menghadapi keadaan batinnya sendiri dan mengatasi konflik-konflik dalam diri dalam upaya mengatur dirinya sendiri di bidang kerohanian, perawatan jasmani, pengisian waktu luang, penyaluran nafsu seksual dan sebagainya, serta upaya membantu individu dalam membina hubungan sosial di berbagai lingkungan (pergaulan sosial). Sebagaimana syarat di atas maka guru pembimbing dituntut untuk mengadakan pendekatan yang bersifat pribadi dalam setiap proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar dapat merespon segala masalah, tingkah laku yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Adapun tugas guru Bimbingan Konseling secara khusus (Sukardi, 2007), adalah sebagai berikut: (a) Melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. (b) Memasyarakatkan layanan bimbingan dan konseling. (c) Merencanakan program bimbingan dan konseling. (d) Melaksanakan segenap program layanan bimbingan dan konseling. (e) Mengevaluasi proses dan hasil pelaksanaan program layanan bimbingan dan konseling. (f) Melaksanakan tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi program pelayanan bimbingan dan konseling. (g) Mengadministrasikan kegiatan layanan bimbingan dan konseling. (h) Mempertanggungjawabkan tugas dan kegiatannya dalam pelayanan bimbingan dan konseling kepada koordi nator bimbingan dan konseling.

Dalam proses pendidikan, peserta didik merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (UU Sisdiknas, 2003), peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Menurut Umar & Lasula (2000) ciri khas seorang peserta didik yang perlu dipahami oleh seorang pendidik ialah sebagai berikut: (1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga merupakan insan yang unik, (2) Individu yang sedang berkembang, (3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi. Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri.

Beberapa ciri khas peserta didik tersebut diatas harus diketahui dan dipahami mendalam oleh seorang pendidik sehingga dengan begitu ia dapat mengatur kondisi dan strategi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

A digital citizen refers to a person utilizing information technology (IT) in order to engage in society, politics, and government. Define digital citizens as "those who use the Internet regularly and effectively" (Mossberger, 2011). Digital Citizenship adalah istilah yang berisi aturan perilaku yang sesuai dalam menggunakan teknologi. Mulai dari etika cyberbullying, privasi dan keamanan online, hak cipta, plagiarisme, dan sebagainya.

Menurut Sudrajat (2013), digital citizenship menunjuk pada kualitas perilaku individu dalam berinteraksi di dunia maya, khususnya dalam jejaring sosial, dengan menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab, sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. Digital Citizenship berhubungan dengan kemampuan mengelola dan memonitor perilaku dalam menggunakan teknologi, yang didalamnya terkandung keamanan, etika, norma, dan budaya. Bagaimana seharusnya kita memanfaatkan teknologi informasi secara aman, tidak menimbulkan kerugian dan membahayakan keselamatan diri sendiri maupun orang lain. Bagaimana seharusnya kita berkomunikasi di jejaring sosial dengan tetap menjaga etika, mengacu pada norma-norma yang berlaku di lingkungan internal, nasional maupun universal.

Situs jejaring ditengarai kerap digunakan sebagian orang atau kelompok tertentu untuk mencerna dan mencemarkan nama baik orang lain. Jika anda sempat mengikuti komentar-komentar yang ada di berbagai media online, khususnya yang terkoneksi ke situs jejaring sosial, anda bisa menemukan puluhan atau ratusan komentar yang menggambarkan betapa masih perlunya peningkatan pemahaman dan kesadaran akan Digital Citizenship ini.

Berdasarkan pernyataan Mike Ribble (Sudrajat, 2013), digital citizenship bukan hanya merupakan alat untuk mengajar tetapi juga merupakan sebuah cara untuk menyiapkan siswa untuk menjadi bagian masyarakat yang sarat dengan teknologi. Digital Citizenship merupakan norma penggunaan teknologi yang benar dan bertanggung jawab. Guru diuntut untuk dapat menguasai teknologi sehingga dapat menjadi contoh digital citizen yang bagi siswa dan membimbing siswa untuk juga menjadi model digital citizen yang baik, dan yang paling penting adalah bagaimana membentuk kebiasaan dalam mengakses dunia online/digital dengan cara yang aman.

Dengan demikian, tugas seorang guru Bimbingan Konseling adalah membantu perubahan tingkah laku konseli atau siswa dalam menanggulangi kenakalan remaja atau pergaulan bebas menuju kondisi yang lebih baik dan berakhlak positif. Untuk membentengi perubahan tingkah laku anak terutama di zaman yang serba teknologi dan maraknya video porno. Disadari atau tidak guru yang profesional akan sangat mempengaruhi terhadap kelancaran dan keberhasilan penanggulangan pengaruh negatif teknologi informasi yang disebabkan oleh kenakalan remaja. Akan tetapi kita tidak bisa membebaskan permasalahan ini hanya kepada guru yang merupakan komponen terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan. Selain itu melalui pendidikan formal, keluarga merupakan tempat yang sangat signifikan untuk teraplikasikannya apa yang diperoleh anak dan pendidikan formal ke dalam praktek kehidupan.

Diskusi

Langkah yang tepat dalam beradaptasi di dunia digital citizenship, terlebih dahulu para guru Bimbingan Konseling perlu memahami karakteristik siswa generasi millennial. Karakteristik yang paling menonjol dari siswa generasi millennial adalah kemampuannya untuk mengakses informasi dalam jumlah yang nyaris tak terbatas. Hal tersebut salah satunya ditunjang oleh pengoperasian komputer maupun gadget yang tersambung dengan jaringan internet. Saat ini sudah bukan zamannya lagi guru menjadi narasumber utama. Mesin pencari digital terbukti mampu menyediakan beribu-ribu bahan ajar yang lebih bervariasi dari segi tampilan dan kualitasnya. Dengan begitu, siswa lebih berpotensi memiliki wawasan global yang tak dapat dibendung, dan mampu mendapatkannya secara mandiri.

Untuk menjalankan fungsi guru Bimbingan Konseling yang ideal di era digital citizenship, tentu saja para guru Bimbingan Konseling juga harus melek teknologi. Melek teknologi bukan berarti harus profesional terlebih dahulu sebelum memulai suatu inovasi belajar yang baru. Pengoperasian teknologi yang tepat guna adalah proses belajar seumur hidup, artinya tidak ada kata final dan juga tidak ada kata ketinggalan bagi siapa saja yang mau belajar. Learning by doing.

Menurut UNICEF (Kominfo, 2017) tidak hanya orang dewasa yang saat ini menggunakan internet. Anak-anak juga menggunakan telepon pintar sebagai perangkat utama mereka saat online, dibandingkan dengan komputer dan laptop. Hal ini menunjukkan bahwa hampir tidak mungkin memisahkan anak-anak dari telepon pintar karena melalui perangkat tersebut mereka terhubung

dengan informasi, hiburan, teman, keluarga dan tidak bisa hidup tanpa hal itu. Anak-anak bahkan membawa telepon saat ke toilet dan tidur dengan telepon di bawah bantal mereka.

Hasil data mikro BPS (Badan Pusat Statistik) pada survei Ekonomi dan Sosial di tahun 2016 (Paramita, 2017), sebanyak 66,9% anak usia sekolah dasar mengakses internet di Indonesia, menggunakannya untuk kebutuhan hiburan, misalnya main *games*, menonton acara televisi, atau mendengarkan radio. Ada pula yang digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah, untuk media sosial (Facebook, Twitter, Whatsapp, dll), mengakses informasi, dan *e-mail*.

Berdasarkan data tersebut di atas menunjukkan bahwa game dan media sosial lebih besar diminati oleh anak-anak. Hal ini dapat berdampak kepada perkembangan karakter anak. Karakter tersebut dapat menjadi positif dan negatif. Namun, kenyataannya banyak hal negatif yang mempengaruhi perkembangan anak didik. Maka peran orang tua, guru kelas, maupun guru Bimbingan Konseling sangat diharapkan di dalam dunia pendidikan.

Resiko yang paling sering dihadapi murid ketika berinternet, yaitu kecanduan, terpapar konten negatif, *cyberbully* misalnya mencakup diganggu secara emosional, penistaan atau penodaan, intimidasi dan eksklusi sosial, pelanggaran privasi, predator atau pedofil online (Kominfo, 2017).

Konsep Digital Citizenship muncul seiring dengan semakin dahsyatnya perkembangan teknologi informasi dan internet yang ditopang dengan kehadiran berbagai situs jejaring, baik dalam bentuk macroblog maupun microblog. Saat ini, ratusan juta orang dari berbagai belahan dunia telah memanfaatkan kehadiran situs jejaring sebagai ajang untuk saling interaksi antara satu individu dengan individu lainnya secara digital. Mereka bergabung dan membentuk komunitas-komunitas tertentu untuk saling berbagi informasi dan memanfaatkan berbagai konten yang didistribusikan, baik dalam bentuk video, e-book, gambar, dan lain-lain.

Lantas, apa sesungguhnya *Digital Citizenship* itu? Menurut Teachthought.com (Sudrajat, 2013) memberikan rumusan tentang *Digital Citizenship* sebagai *“the quality of an individual’s response to membership in a community”*. Sementara, digitalcitizenship.net memberikan pengertian *Digital Citizenship* sebagai *“the norms of appropriate, responsible behavior with regard to technology use”*. Rumusan dari Teachthought.com lebih berkaitan dengan penggunaan jejaring sosial, sedangkan digitalcitizenship.net memberikan pengertian *Digital Citizenship* dalam konteks penggunaan teknologi yang lebih luas. Dari kedua rumusan tersebut tampak bahwa *Digital Citizenship* menunjuk pada kualitas perilaku individu dalam berinteraksi di dunia maya, khususnya dalam jejaring sosial, dengan menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab, sesuai dengan norma dan etika yang berlaku.

Melihat perkembangan penggunaan internet dan situs jejaring di Indonesia yang demikian pesat, di satu sisi bisa dikatakan sebagai suatu kemajuan, setidaknya masyarakat sudah belajar untuk mengenal teknologi, tetapi di sisi lain menimbulkan keprihatinan tersendiri, khususnya bila dikaitkan dengan *Digital Citizenship* ini.

Menurut Mike S. Ribble dan Gerald D. Bailey (Sudrajat, 2013) untuk menjadi warga digital (*Digital Citizen*) yang sehat dan bermartabat tentu diperlukan edukasi tersendiri. Di sekolah, siswa perlu dibelajarkan dalam mengakses berbagai informasi melalui internet secara benar dan mampu berkomunikasi secara beradab dalam situs jejaring yang diikutinya. *“Digital Citizenship must become part of our school culture—not just a class or lesson but the way we do business in education”*. Dalam hal ini sangat penting peranan guru, khususnya guru Bimbingan Konseling untuk menjaga keselamatan siswa di internet. Menurut Microsoft Educator Community (Rahayu) menerapkan *digital citizenship* dapat dilakukan dengan mengenalkan pada siswa tiga pilar utama dalam *Digital Citizenship*.

Digital literacy: bagaimana melindungi diri sendiri?

Digital Literacy atau literasi digital merupakan kemampuan seseorang di dunia maya untuk dapat mencari, memahami, mengevaluasi dan membuat informasi sehingga dapat lebih bersiap diri dalam menghindari situasi yang beresiko, membuat keputusan yang lebih baik dalam menyebarkan informasi, dan pemahaman yang lebih baik dalam mengelola *privacy* di dunia maya. Guru harus memberi pemahaman kepada siswa tentang kebiasaan dasar dalam menjaga keamanan di dunia maya, seperti bagaimana siswa dapat menjaga akun dan reputasi mereka, pentingnya menggunakan

password yang kuat dan rahasia, dan bagaimana melakukan update komputer atau perangkat mereka untuk melawan *malware* atau *scam*.

Digital civility: bagaimana saling melindungi?

Pengguna internet harus dapat menunjukkan rasa hormat terhadap kebiasaan orang lain dalam dan protektif terhadap hak orang lain dan terhadap haknya sendiri. Pengguna internet juga harus dapat mengaplikasikan keterampilan untuk bersifat etis dan dalam batas-batas norma sosial. Seorang guru harus dapat menerapkan dan mencontohkan kepada siswanya bagaimana bersikap sepatutnya di dunia online.

Sikap yang diharapkan dapat diterapkan oleh siswa adalah: empati, welas asih, dan kebaikan dalam setiap interaksi dan memperlakukan semua orang yang terhubung melalui internet dengan rasa hormat dan bermartabat. Siswa harus dapat menghargai perbedaan budaya dan pendapat, jika tidak setuju dengan suatu pendapat sebaiknya bersikap bijak dalam menanggapi pendapat tersebut. Guru harus bijak menyarankan siswa untuk berfikir terlebih dahulu sebelum merespon terhadap sesuatu secara online, agar tidak menyakiti orang lain, merusak reputasi diri sendiri, mengancam keselamatan diri sendiri atau orang lain. Kemudian, guru harus dapat memberi dukungan kepada siswa jika merasa tidak untuk mengatakan kepada seseorang, dan dapat menawarkan bantuan kepada mereka yang menjadi target kekerasan atau kekejaman, melaporkan kegiatan yang mengancam keselamatan orang lain, dan mempersiapkan bukti-bukti yang diperlukan terhadap kebiasaan yang menyimpang atau tidak aman.

Information literacy: bagaimana melindungi konten digital yang dimiliki?

Information Literacy atau literasi informasi adalah kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari internet secara efektif untuk menyelesaikan pekerjaan, menjawab pertanyaan-pertanyaan, atau meneliti sebuah topik.

Luasnya penggunaan internet sebagai sumber informasi harus disikapi secara bijak baik bagi guru maupun siswa. Guru harus memberikan pengetahuan kepada siswa tentang undang-undang hak cipta, aturan-aturan untuk mengunduh video atau musik yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Literasi Informasi diperlukan agar siswa dapat mengakses informasi secara efektif dan efisien, dapat mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, sehingga dapat memanfaatkan informasi secara akurat dan kreatif.

Untuk menjadi *Digital Citizen* yang baik beberapa peraturan yang harus kita terapkan pada diri kita, kerabat, siswa dan lingkungan kita antara lain (Rahayu): (1) perlakukan orang lain dengan hormat dan bermartabat, (2) berinteraksi dengan bijaksana dan cara-cara yang konstruktif, (3) menentang olok-olok, mempermalukan dan mengancam orang lain, (4) menghargai perbedaan pendapat dan memberikan ruang untuk pandangan yang berbeda, (5) melawan tindakan penyalahgunaan dan kekerasan, jika perlu laporkan kepada pihak yang berwajib, (6) memperhatikan dan mempraktekkan kebiasaan online yang sehat, seperti memperhatikan sejenak apa yang di tulis, sebelum merespon atau mengirim pesan, e-mail, atau post di media sosial.

Guru harus belajar untuk menggunakan teknologi dan aplikasi terbaru khususnya dalam pembelajaran. Seorang pendidik dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi termasuk penggunaan internet untuk hal yang positif. Jauhkan mindset (pola pikir) guru yang beranggapan bahwa faktor usia yang sudah lanjut sehingga menghalangi mereka untuk belajar. Padahal mereka mengetahui bahwa belajar itu sampai akhir hayat bukan hanya saat sudah menjadi guru kemudian berhenti untuk belajar. Oleh karena itu seorang guru harus melek teknologi dan jadi penggerak perubahan pendidikan ke arah yang lebih baik. Sehingga guru bisa memanfaatkan teknologi terbaru tersebut untuk memajukan Pendidikan di tanah air. Tetapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bukan tanpa masalah. Kehadiran gadget telah mengubah pola pikir dan perilaku peserta didik kita. Sehingga berbagai persoalan kemudian muncul ke permukaan dan telah mengubah karakter pelajar di tanah air setelah kehadiran gadget dan teknologi canggih tersebut.

Kini pelajar bebas mengakses apa saja dari ponselnya, termasuk mengungkapkan kata-kata yang mengandung ucapan kebencian, kata-kata kasar terhadap teman-temannya, melihat konten

video negatif, dan hal-hal negatif lainnya. Oleh karena itu ada beberapa hal yang harus dilakukan dan disikapi saat ini diantaranya adalah gurunya harus melek teknologi. Faktor utama Pendidikan di lingkungan sekolah tentu adalah guru. Di tengah kemajuan dan teknologi yang canggih ini guru harus bisa memahami dan mengerti tentang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Program pelayanan Bimbingan Konseling berusaha untuk dapat menemukan antara kemampuan individu dengan cita-citanya serta dengan situasi dan kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, dalam kondisi yang seperti inilah dirasakan perlunya peran Bimbingan Konseling yang memfokuskan kegiatan dalam membantu menghadapi tantangan globalisasi dan informasi saat ini. Hal tersebut akan berdampak luas terhadap seluruh aspek kehidupan. Bimbingan Konseling merupakan proses upaya membantu individu untuk mencapai perkembangannya secara optimal. Pada intinya Bimbingan Konseling merupakan suatu upaya bantuan terhadap individu untuk membantu mengoptimalkan perkembangan dalam kehidupannya serta membimbing individu agar mengetahui atau mengerti dirinya sendiri, mengarahkan, merealisasi, mengembangkan potensi, serta mengaktualisasi dirinya sendiri dan juga melalui tugas-tugas perkembangannya dengan baik. Oleh karena itu, Bimbingan Konseling juga memerlukan suatu penyesuaian dengan kemajuan yaitu dengan penerapan aplikasi teknologi informasi.

Tugas seorang guru Bimbingan Konseling atau konselor diantaranya adalah membantu perubahan tingkah laku konseli atau siswa dalam menanggulangi pengaruh negatif teknologi informasi menuju kondisi yang *adequate*. Dalam penggunaan teknologi harus ditanamkan juga etika dalam penggunaannya. Sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan positif. Apabila hal tersebut semuanya terpenuhi, dapat dipastikan dalam prosesnya akan berjalan lancar. Sehingga dapat terciptanya suasana yang efektif dengan semangat belajar siswa yang tinggi. Berdasarkan fungsi guru Bimbingan Konseling sebagai subjek pendidikan yang penting, maka terdapat 3 peran yang dapat dilakukan guru melek teknologi dalam mengelola proses belajar mengajar di era *digital citizenship*. 3 peran tersebut adalah guru sebagai motivator, navigator, dan validator (Rahayu).

Dengan demikian tiga peran utama guru Bimbingan Konseling sebagai motivator, navigator, dan validator diharapkan dapat lebih membantu mengarahkan dan mengawasi peserta didik di dalam penggunaan internet serta menjadikan peserta didik menjadi *digital citizenship* yang memiliki karakter bertanggung jawab, berucap dan berperilaku sesuai norma, etika, dan budaya Indonesia.

Simpulan

Peranan guru Bimbingan Konseling di dalam membentuk peserta didik menjadi digital citizenship di dalam pembelajaran harus lebih dioptimalkan di dalam lingkungan sekolah, yakni berperan sebagai motivator, navigator, dan validator melalui pendekatan dan penyuluhan kepada peserta didik.

Para orang tua dan wali anak agar berbicara dengan anak-anak mereka mengenai keamanan berinternet, memastikan anak-anak mengerti resiko berinternet dan apa yang harus dilakukan jika mereka berada dalam masalah. Pemerintah nasional agar merancang dan mengimplementasikan hukum dan kebijakan yang melindungi anak-anak dari kejahatan, pelecehan dan eksploitasi seksual online. Guru-guru agar mempelajari alat-alat sosial dan platform-platform internet yang digunakan anak-anak di negaranya supaya dapat lebih memahami resiko yang anak-anak hadapi di internet dan dimana peluang bagi pemberdayaan anak-anak. Sekolah dapat menerapkan informasi di keamanan digital atau hal yang berkaitan dengan literasi keamanan dalam berinternet kedalam kurikulum dan konselor berbasis sekolah dan dukungan antar kelompok untuk anak-anak yang mengalami pengalaman negatif di internet.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada APJII - Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dan Depkominfo, yang telah memberikan data survei untuk melengkapi penulisan artikel ini.

Daftar Rujukan

- Auliani, Palupi Annisa. (2016, November 16). Andai Steve Jobs Bertanya Buat Apa Internetmu. *Kompas.com*. Retrived from <http://tekno.kompas.com/read/2015/11/16/20382747/Andai.Steve.Jobs.Bertanya.Buat.Apa.Internetmu>
- Gatot S. Dewa Broto. (2014, February 18). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Retrieved Agustus 10, 2017, from Kominfo.go.id: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+D+alam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers,
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) Republik Indonesia, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2017). *Peta Jalan Perlindungan Anak Indonesia Di internet (sebuah pengantar)*. Retrived Agustus 10, 2017 from https://issuu.com/claraendahtristuti/docs/peta_jalan_perlindungan_anak_indone. Jakarta: Lisensi Creative Commons tipe Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa (BY-NC-SA).
- Kominfo. (2014, Mei 8). *Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. Retrieved Agustus 10, 2017, from Kominfo.go.id: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Intern+et+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paramita, Rahdian. P. (2017, Agustus 27). *Anak Bisa Sembunyikan Aktivitas Online Dari Orangtua*. Retrived Oktober 24, 2017 from Beritagar.id. <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/anak-bisa-sem-bunyikan-aktivitas-online-dari-orang-tua>.
- Rahayu, J. (n.d.). *Peran Guru Melek Teknologi Dalam Mempersiapkan Siswa Menjadi Digital Citizen Yang Baik*. Retrieved Mei 13, 2017, from guraru.org: <http://guraru.org/guru-berbagi/peran-guru-melek-teknologi-dalam-mempersiapkan-siswa-menjadi-digital-citizen-yang-baik/>
- Sudrajat, A. (2013, September 16). *Apa Digital Citizenship itu*. Retrived Agustus 10, 2017, from <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/09/16/digital-citizenship/>
- Sukardi, D. K. (2007). *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, D. K. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suardiman. (2015, Juli 22). *Jajak Pendapat, Penetrasi Internet Belum Merata*. Retrieved Agustus 10, 2017, from Baranews.com: http://m.baranews.co/web/read/44759/jajak.pendapat.penetrasi.internet.belum.merata#.WfAeHfL_IU
- Syafrina, D. (2011). *Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Disiplin Siswa di SMP Al-Ghazali Bogor*. Retrieved Oktober 24, 2017, from http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1395/1/100651-SYAFRINA%20DARIZA-FITK_.pdf.
- Umar Tirtarahardja & Lasula. (2000). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional beserta penjelasannya. (2003). Bandung: Cipta Umbara.
- Widiartanto, Y. H. (2016, Oktober 24). *Pengguna Internet di Indonesia Capat 132 Juta*. Retrieved Agustus 10, 2017, from Tekno.Kompas.Com: <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>.
- Winkel, W.S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Intitusi Pendidikan*, Edisi Revisi. Jakarta: Gramedia.

Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Article Information (Supplementary)

The Journal Section:
Professional Development

Conflict of Interest Disclosures: The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: Anggraeni, A.D. (2017)

First Publication Right: TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling

<https://doi.org/10.26539/1215>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.



Word Count: 4790