Membentuk Karakter Digital: Interseksi antara Literasi Digital, Mediasi Orang Tua, dan Teman Sebaya terhadap Etika Penggunaan GenAI

Roul Alvaro Prasetyo[1*], Rhoma Dwi Aria Yuliantri[2]
[1]Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
[2]Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : *roulalvaro.2025@student.uny.ac.id*

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada

Vol. 04, No. 10 Oktober, 2026

Page: 6346-6355

DOI:

https://doi.org/10.55681/armada.v4i10.4242

Article History:

Received: Agustus 02, 2026

Revised: September 05, 2026

Accepted: Oktober 19, 2026

Abstract: *The emergence of Generative Artificial Intelligence (GenAI) triggers ethical dilemmas among students, such as the risks of plagiarism and academic dishonesty. This study is crucial to analyze how digital literacy, parental mediation, and peer interactions shape the ethical behavior of junior high school students in using GenAI. This ex post facto quantitative research involved 100 students from three public junior high schools in Bantul Regency, selected through proportional stratified random sampling. Data were collected using questionnaires and subsequently analyzed using multiple linear regression. The results indicate that partially, digital literacy negatively affects the ethical behavior of using GenAI. Conversely, parental mediation strategies and peer interactions exert a significant positive influence. Simultaneously, these three factors influence students' ethical behavior, contributing 42.1% to the variance. In conclusion, adequate technological proficiency among students, if uncoupled with social supervision, is susceptible to triggering ethical violations. These findings emphasize the urgency of synergy between family guidance and peer environments as an essential control space to fortify students' morality and digital character in the artificial intelligence era.*

Keywords: *Digital ethics; GenAI; Peer interaction; Digital literacy; Parental mediation.*

Abstrak : Kehadiran *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) memicu dilema etis di kalangan pelajar, seperti risiko plagiarisme dan kecurangan akademik. Penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bagaimana pemahaman literasi digital, mediasi orang tua, dan teman sebaya membentuk perilaku etis siswa tingkat menengah pertama dalam menggunakan GenAI. Penelitian kuantitatif berjenis ex post facto ini melibatkan 100 peserta didik dari tiga SMP Negeri di Kabupaten Bantul yang dipilih melalui teknik proportional stratified random sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan selanjutnya dianalisis menggunakan uji regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, literasi digital justru berpengaruh negatif terhadap perilaku etis penggunaan GenAI. Sebaliknya, strategi mediasi orang tua dan interaksi teman sebaya memberikan pengaruh positif yang signifikan. Secara simultan, ketiga faktor tersebut memengaruhi perilaku etis peserta didik dengan sumbangan pengaruh sebesar 42,1%. Kesimpulannya, kecakapan teknologi pelajar yang memadai apabila tidak diimbangi dengan pengawasan sosial akan rentan

memicu pelanggaran etika. Temuan ini menegaskan urgensi sinergi antara bimbingan keluarga dan lingkungan pertemanan sebagai ruang kontrol yang esensial dalam membentengi moralitas dan karakter digital pelajar di era kecerdasan buatan.

Kata Kunci : Etika digital; GenAI; Interaksi teman sebaya; Literasi digital; Mediasi orang tua

PENDAHULUAN

Kehadiran revolusi teknologi melalui *Generative Artificial Intelligence* (GenAI), seperti ChatGPT, Gemini, dan sejenisnya, telah membawa disrupsi masif dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, tidak terkecuali di sektor pendidikan. Transformasi ini sejatinya menawarkan kemudahan luar biasa bagi peserta didik dan pendidik, mulai dari akselerasi proses belajar, pencarian informasi, hingga pemecahan masalah-masalah yang kompleks (Ruyadi et al., 2023). Namun, di balik efisiensi yang ditawarkan, integrasi GenAI di ruang kelas justru memicu perdebatan serius mengenai krisis integritas akademik dan erosi nilai-nilai moral. Penggunaan teknologi pintar ini ibarat pedang bermata dua; di satu sisi mampu memberikan sumbangsih ide yang inovatif, namun di sisi lain memunculkan dilema etis yang berpusat pada risiko plagiasi, hilangnya orisinalitas karya, isu transparansi data, bias algoritma, hingga pelanggaran privasi (Fahruddin et al., 2022).

Fenomena degradasi etika akademik ini bukanlah hipotesis belaka, melainkan telah tergambar secara nyata dalam realitas perilaku pelajar. Berdasarkan hasil survei nasional yang dirilis oleh Tirto pada Mei 2024, terungkap bahwa sekitar 86,21% responden berstatus pelajar di Indonesia secara aktif mengaku menggunakan platform GenAI untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka (Tirto, 2024). Tingginya angka ketergantungan ini berbanding lurus dengan meningkatnya potensi penyalahgunaan teknologi sebagai jalan pintas (*shortcut*) akademik. Hal ini diperkuat oleh laporan komprehensif dari Turnitin (2025) yang menemukan fakta mengkhawatirkan, di mana 95% responden meyakini bahwa kecerdasan buatan telah disalahgunakan secara luas di institusi pendidikan. Penyalahgunaan paling dominan terjadi pada pengerjaan tugas-tugas terstruktur yang sepenuhnya diserahkan kepada mesin tanpa memedulikan batas-batas plagiarism (Bin-Nashwan et al., 2023).

Mengkaji fenomena ini dari sudut pandang teoritis, perilaku etis di ruang digital sejatinya merupakan manifestasi dari konsep kewarganegaraan digital (*digital citizenship*), di mana pilar utamanya adalah literasi digital. Sayangnya, permasalahan etis dalam penggunaan GenAI menjadi semakin pelik ketika dibenturkan dengan realitas sosiologis masyarakat Indonesia, khususnya terkait kecakapan literasi tersebut. Laporan Indeks Literasi Digital dari Diginusa (2024) menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia hanya menyentuh angka 62%, posisi yang terendah jika dikomparasikan dengan rata-rata negara ASEAN lainnya yang telah mencapai angka 70%. Kesenjangan kecakapan ini berimplikasi serius; pelajar mungkin memiliki keahlian teknis dalam mengoperasikan *prompt* GenAI, namun mereka belum memiliki kedewasaan kognitif untuk memvalidasi kebenaran informasi dan kurang memahami dampak etis saat menggunakan teknologi tersebut . Secara teoretis, hal ini menegaskan bahwa literasi digital yang tidak diimbangi dengan kesadaran moral (*ethical awareness*) justru dapat memicu perilaku devian (Ka & Chan, 2025).

Menyikapi kerentanan pada level kognitif tersebut, kajian sosiologi keluarga menempatkan peran orang tua sebagai agen sosialisasi primer. Berdasarkan Teori Mediasi Orang Tua (*Parental Mediation Theory*), intervensi dari orang tua mutlak diperlukan untuk memandu anak dalam mengonsumsi media dan teknologi. Peran pendampingan dari lingkungan domestik ini menjadi benteng pertahanan pertama yang sangat krusial. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan adanya ketimpangan generasi (*generation gap*) dalam hal adopsi teknologi. Laporan UNICEF (2023) menyebutkan bahwa sebanyak 39,9% orang tua di Indonesia merasa tidak memiliki pengetahuan teknologi yang cukup untuk membimbing anak-anak mereka di ruang digital. Ketidakhadiran figur orang tua sebagai mediator ini menyebabkan remaja bebas menggunakan

teknologi tanpa arahan dan batasan moral. Tanpa adanya mediasi dari orang tua, baik secara aktif, restriktif, maupun pendampingan bersama (*co-viewing*), GenAI rentan dieksploitasi untuk tujuan-tujuan yang mengabaikan kejujuran akademik (Purboningsih et al., 2025).

Selain faktor kognitif (literasi) dan domestik (orang tua), konstruksi moral remaja sangat dipengaruhi oleh Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang dicetuskan oleh Albert Bandura. Teori ini mengasumsikan bahwa individu membentuk perilakunya melalui observasi, imitasi, dan konformitas terhadap lingkungan sekitarnya, yang dalam konteks remaja adalah kelompok teman sebaya (Bandura, 1997). Usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah fase transisi psikologis di mana pencarian jati diri dan validasi dari kelompok pertemanan sangatlah kuat. Penelitian Andrianie et al.(2024) menemukan bahwa hubungan teman sebaya memiliki korelasi yang sangat kuat (r=0,91) dengan perilaku penggunaan internet yang bermasalah di kalangan remaja. Dalam konteks AI, interaksi sosial ini dapat memicu efek penularan di mana tindakan kecurangan menggunakan teknologi kerap dianggap lumrah, dinormalisasi, dan menular dengan cepat di dalam sirkel pertemanan mereka (Al-jbouri et al., 2024).

Berpijak pada uraian fakta empiris dan kajian teoritis di atas, terlihat jelas adanya celah penelitian (*research gap*). Penelitian terdahulu mayoritas hanya mengkaji dampak teknologi AI secara terpisah, tanpa melihat bagaimana ekosistem kognitif dan sosial saling berinteraksi. Landasan moral pelajar dalam merespons teknologi mutakhir pada dasarnya dibentuk oleh berbagai dimensi yang saling bersinggungan secara kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji dan mendalami secara komprehensif bagaimana pemahaman literasi digital, pola mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya memengaruhi perilaku etis penggunaan GenAI di kalangan siswa SMP. Kajian ini diharapkan mampu membuahkan perspektif baru dan memberikan kerangka acuan bagi praktisi pendidikan maupun pemangku kebijakan dalam merumuskan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap kemajuan *Artificial Intelligence*, tetapi juga kokoh secara integritas moral.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif berjenis *ex post facto* untuk menganalisis pengaruh pemahaman literasi digital, mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya terhadap perilaku etis penggunaan GenAI tanpa manipulasi lapangan (Creswell, 2018). Populasi penelitian mencakup 2.003 peserta didik dari SMPN 1 Banguntapan, SMPN 1 Piyungan, dan SMPN 2 Piyungan di Kabupaten Bantul yang diklasifikasikan berdasarkan stratifikasi nilai Tes Kemampuan Akademik (TKA). Melalui perhitungan rumus Slovin dan teknik *proportional stratified random sampling*, terpilih 100 peserta didik sebagai responden agar proporsi setiap sekolah terwakili secara adil. Pengumpulan data primer dilakukan melalui survei lapangan menggunakan alat ukur berupa kuesioner tertutup berskala Likert (Sugiyono, 2013). Sebelum disebarkan, kinerja dan produktivitas desain instrumen ini telah dipastikan kelayakannya melalui uji validitas serta reliabilitas agar akurat dan konsisten dalam menjaring data dari khalayak sasaran. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode regresi linear berganda yang didahului oleh uji prasyarat parametrik, yakni uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian kemudian dilanjutkan dengan uji signifikansi parsial (uji t), uji simultan (uji F), serta penghitungan koefisien determinasi (R-square) untuk mengukur persentase sumbangan pengaruh ketiga variabel independen secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

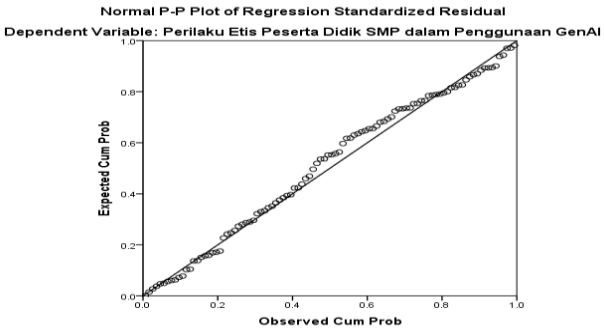
Hasil

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov–Smirnov

Statistik	Nilai
N	100
Asymp. Sig. (K–S)	0,128

Berdasarkan hasil tabel 1 di atas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,128 yang berada di atas ambang batas 0,05 menunjukkan bahwa residual model regresi tersebar normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi.



Gambar 1. Normal P–P Plot

Pada Gambar 1, terlihat bahwa plot data menyebar secara teratur dan merapat pada garis lurus diagonal. Pola persebaran ini mengonfirmasi terpenuhinya syarat normalitas pada model regresi yang dikaji.

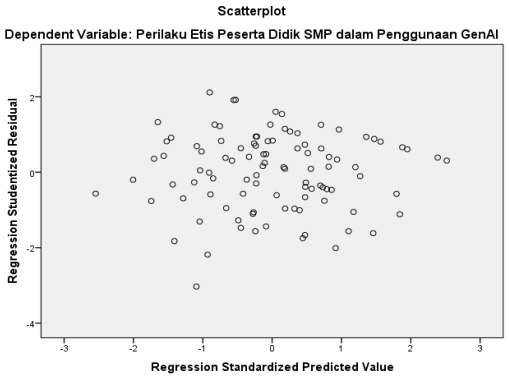
Uji Multikolinearitas

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Pemahaman Literasi Digital (X1)	0,767	1,304
Strategi Mediasi Orang Tua (X2)	0,722	1,284
Interaksi Teman Sebaya (X3)	0,654	1,529

Berdasarkan tabel 2, seluruh variabel memiliki nilai *Tolerance* > 0,10 dan *Variance Inflation Factor* (VIF) < 10, sehingga disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heterokedastisitas



Gambar 2. Scatterplot Standardized Predicted Value (ZPRED) terhadap Standardized Residual (ZRESID)

Berdasarkan gambar 2 di atas memperlihatkan data yang tidak memiliki pola yang jelas, distribusi data yang tidak beraturan, dan menyebar di sekitar angka 0 sehingga bisa disimpulkan bahwa data tidak bergejala heterokedastisitas atau asumsi heterokedastisitas tidak terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Heterokedastisitas Glejser

Variabel	*Sig.*	VIF
Pemahaman Literasi Digital (X1)	0,914	1,304
Strategi Mediasi Orang Tua (X2)	0,812	1,284

Variabel	*Sig.*	VIF
Interaksi Teman Sebaya (X3)	0,055	1,529

Berdasarkan tabel 3 di atas, seluruh variabel independen memiliki nilai signifikansi lebih dari (>0,05) sehingga dapat disimpulkan jika asumsi heterokedastisitas terpenuhi atau tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Tabel 4. Hasil Uji F

Statistik	Nilai
N	100
Sig.	0,000

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, yang berarti model ini layak digunakan untuk memprediksi variabel dependen sehingga analisis regresi linear berganda secara simultan membuktikan bahwa pemahaman literasi digital, mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya secara bersama-sama memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap perilaku etis penggunaan GenAI.

Uji Pengaruh Parsial (Uji T)

Tabel 5. Hasil Uji T

Variabel dan *Sig.*		Unstandarized Coefficients	Standarized Coefficients
Constant		12,876	
Pemahaman Literasi Digital (X1)	0,000	-0,429	-0,568
Strategi Mediasi Orang Tua (X2)	0,000	0,170	0,326
Interaksi Teman Sebaya (X3)	0,000	0,270	0,458

Berdasarkan tabel 5, seluruh variabel independen memiliki nilai signifikansi kurang dari (>0,05) sehingga dapat disimpulkan jbahwa ketiga variabel independen yakni pemahaman literasi digital, strategi mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya masing-masing berpengaruh terhadap perilaku etis peserta didik SMP dalam penggunan GenAI. Persamaan regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$Y = 12,876 – 0,429X1 + 0,170X2 + 0,270X3$

Koefisien Korelasi

Tabel 6. Koefisien Korelasi

Statistik	Nilai
R	0,662
R Square	0,439
Adjusted R Square	0,421

Berdasarkan tabel 6 di atas, didapatkan nilai R sebesar 0,662 maka memiliki arti bahwa model regresi memiliki korelasi yang tergolong kuat.

Koefisien Determinasi

Tabel 7. Koefisien Determinasi

Statistik	Nilai
R	0,662
R Square	0,439
Adjusted R Square	0,421

Berdasarkan tabel 7 di atas, didapatkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,421 maka memiliki arti bahwa variabel pemahaman literasi digital, strategi mediasi orang tua, dan interaksi teman

sebaya memberikan sumbangan pengaruh secara bersama-sama sebesar 42,1% terhadap variabel perilaku etis peserta didik SMP dalam penggunaan GenAI dan sisanya 57,9 dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian ini.

Sumbangan Efektif

Berdasarkan hasil analisis sumbangan efektif (SE), variabel interaksi teman sebaya (X3) memberikan kontribusi terbesar terhadap perilaku etis peserta didik SMP dalam penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI), yaitu sebesar 17,2%, diikuti oleh pemahaman literasi digital (X1) sebesar 14,7% dan mediasi orang tua (X2) sebesar 12,0%. Secara keseluruhan, ketiga variabel independen memberikan sumbangan efektif sebesar 43,9%, sesuai dengan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,439. Artinya, model regresi mampu menjelaskan 43,9% variasi perilaku etis peserta didik dalam penggunaan GenAI, sedangkan 56,1% sisanya belum dapat dijelaskan oleh variabel dalam model. Meskipun pemahaman literasi digital memiliki koefisien regresi standar dan korelasi bivariat yang bernilai negatif, sumbangan efektifnya tetap bernilai positif karena mencerminkan proporsi variasi yang dijelaskan, bukan arah hubungan. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi teman sebaya memiliki kontribusi relatif paling dominan dalam model penelitian, sedangkan mediasi orang tua memberikan kontribusi paling kecil.

Sumbangan Relatif

Berdasarkan hasil analisis sumbangan relatif (SR), variabel interaksi teman sebaya (X3) memberikan kontribusi terbesar terhadap perilaku etis peserta didik SMP dalam penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI), yaitu sebesar 39%, diikuti oleh pemahaman literasi digital (X1) sebesar 34% dan mediasi orang tua (X2) sebesar 27%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa interaksi teman sebaya memiliki kontribusi relatif paling dominan dalam model regresi, sedangkan mediasi orang tua memberikan kontribusi paling kecil. Perbedaan proporsi ini menggambarkan besarnya kontribusi masing-masing variabel independen terhadap keseluruhan variasi perilaku etis peserta didik yang mampu dijelaskan oleh model penelitian.

Analisis Deskriptif

Penelitian ini melibatkan 100 peserta didik yang ditarik menggunakan teknik *proportional stratified random sampling* dari tiga sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul, yakni SMPN 1 Banguntapan, SMPN 1 Piyungan, dan SMPN 2 Piyungan. Berdasarkan profil demografis responden, karakteristik jenis kelamin peserta didik terdiri atas 47 siswa laki-laki dan 53 siswa perempuan. Sementara itu, latar belakang pekerjaan ayah responden bervariasi, dengan persentase mayoritas berprofesi sebagai karyawan swasta diikuti oleh profesi wiraswasta/pedagang dan profesi lainnya. Hasil analisis deskriptif terhadap tingkat kecenderungan masing-masing variabel menunjukkan bahwa seluruh indikator penelitian secara umum didominasi oleh kategori sedang.

Pembahasan

Pengaruh Pemahaman Literasi Digital terhadap Perilaku Etis Penggunaan GenAI

Berdasarkan hasil pengolahan data statistik melalui uji regresi linear, hipotesis pertama membuahkan temuan dengan koefisien regresi bernilai negatif sebesar -0,429 dan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Angka ini mengonfirmasi bahwa secara parsial, pemahaman literasi digital justru memberikan pengaruh yang terbalik atau negatif terhadap perilaku etis peserta didik dalam merespons kehadiran GenAI. Interpretasi logis dari anomali ini bermuara pada ketimpangan antara penguasaan *technical skills* dengan *ethical awareness*. Peserta didik tingkat SMP saat ini merupakan generasi *digital native* yang sangat adaptif dalam mengeksplorasi kecerdasan buatan, seperti merekayasa *prompt* untuk menghasilkan esai instan atau memecahkan soal matematika secara otomatis. Namun, ketika kecakapan instrumental ini tidak diimbangi dengan moralitas, mereka cenderung melihat GenAI sebagai jalan pintas (*shortcut*) yang melegalkan plagiarisme dan pencurian gagasan akademik (Shrestha et al., 2024). Temuan ini memperkuat rujukan konseptual mengenai kewargaan digital (*digital citizenship*), yang secara tegas memperingatkan bahwa kecerdasan digital yang terlepas dari tanggung jawab etis berisiko memicu perilaku devian yang lebih canggih di ruang siber (Mills et al., 2024). Implikasi dari temuan ini sangat mendesak bagi dunia pendidikan yaitu sekolah tidak bisa lagi sekadar mengajarkan literasi digital sebagai keterampilan mengoperasikan *software*. Kurikulum harus segera direformasi dengan mengintegrasikan pendidikan etika digital, sehingga siswa memahami batas tegas antara

pemanfaatan AI sebagai asisten kognitif dengan penyalahgunaan AI sebagai alat kecurangan (Murdiono, 2014).

Pengaruh Strategi Mediasi Orang Tua terhadap Perilaku Etis Penggunaan GenAI

Hasil analisis data untuk hipotesis kedua membuktikan bahwa strategi mediasi orang tua memberikan sumbangan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku etis penggunaan GenAI, dengan koefisien sebesar 0,170 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Interpretasi mendalam dari temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional serta pengawasan kognitif dari orang tua mampu bertindak sebagai "alarm psikologis" dan kompas moral bagi anak (Livingstone & Helsper, 2008). Meskipun remaja memiliki otonomi saat mengakses gawai di sekolah, nilai-nilai domestik mengenai kejujuran yang telah diinternalisasi melalui diskusi kritis di rumah akan mencegah mereka berbuat curang menggunakan AI. Temuan ini secara langsung mengonfirmasi validitas *Parental Mediation Theory*, sekaligus menjawab laporan riset UNICEF (2023) yang menyoroti pentingnya peran keluarga sebagai agen sosialisasi primer di ruang siber meskipun terhalang ketimpangan generasi (*generation gap*). Mediasi aktif berupa pendampingan dan dialog terbukti jauh lebih efektif dibandingkan mediasi restriktif yang sekadar melarang penggunaan aplikasi secara sepihak (Zhang et al., 2025). Implikasi praktis dari temuan ini menuntut adanya intervensi dari pihak sekolah maupun pemerintah berupa program *digital parenting* (Bayar et al., 2025). Program ini diperlukan untuk membekali orang tua dengan literasi AI dasar, sehingga mereka memiliki kapasitas yang memadai untuk membimbing anak-anaknya menavigasi etika di era kecerdasan buatan (Barthwal et al., 2025).

Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Perilaku Etis Penggunaan GenAI

Pengolahan data pada hipotesis ketiga menunjukkan bahwa interaksi teman sebaya menghasilkan nilai koefisien regresi yang positif sebesar 0,270 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Secara logis, usia sekolah menengah pertama merupakan fase transisi krisis identitas, di mana dorongan untuk melakukan konformitas terhadap sirkel pergaulan menempati posisi puncak dalam motivasi psikologis remaja. Jika seorang pelajar berada di lingkungan pertemanan yang memiliki norma positif, menolak kecurangan akademik, dan menganggap *copy-paste* dari AI sebagai tindakan yang memalukan, maka ia akan secara sukarela mengkalibrasi perilakunya untuk menjunjung tinggi kejujuran demi diterima oleh kelompoknya (Jain et al., 2022). Temuan ini selaras dengan postulat *Social Learning Theory* dari Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa perilaku manusia dibentuk melalui proses observasi dan imitasi lingkungan terdekatnya (Bandura, 1997). Hal ini juga mendukung rujukan penelitian terdahulu yaitu Andrianie et al. (2024) yang menemukan kuatnya korelasi tekanan teman sebaya (*peer pressure*) terhadap perilaku siber remaja. Implikasi strategis dari temuan ini adalah pentingnya rekayasa lingkungan sosial di sekolah. Pendidik perlu menciptakan iklim *positive peer pressure* melalui pemberdayaan duta integritas akademik dari kalangan siswa itu sendiri, guna memotong mata rantai penularan normalisasi kecurangan AI di ruang-ruang kelas.

Pengaruh Secara Simultan terhadap Perilaku Etis Penggunaan GenAI

Pengujian regresi linear berganda secara simultan pada hipotesis keempat membuktikan bahwa pemahaman literasi digital, mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya secara bersama-sama memberikan pengaruh yang sangat signifikan ($p < 0,05$) terhadap perilaku etis, dengan nilai koefisien determinasi (R-square) mencapai 42,1%. Interpretasi dari temuan puncak ini secara elegan memecahkan anomali yang muncul pada hipotesis pertama. Kemahiran teknis literasi digital yang apabila dibiarkan sendiri berpotensi merusak integritas akademik ternyata dapat dijinakkan, diarahkan, dan dikonversi menjadi kompetensi belajar yang luar biasa produktif apabila dikunci oleh mekanisme *checks and balances*. Mekanisme ini hadir melalui pengawasan vertikal dari ranah domestik (orang tua) serta kontrol horizontal dari ranah sosial (teman sebaya) (Vygotsky, 1978). Hasil ini melengkapi rujukan dari berbagai literatur sebelumnya dengan menawarkan perspektif interseksional yang holistik, di mana pembentukan karakter tidak bisa dianalisis sebagai variabel tunggal. Implikasi fundamental dari temuan ini menegaskan mutlaknya kolaborasi tripartit antara institusi sekolah, orang tua, dan ekosistem siswa. Mengingat masih terdapat 57,9% varians yang dipengaruhi oleh faktor eksternal lainnya, strategi mitigasi

penyalahgunaan GenAI ke depannya harus dirancang secara komprehensif dengan melibatkan seluruh elemen pembentuk lingkungan ekologi perkembangan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan serangkaian kegiatan penelitian kuantitatif yang telah dilakukan terhadap peserta didik SMP Negeri di Kabupaten Bantul, serta merujuk pada hasil analisis regresi linear berganda dan pembahasan, penelitian ini menghasilkan simpulan yang menarik dan krusial terkait dinamika etika digital remaja. Secara parsial, temuan riset ini mengungkap sebuah paradoks: pemahaman literasi digital justru memberikan pengaruh yang negatif terhadap perilaku etis peserta didik dalam penggunaan GenAI. Hal ini menunjukkan bahwa kecakapan teknis dalam mengoperasikan teknologi tingkat tinggi, apabila dibiarkan berdiri sendiri tanpa dilandasi kesadaran moral yang kuat, justru membuka celah bagi peserta didik untuk menyalahgunakan GenAI sebagai jalan pintas akademik (seperti plagiarisme dan kecurangan).

Di sisi lain, penelitian ini mengonfirmasi bahwa ekosistem sosial memegang peranan sebagai faktor pelindung (*protective factor*). Strategi mediasi orang tua di rumah dan interaksi teman sebaya di lingkungan sekolah terbukti secara parsial mampu memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku etis penggunaan GenAI. Lebih lanjut, ketika diuji secara simultan, interseksi antara pemahaman literasi digital, pola mediasi orang tua, dan interaksi teman sebaya terbukti secara bersama-sama memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap etika peserta didik. Ketiga variabel ini secara kolektif menyumbangkan pengaruh sebesar 42,1% dalam membentuk karakter dan perilaku etis pelajar saat berinteraksi dengan kecerdasan buatan, sedangkan sisanya sebesar 57,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar lingkup penelitian ini. Rangkuman hasil ini menegaskan bahwa untuk membangun etika digital yang baik, pendidikan literasi tidak bisa sekadar berfokus pada transfer *skill* teknologi, melainkan mutlak membutuhkan sinergi pengawasan dari keluarga dan kontrol sosial dari sirkel pertemanan.

Berpijak pada temuan tersebut, lembaga pendidikan direkomendasikan untuk segera merancang regulasi institusional yang mengatur batasan penggunaan GenAI di sekolah serta mengintegrasikan materi etika kewargaan digital ke dalam kurikulum. Selanjutnya, orang tua diharapkan proaktif memperkecil ketimpangan pengetahuan teknologi agar dapat memberikan bimbingan dan pengawasan (mediasi aktif) secara optimal selama anak mengakses perangkat digital. Peserta didik juga perlu didorong untuk menciptakan budaya pertemanan yang positif agar penyalahgunaan AI tidak dinormalisasi dalam sirkel pergaulan mereka. Terakhir, mengingat masih terdapat sisa pengaruh sebesar 57,9%, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian dengan meneliti variabel eksternal lainnya, seperti kompetensi guru, kebijakan sekolah, maupun nilai-nilai religius.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil terhadap pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Rasa terima kasih yang sebesar-besarnya secara khusus ditujukan kepada Rektor, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, serta jajaran pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memfasilitasi kelancaran pendidikan penulis. Apresiasi yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan para validator instrumen atas segala arahan keilmuannya, serta kepada kepala sekolah, bapak/ibu guru, dan seluruh peserta didik di SMP Negeri 1 Banguntapan, SMP Negeri 1 Piyungan, dan SMP Negeri 2 Piyungan atas kerja sama dan keterbukaannya selama proses pengambilan data di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-jbouri, E., Volk, A. A., Spadafora, N., & Andrews, N. C. Z. (2024). Friends , followers , peers , and posts : Adolescents ' in-person and online friendship networks and social media use influences on friendship closeness via the importance of technology for social connection. *Frontiers in Developmental Psychology*. https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1419756

Andrianie, P. S., Japar, M., Pratisti, W. D., & Kasturi, T. (2024). The role of peer relationships in problematic internet use among adolescents : A scoping review and meta-analysis. *The Open Psychology Journal*, *17*, 1–14. http://dx.doi.org/10.2174/0118743501333973241113061357

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. In *W. H. Freeman*. W H Freeman.

Barthwal, A., Campbell, M., & Shrestha, A. K. (2025). Privacy ethics alignment in AI : A stakeholder- centric framework for ethical AI. *Computers and Society*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.11950

Bayar, M. E., Kulaksiz, T., & Toran, M. (2025). How does parental media mediation regulate the association between digital parental awareness and the parent-child relationship ? *Early Childhood Education Journa*, *54*, 773–787. https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-025-01879-x

Bin-Nashwan, S. A., Sadallah, M., & Bouteraa, M. (2023). Use of ChatGPT in academia: Academic integrity hangs in the balance. *Technology in Society*, *75*(June), 102370. https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102370

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications Inc.

Diginusa. (2024). *Indonesia rendah literasi digital, ini penyebabnya!* https://www.instagram.com/p/C4uvegvr68R/

Fahruddin, Jana, P., Setiawan, J., Rochmat, S., Aman, & Yuliantri, R. D. A. (2022). Student perception of online learning media platform during the Covid-19 pandemic. *Journal of Education Technology*, *6*(1), 126–132. https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42738

Jain, M., Negi, K., Sahni, P. S., Brahmi, M., Singh, N., Srivastava, D. P., & Kumar, J. (2022). Neural underpinnings of decoupled ethical behavior in adolescents as an interaction of peer and personal values. *Neurons and Cognition*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.05202

Ka, C., & Chan, Y. (2025). In understandings of academic misconduct. *Education and Information Technologies*, 8087–8108. https://doi.org/10.1007/s10639-024-13151-7

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation and children ' s Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *52*(4), 581–599. https://doi.org/10.1080/08838150802437396

Mills, K., Ruiz, P., Lee, K.-W., Coenraad, M., & Fusco, J. (2024). AI Literacy: A framework to understand, evaluate, and use emerging technology. In *Digital Promise*. Digital Promise. https://doi org/10 51388/20 500 12265/218

Murdiono, M. (2014). Pendidikan kewarganegaraan untuk membangun wawasan global warga negara muda. *Cakrawala Pendidikan*, *33*(3), 349–357. https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2379

Purboningsih, E. R., Massar, K., Hinduan, Z. R., Agustiani, H., Ruiter, R. A. C., & Verduyn, P. (2025). Parental mediation strategies for social media use : A thematic analysis of perspectives among Indonesian parents and adolescents. *Behaviour & Information Technology*, *44*(12), 2838–2859. https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2413454

Ruyadi, Y., Hadianto, D., Nugraha, D. M., Praja, W. N., Dahliyana, A., & Supriyono, S. (2023). Challenges and strengthening the role of Pancasila ideology in the reform era through increasing literacy. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *20*(2), 313–321. https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.63991

Shrestha, A. K., Campbell, M., Shouli, A., & Vassileva, J. (2024). Navigating AI to unpack youth privacy concerns : An in-depth exploration and systematic review. *Computers and Society*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2412.16369

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.

Tirto. (2024). *Makin marak siswa pakai AI untuk mengerjakan tugas*. https://tirto.id/penggunaan-ai-di-dunia-pendidikan-makin-marak-dan-merata-gZax

Turnitin. (2025). *Fakta mencengangkan: 95% penggunaan AI di dunia pendidikan disalahgunakan*. https://perpus.uinjkt.ac.id/id/fakta-mencengangkan-95-penggunaan-ai-di-dunia-pendidikan-disalahgunakan

UNICEF. (2023). *Pengetahuan dan kebiasaan daring orang tua dan anak-anak di Indoneisia: Sebuah studi dasar 2023*. UNICEF.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University Press. https://books.google.co.id/books?id=RxjjUefze_oC

Zhang, S., Cagiltay, B., Li, J., Sullivan, D., Mutlu, B., Kirkorian, H., & Fawaz, K. (2025). Exploring families ' use and mediation of Generative AI : A multi-user perspective. *Human-Computer Interaction*, *1*(1). https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.09004