

Pendidikan Kewarganegaraan Digital: Upaya Meningkatkan Keadaban Digital pada Warga Negara Muda Indonesia

Erwin Susanto^{ab,1*}, Dasim Budimansyah^{a,2}, Kokom Komalasari^{a,3}, Iim Siti Masyitoh^{a,4}

^a Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

^b Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

¹ susanto@ubpkarawang.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 20 Juni 2024;

Revised: 31 Agustus 2024;

Accepted: 7 November 2024.

Kata-kata kunci:

Interaksi Digital;

Keadaban Digital;

Media Sosial;

Pendidikan

Kewarganegaraan Digital;

Warga Negara Indonesia.

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 telah mengubah cara hidup manusia di dunia. Mulai dari terjadinya percepatan teknologi, hingga perubahan pola interaksi manusia dari yang semula offline menjadi online. Perubahan signifikan terjadi pada Indonesia yaitu meningkatnya jumlah pengguna internet dan penggunaan media sosial dalam berinteraksi sehari-hari. Peningkatan angka pengguna internet di Indonesia ini memunculkan fenomena baru, yaitu keadaban digital. Dari interaksi digital tersebut, terdapat laporan Digital Civility Index (DCI) oleh Microsoft pada tahun 2020 mencatat bahwa warganet Indonesia paling tidak beradab di Kawasan Asia Tenggara. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana interaksi warga negara di dunia digital dan memberikan gagasan meningkatkan keadaban digital warga negara muda melalui pendidikan kewarganegaraan digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Subyek penelitian adalah mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi digital warga negara muda tergolong rendah karena masih terjadi perundungan online, pencemaran nama baik, ujaran kebencian, penyebaran berita bohong, penipuan, dan pelecehan seksual online. Peneliti juga memberikan gagasan alternatif pengintegrasian materi pendidikan kewarganegaraan digital dengan pendidikan kewarganegaraan di sekolah demi meningkatkan kompetensi digital warga negara muda.

ABSTRACT

Social media and citizenship: discourse on digital civility for Indonesian Citizens. The COVID-19 pandemic has changed how people live, from the acceleration of technology to changes in human interaction from offline to online. Significant changes have occurred in Indonesia, namely the increasing number of internet users and the use of social media in daily interactions. The increase in internet users in Indonesia has given rise to a new phenomenon: digital civility. From these digital interactions, a Digital Civility Index (DCI) report by Microsoft in 2020 noted that Indonesian netizens were the most uncivilized in the Southeast Asia region. This article aims to see how citizens interact in the digital world and provide ideas for improving the digital civility of young citizens through digital citizenship education. The method used in this research is the descriptive method. The research subjects were students at Buana Perjuangan Karawang University. The research results show that citizens' digital interactions are relatively low because online bullying, defamation, hate speech, the spread of fake news, fraud, and online sexual harassment still occur. Researchers also provide alternative ideas for integrating digital citizenship education materials with citizenship education in schools to improve young citizens' digital competence.

Keywords:

Digital Citizenship

Education;

Digital Civility;

Indonesia Citizens;

Digital Interaction;

Social Media.

Copyright © 2024 (Erwin Susanto, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Susanto, E., Budimansyah, D., Komalasari, K., & Masyitoh, I. S. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Digital: Upaya Meningkatkan Keadaban Digital pada Warga Negara Muda Indonesia. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 309–320. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10337>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Kemunculan virus COVID-19 pada tahun 2019 membuat perubahan signifikan pada kehidupan manusia. Perubahan yang terjadi secara signifikan adalah akselerasi teknologi, terutama pada teknologi komunikasi. Kejadian pandemi ini juga memicu kenaikan pengguna internet. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyebutkan bahwa pada periode tahun 2019 - kuartal II tahun 2020 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,71 juta jiwa. Angka tersebut meningkat sebanyak 8,9 persen dari tahun 2018, yang berarti dalam rentang satu tahun terdapat 25 juta pengguna internet baru di Indonesia (APJII, 2021). Dan Kedua, tentu hal ini mempengaruhi kenaikan penggunaan teknologi dan media sosial. Penggunaan media-mediakomunikasi secara digital tersebut semakin meningkat sejak terjadinya pandemi, terutama pada daerah yang pemerintahnya memberlakukan *lockdown* secara ketat (Dahiya et al., 2021; Siste et al., 2021). Di Indonesia, pada tahun 2019 mulai terjadi peningkatan dalam penggunaan internet sehingga hal ini juga memicu pertumbuhan interaksi online di Indonesia (Kharisma, 2022).

Fenomena interaksi online terus meningkat mempunyai dampak besar dalam kehidupan manusia. Di samping penggunaannya yang fleksibel, mudah, tidak membutuhkan biaya yang besar, hingga dapat dilakukan di manapun. Ternyata, interaksi secara online ini memiliki dampak negatif yang dirasakan oleh warga negara di dunia. Fakta mengejutkan dilaporkan oleh Microsoft melalui *Civil, Safety, and Interactions Online 2020*. Laporan tersebut memuat temuan dari Digital Civility Index (DCI) tahun 2020, yang menakar tingkat keadaban digital dari pengguna internet di dunia saat berkomunikasi secara online. Dari survei ini nampak bahwa indeks keadaban digital Indonesia berada di posisi terburuk di Kawasan Asia Tenggara (Microsoft, 2021). Hasil survei keadaban digital warganet tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat paling bawah dengan nilai indeks keadaban digital sebesar 78, dan Singapur yang berada di tingkat pertama dengan indeks keadaban digital sebesar 59 (DCI, 2021). Pada konteks survei ini, semakin besar nilai indeks keadaban digital maka semakin rendah keadaban digital warganet nya.

Hal yang lebih mengejutkan lagi adalah bagaimana respon warga internet Indonesia dalam merespon laporan tersebut dan semakin menegaskan hasil survey tersebut adalah benar. Berita kanal utama nasional CNN Indonesia menyebutkan bahwa netizen Indonesia telah menyerang dan mencaci maki akun Instagram resmi Microsoft (Septalisma, 2021). Tidak berhenti di situ, ketidaksopanan netizen Indonesia berlanjut dengan melaporkan akun resmi All England karena dianggap mendiskriminasi perwakilan Indonesia di ajang bulu tangkis internasional. Bahkan yang terbaru adalah bagaimana warganet Indonesia menyerbu Sungai Aare di google maps, karena musibah yang melibatkan keluarga Ridwan Kamil (CNN Indonesia, 2021; Iswara, 2021a, 2021b). Dari fakta tersebut, terlihat bahwa warga negara pengguna internet di Indonesia memiliki keadaban digital yang sangat rendah. Sehingga dapat dikatakan bahwa literasi digital warga negara Indonesia masih rendah yang berujung pada keadaban digital yang rendah pula. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk dapat memanfaatkan media dengan tepat dan efektif sehingga seseorang itu dapat mengetahui informasi yang benar (Buckingham, 2010).

Apa yang menjadi pokok masalah ketidakberadaban digital tersebut? DCI menjelaskan bahwa indeks keadaban digital diukur dari beberapa permasalahan yang sering terjadi di dunia maya. Masalah tersebut diantaranya adalah dihubungi oleh orang tidak dikenal atau tidak diinginkan, berita bohong, perundungan, penipuan (baik *scams* maupun *frauds*), pornografi

(*sex texting, unwanted sexual attention, sexual solicitation*), perlakuan tidak menyenangkan, diskriminasi, saling mengejek, postingan provokatif, hingga ujaran kebencian. Generasi yang paling menderita karena fenomena ini adalah generasi millennials dan generasi Z, sedangkan kelompok remaja menjadi penyumbang terbesar dalam penurunan keadaban digital pada tahun 2020 (Microsoft, 2021).

Wacana pendidikan kewarganegaraan digital (*digital citizenship education*) sudah pernah didengarkan pada tahun 2005 oleh Mike Ribble dan Ia mengatakan bahwa *Digital Citizenship Education* (DCE) perlu untuk dilaksanakan pada siswa sekolah dasar (Ribble et al., 2004). Namun juga memungkinkan untuk diberikan kepada remaja ataupun warga negara dewasa. DCE sendiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan warga negara agar dapat hidup secara sehat dalam komunitas digital (Ribble & Bailey, 2007). Seberapa pentingkah DCE bagi warganegara untuk dapat menjalani kehidupan digital? Apakah Indonesia perlu untuk mengadopsi kebijakan DCE, baik di sekolah maupun masyarakat?

Beberapa penelitian terdahulu masih terfokus pada diskusi bagaimana menerapkan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis literasi digital untuk mengembangkan keadaban kewargaan (Kusnadi, 2023), temuan empiris studi literatur yaitu akselerasi transformasi digital harus diimbangi dengan keadaban warganya (Zahrah & Dwiputra, 2023), dan wacana pengembangan keadaban digital pada pendidikan kemasyarakatan (Susanto & Budimansyah, 2022). Maka, penelitian ini lebih terfokus kepada pengembangan keadaban digital warga negara sejak dini melalui pendidikan kewarganegaraan digital serta menawarkan instrumen-instrumen pembelajaran yang dapat digunakan dalam membelajarkan pendidikan kewarganegaraan digital. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, artikel ini bertujuan untuk melihat bagaimana interaksi warga negara di dunia digital dan memberikan gagasan meningkatkan keadaban digital warga negara muda melalui pendidikan kewarganegaraan digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Langkah-langkah penelitian ini meliputi pemilihan lokasi penelitian yaitu Universitas Buana Perjuangan Karawang, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Upaya mengidentifikasi subjek penelitian yang terdiri dari satu dosen pengampu mata kuliah pendidikan kewarganegaraan dan lima mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Kemudian data yang diperoleh dianalisis hingga tercapai keabsahan hasil dengan menggunakan reduksi data, pengelompokan data, dan penarikan kesimpulan untuk merumuskan temuan penelitian.

Hasil dan pembahasan

Upaya meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan warga negara muda Indonesia telah membawa dampak signifikan terhadap cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi secara digital. Hasil penelitian ini menggambarkan kondisi nyata mengenai interaksi digital warganegara sekaligus mendukung urgensi pendidikan kewarganegaraan digital sebagai langkah peningkatan keadaban digital di dunia maya.

Pertanyaan-pertanyaan tentang untuk mengetahui bagaimana kondisi keadaban digital dalam penggunaan media sosial seperti interaksi anonim, *hate speech*, penyebaran hoaks,

cyberbullying, konten bernada seksual, penipuan dan penyebaran informasi pribadi, telah ditanyakan pada narasumber mahasiswa dan dapat dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil wawancara, terkait interaksi anonim, diskriminasi dan ujaran kebencian (*hate speech*) mahasiswa A menyatakan;

"Saya pernah dihubungi oleh orang asing di media sosial. Di sana juga sering terlihat ujaran kebencian dan diskriminasi yang muncul di berbagai unggahan dan komentar. Tapi, Saya sendiri tidak pernah terlibat dalam ujaran kebencian atau diskriminasi seperti itu".

Selanjutnya, pertanyaan terkait *cyberbullying*, mahasiswa A mengatakan " Saya pernah menjadi korban olok-an, tetapi belum pernah mengalami hal yang lebih berat seperti *cyberbullying*". Sedangkan untuk pertanyaan terkait penyebaran informasi pribadi, pencemaran nama baik dan konten bernada seksual, mahasiswa A menjawab, "Saya pernah menerima gambar atau video yang berisi konten seksual, tetapi saya tidak pernah membagikannya kepada orang lain di media sosial".

Pernyataan tersebut mengindikasikan kesadaran terhadap bahaya kejahatan siber dan pentingnya sikap yang tepat di dunia digital. Dalam konteks keadaban digital, mahasiswa A telah menunjukkan kesadaran dan kontrol diri dengan tidak terlibat dalam ujaran kebencian atau menyebarkan konten seksual yang diterima. Ini mencerminkan bagian dari kompetensi digital yang perlu dikembangkan dalam pendidikan kewarganegaraan agar individu tidak hanya memahami norma, tetapi juga menerapkannya dalam interaksi digital sehari-hari.

Jawaban mahasiswa B untuk pertanyaan terkait interaksi anonim, diskriminasi dan ujaran kebencian demikian,

"Saya pernah dihubungi oleh orang asing dan sering melihat *hate speech* di media sosial, terutama yang terkait dengan politik. Tapi, saya sendiri tidak pernah terlibat dalam ujaran kebencian atau diskriminasi".

Kemudian, terkait *cyberbullying*, mahasiswa B menjawab, "Saya tidak pernah menjadi korban ejekan atau *cyberbullying*, tetapi saya sering melihat orang lain mengalaminya". Untuk pertanyaan terkait penyebaran informasi pribadi, pencemaran nama baik dan konten bernada seksual, mahasiswa B menjawab,

"Saya juga pernah melihat pelecehan online dan penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Namun, saya tidak pernah terlibat dalam pelecehan atau menyebarkan informasi pribadi. Saya juga tidak pernah menerima atau mengirim gambar atau video yang berisi konten seksual".

Dari pernyataan dari Mahasiswa B, terindikasi adanya *hate speech* terkait politik dan fenomena pelecehan secara *online*. Terlihat pula pengamatannya terhadap isu-isu sosial di dunia digital tanpa menjadi pelaku atau korban langsung. Kesadaran ini penting dalam pendidikan keadaban digital untuk membentuk warga negara yang dapat mengenali, memahami, dan memilih sikap yang tepat dalam menghadapi konten negatif *online*. Melalui pendidikan kewarganegaraan, diharapkan bahwa kesadaran mahasiswa B ini dapat diperluas menjadi pemahaman yang lebih dalam tentang tanggung jawab digital dan bagaimana warga negara yang beradab digital harus berperan untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman.

Mahasiswa C menjawab pertanyaan terkait interaksi anonim, diskriminasi dan ujaran kebencian (*hate speech*), "Saya pernah dihubungi oleh orang asing dan sering melihat ujaran kebencian serta diskriminasi di media sosial. Tapi, saya tidak pernah terlibat dalam ujaran kebencian atau diskriminasi, meskipun saya sering melihatnya terjadi".

Selanjutnya, pertanyaan terkait perundungan siber, mahasiswa C menjawab " Saya pernah menjadi korban ejekan di dunia nyata, tetapi belum pernah menjadi korban *cyberbullying*". Kemudian untuk pertanyaan terkait penyebaran informasi pribadi, pencemaran nama baik dan konten bernada seksual, mahasiswa C menjawab, "Saya sering melihat pelecehan online, pencemaran nama baik, dan penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Sesekali, saya pernah menerima gambar atau video seksual, tetapi saya tidak pernah membagikannya kepada orang lain".

Pernyataan mahasiswa C ini menunjukkan sikap tegas dalam tidak terlibat langsung dalam hate speech atau diskriminasi, meskipun ia sering melihat fenomena tersebut. Selain itu, C juga menunjukkan kontrol yang baik dalam menanggapi konten seksual yang diterimanya. Dalam konteks pendidikan keadaban digital, mahasiswa C dapat dilihat sebagai contoh individu yang memiliki kesadaran tentang perilaku yang tidak beretika dalam dunia digital dan memiliki kapasitas kontrol diri. Pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada keadaban digital dapat memperkuat sikap seperti ini, serta membantu mahasiswa seperti C dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis untuk menyaring informasi dan konten yang mereka temui.

Selanjutnya, jawaban mahasiswa D, terkait interaksi anonim, diskriminasi dan ujaran kebencian (*hate speech*). "Saya pernah dihubungi oleh orang asing dan sering melihat hate speech serta diskriminasi di media sosial. Saya sendiri tidak pernah terlibat dalam ujaran kebencian, diskriminasi, atau pelecehan, tetapi sering melihat orang lain melakukannya di media sosial".

Pertanyaan terkait *cyberbullying*, mahasiswa D menjawab, "Saya belum pernah menjadi korban ejekan atau *cyberbullying*, tetapi sering melihat hal tersebut terjadi pada orang lain di media sosial". Untuk pertanyaan terkait penyebaran informasi pribadi, pencemaran nama baik dan konten bernada seksual, mahasiswa D menyatakan,

"Di media sosial Saya pernah melihat kasus penyebaran informasi pribadi tanpa izin serta pencemaran nama baik. Tapi, saya sendiri tidak pernah terlibat dalam pencemaran nama baik atau menyebarkan informasi pribadi. Saya juga pernah menerima gambar atau video yang berisi konten seksual, tetapi saya tidak pernah menyebarkannya".

Hal yang dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa D telah mengamati berbagai fenomena negatif di dunia digital seperti *hate speech*, diskriminasi, pelecehan, dan penyebaran informasi pribadi. Meskipun tidak terlibat secara langsung, pengamatannya tentang konten berbahaya dan responsnya yang tidak membagikan konten seksual menunjukkan kesadaran akan norma dan nilai yang tepat di media sosial. Pendidikan keadaban digital dalam hal ini akan semakin membekali mahasiswa D dengan pemahaman untuk menjadi *digital citizen* yang bertanggung jawab dan dapat berperan dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih etis dan aman bagi orang lain.

Kemudian pertanyaan terkait interaksi anonim, diskriminasi dan ujaran kebencian (*hate speech*) mahasiswa E menjelaskan, "Saya pernah dihubungi oleh orang asing dan sering melihat ujaran kebencian serta diskriminasi di media sosial, terutama yang terkait dengan isu agama. Tapi, saya tidak pernah terlibat dalam ujaran kebencian atau diskriminasi".

Untuk pertanyaan perundungan siber, mahasiswa E menjawab, "Saya belum pernah menjadi korban ejekan atau *cyberbullying*, tetapi saya sering melihat orang lain mengalami hal tersebut". Dan pertanyaan terkait penyebaran informasi pribadi, pencemaran nama baik dan konten bernada seksual, mahasiswa E menyatakan, "Pernah melihat pelecehan online,

pencemaran nama baik, dan penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Saya juga sering menerima gambar atau video yang berisi konten seksual, tetapi saya tidak pernah menyebarkannya di media sosial”.

Hal yang dapat ditarik kesimpulan bahwa Mahasiswa E pernah melihat *hate speech* terkait isu agama, pelecehan *online*, dan konten berbahaya lainnya di media sosial, serta sering menerima konten seksual tanpa menyebarkannya. Dalam pendidikan keadaban digital, ini bisa menjadi titik masuk untuk mengembangkan sensitivitas mahasiswa terhadap isu-isu sosial yang berhubungan dengan agama dan nilai keadaban digital. Melalui pendidikan kewarganegaraan, mahasiswa E dapat belajar untuk lebih memahami pengaruh konten digital terhadap kehidupan beragama dan berbudaya, dan bagaimana menjadi warga negara yang dapat menjaga kerukunan, terutama dalam dunia digital yang multikultural dan kompleks.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa masih sering terjadi masalah-masalah umum terkait keadaban digital yang membuat kualitas interaksi di media sosial menjadi *toxic*, tidak sehat, dan berbahaya bagi penggunanya. Hal ini terlihat jelas dari masih sering adanya interaksi anonim, ujaran kebencian, berita bohong, penyebaran konten seksual, penipuan, perundungan siber, pencemaran nama baik, hingga penyebaran informasi pribadi di dunia digital. Hal ini juga menunjukkan pentingnya peningkatan keadaban digital sebagai bagian integral dari pendidikan kewarganegaraan modern, terutama dalam menjaga perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai etis dan hukum di dunia digital. Pendidikan kewarganegaraan yang mencakup keadaban digital harus berupaya mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyikapi konten negatif dengan bijak. Melalui pemahaman konsep keadaban digital yang lebih baik, mahasiswa dapat menjadi warga negara digital yang bertanggung jawab, beretika, dan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat dan aman.

Fenomena yang mencuat dari hasil wawancara tersebut dapat dikaji sebagai berikut. Munculnya media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, TikTok, Twitter dan lain sebagainya membuat interaksi secara online ini diminati oleh manusia. Kebebasan berinteraksi yang dirasakan oleh narasumber, juga berdampak pada perubahan cara mereka berperilaku saat berinteraksi di media sosial. Hal ini disebabkan karena internet menawarkan kesederajatan, kemudahan, kebebasan yang melampaui batas-batas suatu negara sehingga interaksi yang terjadi tidak terhalang oleh waktu, tempat dan jarak. Pergeseran interaksi ke arah digital memberikan dampak yang signifikan terhadap keadaban warga negara. Tidak adanya isyarat dalam berkomunikasi non verbal dan interaksi fisik yang terbatas dapat mendorong percakapan *online* yang cenderung tidak beradab dibandingkan dengan tatap muka (Dutton, 1996; Hill & Hughes, 1999; Papacharissi, 2002).

Pada konteks pemahaman konsep keadaban digital, kelima narasumber mahasiswa mengaku paham tentang bagaimana keadaban digital itu. Secara singkat mereka mengatakan bahwa berperilaku sopan kepada siapapun di media sosial. Pernyataan ini sesuai dengan konsep keadaban digital, diartikan sebagai

“We then lay out our relational account of civility, and outline three modes of expressing civility in digital contexts that are central to a well-functioning democratic civic sphere: commitment to ongoing and just dialogue; seeking a diverse audience with shared goals; and horizontal accountability. And digital civility can also be defined as online interactions rooted in empathy, respect, and kindness.” (Beauchere, 2018; Dishon & Ben-Porath, 2018).

Artinya, dalam berinteraksi dalam *platform online* kita wajib melakukannya berdasarkan atas empati, penghormatan terhadap orang lain dan kebaikan.

Jika mengkaji dari konsep keadaban digital, proses pergeseran interaksi dari tatap muka ke platform online, pengembangan keadaban warganegara nampak seperti berlalu tanpa memberikan arti yang pasti. Istilah penurunan keadaban warganegara di *platform online* muncul pada tahun periode tahun 1990 akhir (Dutton, 1996; Hill & Hughes, 1999). Hampir tidak ada peneliti atau lembaga pendidikan yang memberikan perhatian khusus pada permasalahan keadaban digital ini. Barulah kemudian pada tahun 2004, Ribble memberikan gagasan digital citizenship education untuk melembagakan nilai-moral keadaban kepada peserta didik untuk dapat hidup di dunia digital. Barulah pada tahun 2015, *digital citizenship education* untuk pendidikan formal pada sekolah tingkat K12 atau SMA (Ribble, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipetakan ke dalam guna memudahkan bagaimana pendidikan kewarganegaraan digital dan keterkaitannya dengan meningkatkan keadaban digital warganegara sebagai berikut.

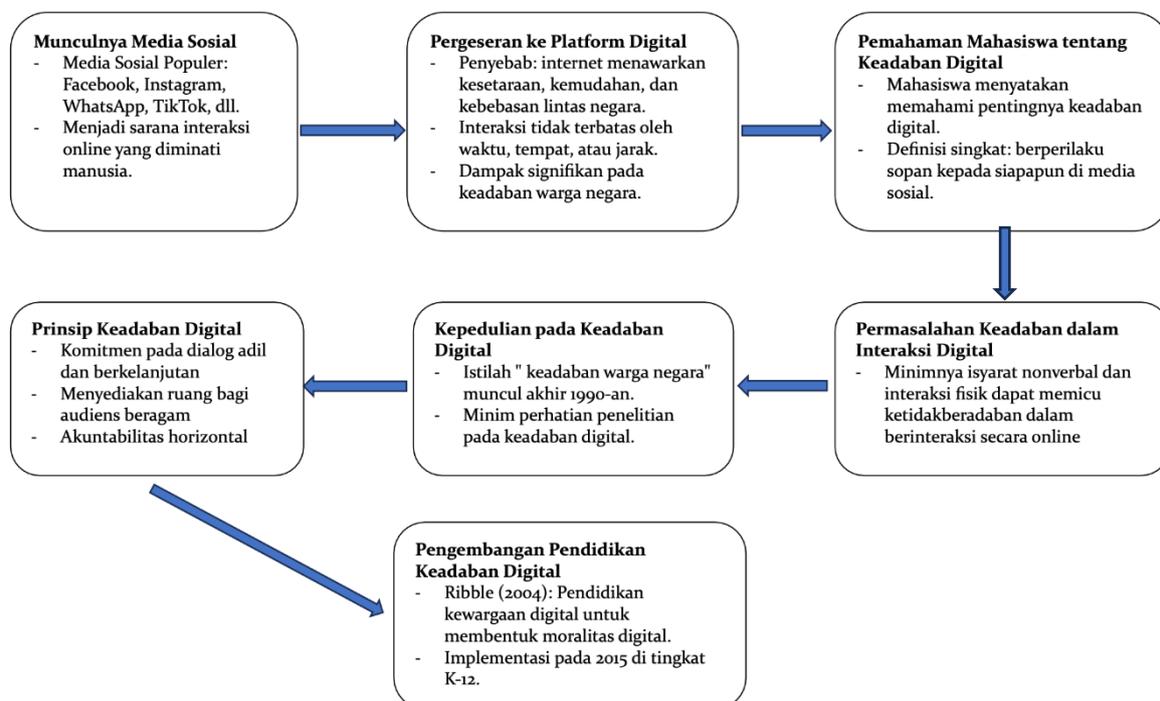


Diagram 1. Pengembangan Keadaban Digital

Diagram di atas merinci setiap poin utama dan menjelaskan hubungan antarbagian yang telah dijelaskan sesuai bentuk hirarki sederhana. Diagram tersebut menunjukkan alur logis dari penjelasan mengenai dampak media sosial, pergeseran interaksi digital, kendala keadaban, hingga upaya dalam pendidikan keadaban digital.

Platform online memungkinkan seseorang mendapatkan kebebasan ekspresi politik yang tak terkendali, yang mengaburkan antara ranah privat dan ranah publik baik secara tertulis maupun perkataan serta norma-norma dalam memberikan pendapat secara formal maupun kasual (Bennett & Segerberg, 2012; Papacharissi, 2010). Sehingga, interaksi dalam platform online ini dapat memberikan dampak negatif. Konflik terjadi karena adanya interaksi digital di media sosial antar warga negara yang berupa komentar dalam komunikasi yang bernuansa saling kritik, mencemooh, menuduh, dan menghina dengan nada kebencian terhadap orang atau kelompok (Mardianto, 2018; Martellozzo & Jane, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa akar permasalahan yang muncul mengapa keadaban digital warganet Indonesia rendah ialah terkait tentang pengoperasian teknologi digital. Hal tersebut terlihat dari proses mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Bentuk ketidakberadaban digital nampak pada mudahnya mahasiswa memberikan komentar pada postingan seseorang yang tidak mereka kenal di internet bahkan sampai pada titik mengejek postingan tersebut. Terkadang, mereka memberikan *like* dan membagikan konten yang belum mahasiswa baca seutuhnya, sehingga dapat memberikan potensi penyebaran berita yang tidak benar. Warga negara muda mampu untuk mengoperasikan perangkat dengan teknologi tinggi namun kekurangan dalam mengevaluasi, mencerna dan mengkonfirmasi informasi secara kritis. Masalah yang sering muncul karena ketidakmampuan warganet ini yaitu menyebarnya berita bohong, ujaran kebencian, perundungan, hingga penipuan secara *online* yang mengakibatkan indeks keberadaban warganet Indonesia berada pada posisi yang rendah. Masyarakat perlu untuk dibina dan diajarkan tidak hanya menggunakan teknologi digital akan tetapi mereka wajib untuk diajarkan bagaimana memanfaatkan teknologi dengan tepat dan efektif sehingga mereka mampu berinteraksi secara online dengan berdasarkan empati, penghormatan dan kebaikan.

Di satu sisi, aktivitas warga negara di media sosial itu adalah hak mereka dan dilindungi oleh undang-undang. Namun, di sisi lain kebebasan mereka ini dianggap sebagai kebebasan yang tidak ada batasannya. Maka, terciptalah tatanan interaksi digital yang tidak beradab. Tercatat bahwa, keadaban digital warganegara Indonesia rendah menurut Microsoft (DCI). Ketidakberadaban warga negara ini menurut survey tersebut karena banyaknya penipuan, pelecehan seksual secara online, perundungan online, penyebaran berita bohong, provokasi, saling ejek, hingga ancaman-ancaman yang terjadi ketika warga negara Indonesia berinteraksi di media sosial. Berikut ini gambaran keadaban digital warganet Indonesia berdasarkan hasil survey oleh Microsoft untuk kawasan Asia Pasifik pada tahun 2020.

Tabel 1. Indeks Keadaban Digital Warganet di Asia Pasifik

Negara	Indeks Keadaban Digital	Peringkat (Dunia)
Singapura	59	4
Taiwan	61	5
Australia	62	7
Malaysia	63	10
Filipina	66	13
India	68	18
Thailand	69	19
Vietnam	72	24
Indonesia	76	29

Sumber: DCI, 2020

Dari data tersebut, semakin tinggi indeks keadaban digital maka semakin rendah keadaban digital suatu negara. Indonesia menempati peringkat paling rendah di antara negara Asia Pasifik yang disurvei oleh Microsoft melalui DCI.

Kemudian, dari beberapa temuan tentang rendahnya keadaban digital warganet Indonesia tersebut, apa yang perlu diusahakan dalam menangani interaksi warganegara di media sosial yang tidak menunjukkan keadaban sebagai warganegara? Maka dapat dimulai dari idiom “berkomentarlah, tapi lakukan dengan sopan”. Pedoman ini secara minimal harus sudah menjadi landasan pokok warganegara dalam berinteraksi di media sosial demi terciptanya

ekosistem digital yang beradab. Di samping meneladani idiom tersebut, perlu diupayakan pula untuk mempromosikan nilai-nilai yang positif dari interaksi digital. Di mana beberapa orang melihat bahwa ada orang yang saling bantu, memiliki rasa kebersamaan yang lebih besar, Orang-orang berkumpul lebih banyak untuk menghadapi krisis, lebih banyak orang terhubung kembali dengan teman dan keluarga. Namun juga perlu mewaspadai dampak negatif yang dihasilkan oleh interaksi digital (Iivari et al., 2020).

Guna meningkatkan keadaban digital warganegara tersebut, maka Pendidikan Kewarganegaraan dapat diarahkan pada kualitas warganegara seperti yang diutarakan oleh Lee (1999) yaitu memiliki *spiritual development, sense of individual responsibility, and reflective and autonomous personality* (Winataputra & Budimansyah, 2007) dan seperti konsep yang Cheng (1999) utarakan terkait PKn yang berkiblat pada konsep "*contextualized multiple intelligence*" dalam spektrum lokal, nasional, maupun global (Winataputra & Budimansyah, 2007). Sehingga warga negara itu diharapkan mampu memiliki pengembangan spiritual, manusia mandiri, memiliki intelegensi secara kontekstual sehingga ia mampu menggunakan teknologi dan informasi secara bertanggungjawab dan berguna untuk lingkungan sekitarnya. Lebih penting lagi yaitu disebutkan bahwa PKn, "*more important are the activities that people not only understand in theory but was able to participate on the grounds that they understand the concept and what it does impact on them.*" (Susanto & Saylendra, 2018). Poinnya yaitu untuk membentuk warga negara yang baik diperlukan warganegara yang tidak hanya paham teori tetapi juga mampu melaksanakan teori tersebut.

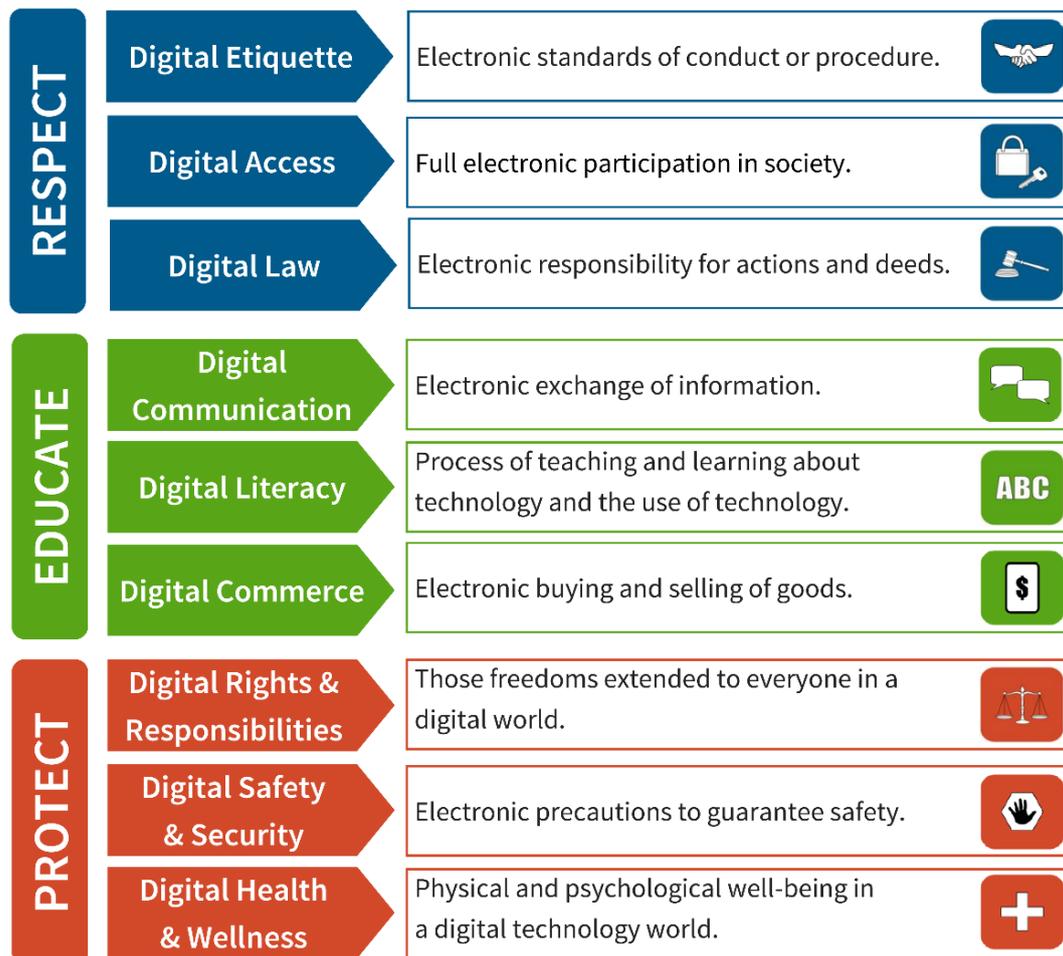
Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengampu mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang mengatakan bahwa untuk meningkatkan keadaban digital, warga negara harus mampu memahami terlebih dahulu konsep keadaban digital. Kemudian, mampu merefleksikan pemahaman kognitif tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam interaksi secara langsung maupun secara digital. Di samping itu, perlu adanya integrasi materi kompetensi warga negara di dunia digital dalam pendidikan kewarganegaraan. Hal ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya instansi pendidikan dalam mengembangkan keadaban digital warga negara.

Pernyataan dari pengampu mata kuliah kewarganegaraan tersebut, secara tersirat menyatakan bahwa keadaban digital berguna untuk lingkungan kewargaan yang demokratis agar berfungsi dengan baik di era digital. Keadaban digital tersebut diuraikan dalam tiga bentuk yaitu komitmen terhadap dialog yang berkelanjutan dan adil, mencari audiens yang beragam dengan tujuan yang sama dan pertanggungjawaban secara horizontal di masyarakat. Secara singkat, keadaban digital juga dapat didefinisikan sebagai interaksi *online* yang berakar pada empati, rasa hormat, dan kebaikan. Keadaban digital warganegara sangat mendesak dan penting untuk diajarkan pada generasi muda saat ini. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan perubahan pola interaksi global yang menekankan pada interaksi digital dan pergeseran kehidupan kewarganegaraan ke arah digitalisasi kewarganegaraan.

Digital citizenship education juga dapat dijadikan alternatif solusi. Menurut Ribble, *digital citizenship education* harus sudah diajarkan kepada anak sejak dini, sebagai usaha mendesak agar warganegara muda memiliki kemampuan keterampilan kewarganegaraan secara fisik dan juga keterampilan kewarganegaraan dalam dunia digital (Ribble & Bailey, 2007). Ribble juga telah mengidentifikasi sembilan elemen penting yang dibutuhkan dalam implementasi *digital citizenship education* (Ribble, 2009, 2012). Sembilan elemen tersebut

diorganisasikan dalam tiga domain yaitu: (1) *respect yourself and others*; (2) *educate yourself and others*; dan (3) *protect yourself and others* (Ribble & Bailey, 2007).

Bagan 1. Elemen Pendidikan Kewarganegaraan Digital (Sumber: Digital Citizenship Education in Saskatchewan School, 2015)



Domain pertama (*respect*) berbicara tentang bagaimana kita harus menghormati diri sendiri dan orang lain, domain ini berisikan *digital access*, *digital etiquette*, dan *digital law*. Domain kedua (*educate*) menuntut kita untuk mengedukasi diri sendiri dan orang lain, domain ini berisikan *digital commerce*, *digital communication*, dan *digital literacy*. Domain yang terakhir (*protect*) mengharuskan kita untuk melindungi diri sendiri dan orang lain dalam berinteraksi secara online, domain ini berisi *digital rights and responsibilities*, *digital health and wellness*, dan *digital security and safety*.

Berdasarkan temuan yang telah dikemukakan di atas, mengembangkan keadaban digital berarti mengembangkan kualitas hidup warga negara. Nilai-nilai yang dikaji pada penelitian ini berfokus pada keadaban yang mengisyaratkan kebaikan, menghormati, berperilaku, pengendalian diri, dan rasa tanggung jawab dalam interaksi di dunia digital. Maka dari itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang besar bagi penguatan nilai dan moral masyarakat Indonesia di era digital.

Simpulan

Pendidikan kewarganegaraan digital merupakan langkah strategis untuk meningkatkan keadaban digital di kalangan warga negara muda Indonesia dalam berinteraksi di media sosial.

Rendahnya keadaban digital yang tercermin dari berbagai perilaku negatif di ruang digital menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang mampu membentuk perilaku yang lebih sopan, kritis, dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan kewarganegaraan digital, diharapkan tercipta generasi muda yang memiliki kesadaran penuh akan pentingnya etika dalam interaksi digital, sehingga dapat membangun ekosistem media sosial yang lebih positif dan beradab.

Referensi

- APJII. (2021). Penambahan IIX dan Reduksi Belanja Trafik Internasional. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
<https://apjii.or.id/content/read/104/531/BULETIN-APJII-EDISI-85---April-2021>
- Beauchere, J. F. (2018). Encouraging digital civility: What companies and others can do. In *The Changing Scope of Technoethics in Contemporary Society*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5094-5.ch014>
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The Logic Of Connective Action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- Buckingham, D. (2010). Defining Digital Literacy: What do young people need to know about digital media? *Medienbildung in Neuen Kulturräumen*, 1, 59–71. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_4
- CNN Indonesia. (2021). *Pakar respons Microsoft: Netizen Indonesia mengerikan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210301122720-185-612166/pakar-respons-microsoft-netizen-indonesia-mengerikan>
- Dahiya, S., Rokanas, L. N., Singh, S., Yang, M., & Peha, J. M. (2021). Lessons from Internet Use and Performance During Covid-19. *Journal of Information Policy*, 11, 202–221. <https://doi.org/10.5325/jinfopoli.11.2021.0202>
- Dishon, G., & Ben-Porath, S. (2018). Don't @ me: rethinking digital civility online and in school. *Learning, Media and Technology*, 43(4), 434–450. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1498353>
- Dutton, W. H. (1996). Network rules of order: regulating speech in public electronic fora. *Media, Culture & Society*, 18(2), 269–290. <https://doi.org/10.1177/016344396018002006>
- Hill, K. A., & Hughes, J. E. (1999). *Cyberpolitics: Citizen activism in the age of the Internet*. Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management*, 55, 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>
- Iswara, A. J. (2021a, March 18). *Akun BWF Juga Diserbu Netizen Luar Negeri Usai Tim Indonesia Dipaksa Mundur dari All England*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2021/03/18/195622470/akun-bwf-juga-diserbu-netizen-luar-negeri-usai-tim-indonesia-dipaksa?page=all>
- Iswara, A. J. (2021b, April 16). *6 Bukti Netizen Indonesia Tidak Sopan se-Asia Tenggara, Akun Luar pun Diserang*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2021/04/14/100430270/6-bukti-netizen-indonesia-tidak-sopan-se-asia-tenggara-akun-luar-pun?page=all>
- Kharisma, B. (2022). Surfing alone? The Internet and social capital: evidence from Indonesia. *Journal of Economic Structures*, 11(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s40008-022-00267-7>
- Kusnadi, K. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Literasi Digital: Suatu Alternatif Pembelajaran Karakter Menumbuhkan Keadaban Kewargaan. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 6(1), 77–101. <https://doi.org/10.47080/propatria.v6i1.2286>
- Mardianto. (2018). Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran

-
- Kebencian Siswa di Media Sosial. *Membangun Manusia Indonesia Yang Holistik Dalam Kebhinekaan*, 523-538.
- Martellozzo, E., & Jane, E. A. (2017). *Cybercrime and Its Victims*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315637198>
- Microsoft. (2021). *Digital Civility Research: Civility, Safety, and Interactions Online*. https://aka.ms/Digital_Civility_Year_Five
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9-27. <https://doi.org/10.1177/14614440222226244>
- Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity.
- Ribble, M. (2009). Passport to Digital Citizenship: Journey toward Appropriate Technology Use at School and at Home. *Learning & Leading with Technology*, 36(4), 14-17.
- Ribble, M. (2012). Digital Citizenship for Educational Change. *Kappa Delta Pi Record*, 48(4), 148-151. <https://doi.org/10.1080/00228958.2012.734015>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (3rd ed.)* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. ISTE.
- Ribble, M., Bailey, G., & Ross, T. (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6.
- Septalisma, B. (2021, February 26). *Sebut Netizen RI Paling Tidak Sopan, Akun Microsoft Diserang*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210226140821-192-611309/sebut-netizen-ri-paling-tidak-sopan-akun-microsoft-diserang>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Murtani, B. J., Christian, H., Limawan, A. P., Siswidiani, L. P., & Adrian. (2021). Implications of COVID-19 and Lockdown on Internet Addiction Among Adolescents: Data From a Developing Country. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.665675>
- Susanto, E., & Budimansyah, D. (2022). Membangun keadaban digital warganet Indonesia dalam perspektif kewarganegaraan digital. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i1.23347>
- Susanto, E., & Saylendra, N. P. (2018). Civic Education as Empowerment of Civic Activism. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.4>
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). *Civic Education : Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas* (1st ed.). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana UPI.
- Zahrah, F., & Dwiputra, R. (2023). Digital Citizens: Efforts to Accelerate Digital Transformation. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.1-11>