

## PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEBAGAI WAHANA DALAM MEMPERSIAPKAN WARGA NEGARA MUDA YANG *SMART AND GOOD DIGITAL CITIZENSHIP*

**Thaufan Abiyuna**

Agribisnis, Universitas Siliwangi, Indonesia

[taufanabiyuna@unsil.ac.id](mailto:taufanabiyuna@unsil.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menempatkan Pendidikan Kewarganegaraan secara proporsional sebagai wahana yang tepat dalam mempersiapkan warga Negara muda yang *smart and good digital citizenship* dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era komunikasi digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian secara konseptual, terdapat perbedaan makna antara kewarganegaraan digital (*digital citizenship*), warga digital (*digital citizen*), dan pendidikan kewarganegaraan digital (*digital citizenship education*). Pada era digital saat ini, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia semestinya menjadi suatu keharusan. Hal ini dikarenakan era digitalisasi saat ini, telah membawa dampak disruptif yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Akan tetapi, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia tentu harus melihat berbagai aspek peluang dan tantangan yang ada.

**Kata Kunci:** Pendidikan Kewarganegaraan; Pendidikan Kewarganegaraan Digital; Warga Digital

### ABSTRACT

This study aims to place Civic Education proportionally as the right vehicle in preparing young citizens who are smart and good digital citizenship in the development of science and technology in the era of digital communication. The method used in this study is qualitative with data collection through interviews, observations, and documentation. With the results of conceptual research, there are differences in meaning between digital citizenship, digital citizens, and digital citizenship education. In today's digital era, the development of digital civic education in Indonesia should be a must. This is because the current era of digitalization has had a tremendous disruption impact on various aspects of people's lives, including in the world of education. However, the development of digital citizenship education in Indonesia must certainly look at various aspects of the opportunities and challenges that exist.

**Keywords:** Civic Education; Digital citizenship Education; Citizen Digital.

### PENDAHULUAN

Penggunaan internet di Indonesia setiap tahun memang mengalami peningkatan, hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta jiwa menjadi pengguna internet aktif dari total populasi penduduk Indonesia 256,2 juta orang (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016). Pada Tahun 2017 mengalami peningkatan menjadi 143,26 juta jiwa menjadi pengguna internet aktif dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang (Asosiasi Penyelenggara Jasa

Internet Indonesia, 2017). Pada Tahun 2018 kembali mengalami peningkatan sebanyak 171,17 juta jiwa menjadi pengguna internet aktif dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta orang tercatat sebagai pengguna internet aktif (APJII, 2019). Pada Tahun 2021 kembali mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia Tahun 2021 (APJII, 2022). Dari data yang diambil dengan rentang waktu 2016 hingga 2021 tersebut bisa terlihat pengguna internet aktif di Indonesia mengalami kenaikan yang terus-menerus

yang di prediksi akan terus bertambah seiring dengan selesainya proyek jaringan palapa RING yang akan menambah keandalan koneksi diseluruh Indonesia.

Pengguna internet di Indonesia rata-rata berusia 16 tahun sampai 64 tahun dengan waktu berselancar paling lama di dunia, yakni 7 jam 59 menit. Berbagai macam platform media sosial digunakan masyarakat dan generasi milenial hanya untuk bersosialisasi dan menjadi ruang publik baru untuk melakukan interaksi dan bahkan berpartisipasi politik (We Are Social & Hootsuite, 2020). Sungguh sangat menakjubkan melihat begitu aktifnya netizen Indonesia dalam berselancar di dunia maya, sayangnya Microsoft perusahaan asal Amerika Serikat merilis hasil laporan tahunannya yang di beri judul “*Civility, Safety, and Interactions Online 2020*” dan menobatkan netizen Indonesia sebagai warganegara digital yang paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Hasil ini dirilis berdasarkan temuan dari *Digital Civility Index 2020* yang bertujuan untuk mengukur tingkat kesopanan digital dari pengguna internet di dunia pada saat berkomunikasi di dunia maya (Dewi, 2021).

Lebih lanjut Facebook sebuah perusahaan yang bergerak di bidang internet multinasional asal Amerika Serikat yang mengoperasikan situs web jejaring sosial Facebook mengenai jumlah ujaran kebencian yang telah di hilangkan sejak tahun 2018 hingga bulan Maret tahun 2020 (Zandt, 2022). Dari infografis tersebut menjelaskan sejak tahun 2020 sebanyak 9,6 juta ujaran kebencian telah dihilangkan oleh Facebook. Dapat kita lihat juga bahwa dari tahun 2019 menuju ke tahun 2020 terjadi peningkatan jumlah ujaran kebencian yang dihilangkan oleh Facebook sebanyak 3,9 juta. Hal ini sangatlah memprihatinkan karena seperti yang kita ketahui bersama bahwa jumlah pengguna sosial media akan selalu mengalami peningkatan tiap harinya sehingga jumlah ujaran kebencian yang terdapat di Facebook di masa yang akan datang memungkinkan kan melebihi angka 9,6

juta (Mulyadi & Gusfa, 2019).

Berbagai fenomena menarik untuk melihat sepak terjang tingkat kesopanan netizen Indonesia di dunia maya terangkum dalam beberapa pemberitaan, seperti Netizen Indonesia yang melakukan *cyberbullying* kepada artis luar negeri Han So Hee asal Korea Selatan hanya karena terbawa emosi ke dunia nyata dari film drama yang berjudul “*The World of The Married*”. Selanjutnya netizen Indonesia kembali berulah, Reemar Martin seorang *influencer* asal Filipina menjadi korban *cyberbullying* lantaran iri dan cemburu banyak kaum adam Indonesia yang mengidolakan dirinya karena berparas cantik (Kompas.com, 2020). Terakhir pada 4 April 2021 netizen Indonesia kembali melakukan aksinya dengan beramai-ramai melakukan *cyberbullying* kepada pengantin gay asal Thailand (Anandawati, 2021).

Ulah netizen Indonesia mungkin terdengar lucu dan menggemaskan, tetapi hal tersebut ternyata membawa dampak negatif kepada generasi Z yang lahir pada Tahun 1995-2010 dan generasi Alpha yang lahir pada tahun 2011-2025. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (Kumparan, 2018) menyebutkan di dunia maya banyak orang dewasa yang menunjukkan perilaku menebar kebencian dan melakukan *bully* di dunia maya secara masif sehingga dengan cepat ditiru oleh anak-anak yang memiliki akun di media sosial yang menjadi pengguna aktif. Karena berdasarkan hasil penelitian, 70% perilaku anak adalah meniru.

Dengan adanya internet serta berbagai macam platform media sosial yang disajikan di dalamnya membuat definisi kewarganegaraan (*Citizen*) mengalami tantangannya tersendiri. Dalam teori klasik sebelumnya pemahaman mengenai kewarganegaraan hanya terbatas oleh tanah (*ius soli*) dan darah (*ius sanguinis*). Namun dengan perkembangan teknologi dan informasi telah terjadi pergeseran dari *Citizenship* menjadi *Netizenship* akibat dari deteritorialisasi kewarganegaraan sehingga memunculkan basis kewarganegaraan

internet (Jati, 2016). Layaknya warga negara yang memiliki sekat pembatas dalam melakukan interaksinya, netizen memiliki daratan atau pulau-pulau mereka tersendiri dalam melakukan komunikasi. Facebook Land, Twitter Land adalah beberapa contoh daratan atau pulau dimana tempat netizen melakukan interaksinya. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh We Are Social and Hootsuite (2020) netizen Indonesia biasa mengunjungi platform media sosial seperti Youtube, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line, Messenger, LinkedIn, Pinterest, dan Wechat. Berbagai macam platform media sosial tersebut digunakan masyarakat dan generasi milenial hanya untuk bersosialisasi dan menjadi ruang publik baru untuk melakukan interaksi dan bahkan berpartisipasi politik.

Penelitian tentang *Digital citizenship* memang bukan lah penelitian yang pertama kali di lakukan. Sebelumnya terdapat beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian tentang *Digital citizenship*, diantaranya adalah Pertama Feriyansyah (2015) yang melakukan penelitian dengan judul “Pembentukan Karakter Warga Negara Digital sebagai Instrumen untuk meningkatkan Partisipasi Warga Negara di Era Digital” dan hasil penelitian menyatakan kewarganegaraan digital (*Digital citizenship*) merupakan isu yang aktual dalam konteks kajian kewarganegaraan. Terutama pada hal mempersiapkan karakter warga Negara agar menjadi warga Negara digital yang cerdas dan baik (*Smart and Good Digital citizenship*) serta bijaksana dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu Pendidikan Kewarganegaraan berbasis pembentukan karakter digital merupakan sebuah keharusan guna mempersiapkan warga Negara muda agar mampu mengambil peran dan tanggung jawabnya di era digital.

Kedua Mardianto (2018) melakukan penelitian dengan judul “Peran Pendidikan *Digital citizenship* Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media

Sosial” dan hasil penelitian menyatakan kehadiran teknologi informasi dan komunikasi selain membawa kemudahan juga memberikan dampak negatif terhadap perkembangan diri remaja, mengancam hubungan relasi sosial, persatuan dan kesatuan, melahirkan konflik dan terror serta kejahatan *cyber* dan lain sebagainya. Oleh karena itu pendidikan harus lebih jauh terlibat dalam memberikan pendampingan, pencegahan terhadap perilaku menyimpang yang dilakukan oleh individu khususnya remaja di media sosial. Pengembangan kurikulum yang berorientasi pada kesiapan psikologis siswa menghadapi era digital perlu disiapkan. Sehingga melahirkan generasi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya media sosial.

Ketiga Roza (2020) melakukan penelitian dengan judul “*Digital citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis Di Abad Digital*” dengan hasil penelitian menyatakan sudah saatnya dilakukan perubahan terhadap konten, metode, dan konteks pembelajaran kewarganegaraan karena peserta didik kita yang mempunyai karakteristik yang berbeda. Menyiapkan generasi milenial sebagai pilar demokrasi di masa yang akan datang adalah tugas dari para pendidik agar mereka menjadi *digital citizenship* yang mampu menjalankan perannya sedemikian rupa sehingga menghasilkan civic virtue dan kebajikan bagi demokrasi.

Adapun yang jadi kebaruan dalam penelitian ini adalah untuk menempatkan Pendidikan Kewarganegaraan secara proporsional sebagai wahana yang tepat dalam mempersiapkan warga Negara muda yang *smart and good digital citizenship* dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era komunikasi digital. Sehingga Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya sekedar transfer *knowledge* tetapi di dalamnya terdapat transfer *value* yang dapat di jadikan bintang penuntun

oleh warga Negara muda dalam hiruk pikuk perkembangan arus informasi yang sangat deras seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi digital dewasa ini.

## METODE

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007) menjelaskan metode kualitatif sebagai prosedur dalam penelitian menyajikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk tindakan kebijakan. Lebih lanjut Wibowo dkk. (2020) menyebutkan penggunaan metode kualitatif dalam penelitian memiliki ke unggulan sejumlah data lapangan yang sifatnya kontekstual dan aktual. Selain itu penelitian kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden. Sehingga dapat di simpulkan penelitian kualitatif memiliki sifat fleksibilitas yang tinggi, artinya memudahkan peneliti untuk menyesuaikan situasi yang berubah-ubah dalam penelitiannya.

Penelitian berlokasi di Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini di antaranya adalah seorang Ketua Mata Kuliah Wajib Kurikulum Universitas Siliwangi (Ketua MKWK UNSIL), Dosen Pengampu Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan Mahasiswa Universitas Siliwangi. Pemilihan Ketua MKWK serta Dosen pengampu Pendidikan Kewarganegaraan sebagai informan di rasa tepat karena merupakan penanggung jawab serta yang mengetahui pelaksanaan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Siliwangi. Sedangkan pemilihan Mahasiswa sebagai informan adalah karena subyek penerima materi perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan yang merasakan implikasi setelah mengikuti mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Setelah Triangulasi Sumber Data telah berhasil di kumpulkan, maka tahap selanjutnya

adalah melakukan reduksi data. Peneliti melakukan penyederhanaan, penggolongan, serta membuang data-data yang di rasa tidak perlu sehingga benar-benar merupakan data penunjang yang tepat dalam memberikan ke bermaknaan dalam informasi yang akan di sajikan. Tahap selanjutnya peneliti membuat laporan hasil penelitian yang biasa di sebut dengan penyajian data, hal ini menjadi penting karena yang di lakukan oleh peneliti adalah sebagai *key instrument* yang bertugas untuk melaporkan hasil penelitian agar mudah di pahami dan dapat di analisis sesuai dengan arah dan alur penelitian yang di inginkan. Tahap terakhir adalah melakukan validasi data yang merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Sehingga data yang di hasilkan merupakan data yang benar-benar memiliki kualitas yang baik dan tidak meresahkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Dalam Mempersiapkan Warga Negara Muda Yang *Smart And Good Digital Citizenship***

Secara konseptual, terdapat perbedaan makna antara kewarganegaraan digital (*digital citizenship*), warga digital (*digital citizen*), dan pendidikan kewarganegaraan digital (*digital citizenship education*). Pengertian kewarganegaraan digital disebutkan oleh Ribble, dkk (2004) bahwa "*Digital citizenship can be defined as the norms of behavior with regard to technology use.*" Artinya, kewarganegaraan digital dapat didefinisikan sebagai norma perilaku yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Sementara itu, pengertian warga digital dijelaskan oleh Richardson and Milovidov (2019) bahwa "*a digital citizen is someone who, through the development of a broad range of competences, is able to actively, positively and responsibly engage in both onand ofine communities, whether local, national or global.*" Pandangan Richardson



& Milovidov tersebut dapat diartikan bahwa warga digital adalah seseorang yang melalui pengembangan berbagai kompetensi, mampu secara aktif, positif, dan bertanggung jawab terlibat dalam komunitas di dalam dan di luar, baik lokal, nasional, maupun global. Lebih lanjut Richardson dan Milovidov (2019) pendidikan kewarganegaraan digital ialah “*Digital citizenship education aims to provide opportunities to every individual to master the full range of digital citizenship competences.*” Artinya, pendidikan kewarganegaraan digital bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk menguasai berbagai kompetensi

kewarganegaraan digital.

Secara umum, pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya bertujuan untuk membentuk kompetensi warga negara sebagaimana disebutkan oleh Branson (1998) yakni meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan baik keterampilan intelektual maupun keterampilan partisipatif (*civic skills: intellectual and participatory*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Lebih lanjut terdapat tiga kompetensi dalam kehidupan demokrasi dengan uraian sebagai berikut.

**Tabel 1.** *The Essential Components of Civic Education Appropriate for a Democratic Society*

<b>Civic Knowledge</b>	<b>Civic Skills</b>	<b>Civic Dispositions</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Civic life, politics, and government.</li> <li>- The foundations of the political system.</li> <li>- The government established by the constitution embody the purposes, values, and principles of democracy.</li> <li>- The relationship of the nation to other nations and to world affairs.</li> <li>- The roles of citizens in democracy.</li> </ul>	<p><b>Intellectual skills:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Think critically about a political issue, understanding of the issue, its history, its contemporary relevance, as well as command of a set of intellectual tools or considerations useful in dealing with such an issue.</li> <li>- Critical thinking skills.</li> <li>- Identifying and describing; explaining and analyzing; and evaluating, taking, and defending positions on public issues.</li> <li>- The ability to identify emotional language and symbols.</li> <li>- The ability to describe functions and processes such as legislative checks and balances or judicial review.</li> </ul> <p><b>Participatory Skills:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informed, effective, and responsible participation in the political process and in civil society.</li> <li>- The skills citizens need to communicate and to work cooperatively with others.</li> <li>- To question, to answer, and to deliberate with civility, as well as to build coalitions and to manage conflict in a fair, peaceful manner.</li> <li>- Monitoring politics and government.</li> <li>- The capacity to affect the processes of politics and governance, both the formal and the informal processes of governance in the community.</li> </ul>	<p><b>Private Character:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moral responsibility.</li> <li>- Self discipline.</li> <li>- Respect for the worth and human dignity of every individual are imperative.</li> </ul> <p><b>Public Character:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Public spiritedness.</li> <li>- Civility.</li> <li>- Respect for the rule of law.</li> <li>- Critical mindedness.</li> <li>- Willingness to listen.</li> <li>- Negotiate.</li> <li>- Compromise.</li> </ul>

Sumber: (Branson, 1998)

Itulah berbagai kompetensi secara umum yang harus dimiliki oleh setiap warga negara dalam kehidupan demokrasi, yang diperoleh melalui proses pendidikan kewarganegaraan. Di samping berbagai kompetensi tersebut, kompetensi kewarganegaraan digital pun sangat penting dimiliki di era digital

seperti saat ini. Hal ini penting, agar setiap warga negara mampu berinteraksi dan berpartisipasi dalam dunia digital sesuai dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan era abad 21 saat ini.

Berkaitan dengan hal tersebut, Kim and Choi (2018) menyebutkan berbagai “Components of *Digital citizenship*” dengan uraian sebagai berikut.

**Tabel 2.** *Components of Digital Citizenship*

<b>Cognitive Component (Komponen kognitif)</b>	<b>Emotional Component (Komponen emosional)</b>	<b>Behavioural Component (Komponen perilaku)</b>
- <i>Communication ability</i> (Kemampuan komunikasi)	- <i>Human dignity</i> (Menghargai Kemanusiaan)	- <i>Active participation</i> (Partisipasi aktif)
- <i>Autonomous judgment ability</i> (Kemampuan penilaian otonom)	- <i>Tolerance</i> (Toleransi)	- <i>Autonomous regulation</i> (Kesadaran Regulasi)
- <i>Rational decision-making ability</i> (Kemampuan pengambilan keputusan yang rasional)	- <i>Community consciousness</i> (Kesadaran komunitas)	- <i>Compliance with laws and regulations</i> (Kepatuhan terhadap hukum dan peraturan)
- <i>Critical thinking ability</i> (Kemampuan berpikir kritis)	- <i>Responsibility</i> (Tanggung jawab)	- <i>Development of engagement</i> (Pengembangan keterlibatan).
- <i>Lifelong learning</i> (Belajar sepanjang hayat)	- <i>Care</i> (Peduli)	
- <i>Concentration</i> (Konsentrasi)	- <i>Self-confidence</i> (Percaya diri).	
- <i>Learning and evaluation of the results</i> (Pembelajaran dan evaluasi hasil).		

Sumber: (Kim & Choi, 2018)

Sementara itu, Ribble and Bailey (2015) menjelaskan sembilan area perilaku umum yang membentuk kewarganegaraan digital, sebagai berikut.

**Tabel 3.** *Sembilan Area Perilaku Umum Yang Membentuk Kewarganegaraan Digital*

<b>Student Learning &amp; Academic Performance (Pembelajaran Peserta Didik &amp; Kinerja Akademik)</b>	<b>Student Environment &amp; Student Behavior (Lingkungan &amp; Perilaku Peserta Didik)</b>	<b>Student Life Outside the School Environment (Kehidupan Peserta Didik Di Luar Lingkungan Sekolah)</b>
- <i>Digital Access: full electronic participation in society.</i> (Akses Digital: partisipasi elektronik penuh dalam masyarakat).	- <i>Digital Security (self-protection): electronic precautions to guarantee safety.</i> (Keamanan Digital (perlindungan diri): tindakan pencegahan elektronik untuk menjamin keamanan).	- <i>Digital Law: electronic responsibility for actions and deeds.</i> (Hukum Digital: tanggung jawab elektronik atas tindakan dan perbuatan).
- <i>Digital Communication: electronic exchange of information.</i> (Komunikasi Digital: pertukaran informasi elektronik).	- <i>Digital Etiquette: electronic standards of conduct or procedure.</i> (Etiket Digital: standar perilaku atau prosedur elektronik).	- <i>Digital Health &amp; Wellness: physical and psychological well-being in a digital technology world.</i> (Kesehatan & Kebugaran Digital: kesejahteraan fisik dan psikologis dalam dunia teknologi digital).
- <i>Digital Literacy: process of teaching and learning about technology and the use of technology.</i> (Literasi Digital: proses belajar mengajar tentang teknologi dan penggunaan teknologi).	- <i>Digital Rights &amp; Responsibilities: those freedoms extended to everyone in a digital world.</i> (Hak & Tanggung Jawab Digital: kebebasan itu diberikan kepada semua orang di dunia digital).	- <i>Digital Commerce: electronic buying and selling of goods.</i> (Digital Commerce: membeli dan menjual barang/kebutuhan secara elektronik).

Sumber: (M. Ribble & Bailey, 2015)

berbagai kompetensi kewarganegaraan digital yang harus dimiliki oleh setiap warga negara yang dapat dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan digital. Berbagai kompetensi tersebut sangat penting agar mampu menciptakan kehidupan dunia digital yang demokratis, aman, sehat, dan bertanggung jawab.

Pada era digital ini, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia semestinya menjadi suatu keharusan. Hal ini dikarenakan era digitalisasi saat ini, telah membawa dampak disruptif yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Akan tetapi, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di

Indonesia tentu harus melihat berbagai aspek peluang dan tantangan yang ada.

Berikut beberapa peluang untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia;

*Pertama*, secara yuridis pendidikan kewarganegaraan telah memiliki dasar hukum di berbagai peraturan perundang-undangan. Misalnya dalam Pasal 37 Ayat (1) huruf b Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya ialah pendidikan kewarganegaraan. Lalu dalam Pasal 37 Ayat (2) huruf b

UU No. 20 Tahun 2003 pun menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat salah satunya ialah pendidikan kewarganegaraan. Begitu pun dalam Pasal 35 Ayat (3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah: a. Agama; b. Pancasila; c. Kewarganegaraan; dan d. bahasa Indonesia. Dengan demikian, adanya dasar hukum ini menunjukkan pentingnya pendidikan kewarganegaraan di berbagai jenjang pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar, menengah, sampai pada pendidikan tinggi. Adanya dasar hukum ini tentu dapat menjadi peluang untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan di ranah digital.

*Kedua*, secara konstitusional terdapat hak-hak asasi warga negara yang dijamin oleh konstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang dapat berguna atau menunjang kehidupan di era digital. Misalnya ialah hak untuk berpendapat (*freedom of speech*) yang terdapat dalam Pasal 28 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Kemerdekaan berserikat dan berkumpul, mengeluarkan pikiran dengan lisan dan tulisan dan sebagainya ditetapkan dengan undang-undang.” Begitu pun dalam Pasal 28E Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul dan mengeluarkan pendapat”. Kemudian hak atas informasi (*right to know*) yang diatur dalam Pasal 28F Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia”.

Namun tentunya kebebasan berpendapat atau pun hak atas informasi tersebut masih dalam konteks atau koridor negara hukum dan demokrasi. Artinya, hak kita pun dibatasi oleh hak orang lain dan hak kita pun telah diatur sedemikian rupa berdasarkan peraturan perundang-undangan. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam Pasal 28I Ayat (5) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Untuk menegakkan dan melindungi hak asasi manusia sesuai dengan prinsip negara hukum yang demokratis, maka pelaksanaan hak asasi manusia dijamin, diatur, dan dituangkan dalam peraturan perundang-undangan”.

Begitu pun dalam Pasal 28J Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa: Ayat (1) Setiap orang wajib menghormati hak asasi manusia orang lain dalam tertib kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Ayat (2) Dalam menjalankan hak dan kebebasannya, setiap orang wajib tunduk kepada pembatasan yang ditetapkan dengan undang-undang dengan maksud semata-mata untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis.

Dengan demikian, ketentuan tersebut menjadi landasan utama bagi pemenuhan hak-hak warga negara yang dapat menunjang kehidupan di era digital saat ini sesuai dengan koridor hukum yang berlaku dan dilaksanakan secara bertanggung jawab.

*Ketiga*, adanya perkembangan era demokrasi digital (*digital democracy*) tentu menjadi peluang untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital yang mampu membentuk kompetensi demokrasi digital bagi warga negara. Teknologi digital memainkan peran penting dalam era revolusi industri 4.0. Adanya revolusi dalam teknologi digital telah menciptakan

revolusi diberbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam dunia politik. Terutama dalam praktik demokrasi telah mengalami transformasi yang signifikan. Gilardi (dalam Prasetyo, 2016) dalam penelitian terbarunya tentang *digital democracy*, “menjelaskan dengan gamblang tentang bagaimana teknologi digital ini juga memengaruhi proses demokrasi itu sendiri. Mobilisasi politik, strategi kampanye, polarisasi opini publik, hingga perangkat dan saluran tata kelola pemerintahan pun mulai berubah. Demokrasi digital ialah era baru dalam sejarah manusia sekaligus masa depan dunia itu sendiri”.

Era demokrasi digital juga merubah partisipasi politik masyarakat dalam berbagai bentuk bertransformasi ke dalam format digital. Berkembangnya teknologi digital juga meningkatkan partisipasi politik yang merupakan ruh dalam demokrasi. Partisipasi politik yang non-konvensional bisa dilakukan secara lebih beragam dengan adanya teknologi komunikasi dan informasi digital. Misalnya media sosial dapat digunakan sebagai sarana partisipasi politik. Selain itu media sosial juga dapat dijadikan sebagai sarana sosialisasi politik serta alat kampanye politik bagi para politisi.

Di samping berbagai peluang tersebut, terdapat juga berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh negara Indonesia dalam mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital, sebagai berikut;

*Pertama*, lemahnya instrumen hukum digital. Selama ini, instrumen hukum yang mengatur kehidupan digital ialah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, UU ITE tersebut belum memadai dan justru menimbulkan berbagai problematika baru di masyarakat. UU ITE tersebut belum mengatur secara komprehensif bagaimana warga negara hidup dan berinteraksi di ruang-ruang digital. Selain itu, banyaknya

pasal yang multitafsir atau pasal karet, sering digunakan untuk mengkriminalisasi warga negara yang kritis atau bahkan korban kekerasan seksual. Padahal tujuan awal atau *original intent* dibentuknya UU ITE ini ialah untuk payung hukum transaksi bisnis digital, namun berubah asbabun nuzulnya menjadi payung hukum kehidupan digital warga negara. Oleh karenanya, lemahnya instrumen hukum digital dalam UU ITE ini tentu menjadi tantangan bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital yang membentuk kehidupan demokrasi digital yang demokratis dan aman.

*Kedua*, kesadaran hukum masyarakat di era digital yang masih minim. Di samping lemahnya instrumen hukum digital pun, kesadaran hukum masyarakat di era digital cukuplah rendah. Badan Siber dan Sandi Negara (2019) menunjukkan bahwa tingkat kesadaran hukum masyarakat Indonesia terhadap hukum siber masih belum baik/kurang. Kurangnya tingkat kesadaran hukum masyarakat ditunjukkan dengan kecilnya perolehan persentase pada bidang pengetahuan dan pemahaman (15,84%), bidang sikap (14,18%), dan bidang perilaku (22,86%) masyarakat Indonesia terhadap hukum siber. Dengan demikian, hal ini pun menjadi tantangan bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital yang mampu meningkatkan kesadaran hukum masyarakat terhadap hukum-hukum siber.

*Ketiga*, belum adanya standarisasi digitalisasi pendidikan di Indonesia. Dalam Pasal 35 Ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003 hanya menyebutkan bahwa standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala. Untuk itu, perlu adanya penambahan standar digitalisasi pendidikan sebagai upaya guna mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital. Terlebih di era

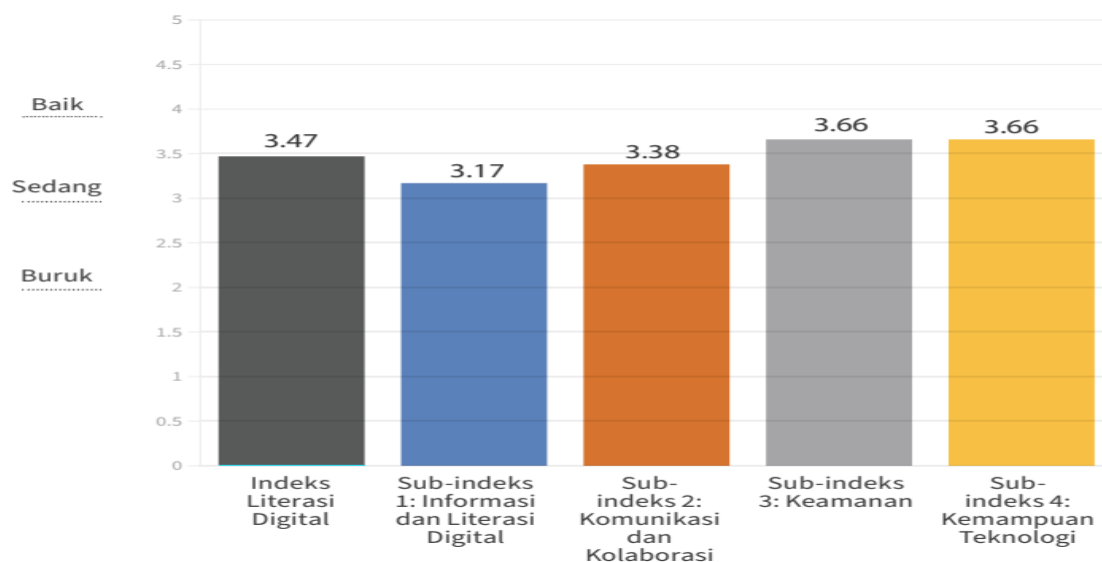


pandemi saat ini, masyarakat Indonesia seharusnya menjadi lebih sadar akan pentingnya digitalisasi pendidikan ini. Hal ini penting agar pendidikan Indonesia tidak tergerus arus disrupsi.

*Keempat*, banyaknya problematika di ruang digital atau media sosial. Hal ini sebagaimana digambarkan oleh hasil penelitian dari Astuti (2017) tentang Peperangan Generasi Digital Natives Melawan Digital Hoax Melalui Kompetisi Kreatif yang menyebutkan bahwa “Fenomena penyebaran *hoax* dan *hate speech* yang terjadi di dunia digital telah membawa kecemasan dan keprihatinan di dalam masyarakat. Banyak informasi *hoax*, *hatespeech* dan *cyberbullying* yang disebarokan melalui *Social Media*

dan *Instant Messaging* yang cenderung berbau SARA, provokatif dan bombastis. Ironisnya tidak sedikit pula masyarakat yang tanpa berpikir panjang langsung *men-share* informasi tersebut bahkan mereproduksi ulang informasi tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan setelahnya”. Dengan demikian, hal ini pun menjadi tantangan utama bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital yang dapat membentuk integrasi dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

*Kelima*, masih lemahnya literasi digital masyarakat. Berdasarkan data dari Kominfo dan Katadata Insight Center (2020) terkait Status Literasi Digital Indonesia 2020 Hasil Survei di 34 Provinsi menunjukkan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Indeks dan Subindeks Literasi Digital Nasional  
**Sumber:** Kominfo & Katadata Insight Center (2020)

Data Kominfo dan Katadata Insight Center tersebut menunjukkan bahwa indeks literasi digital nasional berada di angka 3,47, yang berarti berada pada kisaran angka sedang. Sub-indeks informasi dan literasi data di angka 3,17, subindeks komunikasi dan kolaborasi di angka 3,38. Sementara itu, sub-indeks keamanan dan sub-indeks kemampuan teknologi merupakan yang tertinggi dari sub-indeks lainnya yang setara berada di angka 3,66.

## SIMPULAN

Pada era digital ini, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia semestinya menjadi suatu keharusan. Hal ini dikarenakan era digitalisasi saat ini, telah membawa dampak disrupsi yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Akan tetapi, pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia tentu harus melihat berbagai aspek peluang dan tantangan yang

ada. Model kolaborasi yang saat ini banyak digunakan ialah dengan menerapkan model *pentahelix* yang dapat dikelompokkan ke dalam lima elemen. Model *Pentahelix* yang melibatkan berbagai elemen mulai dari *Government* (G), *Academics* (A), *Business* (B), *Community* (C), dan *Media* (M) atau disingkat GABCM yang dalam Bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai pemerintah, dunia pendidikan, dunia usaha, komponen masyarakat, dan media. Kelima elemen tersebut tentu harus mampu memiliki peranan dan tugasnya masing-masing dalam mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia. *Government* membentuk regulasi dan kebijakan digital yang menjamin terpenuhinya hak-hak warga negara di ruang digital, membentuk program-program sosialisasi dan edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat di era digital, melakukan sosialisasi dan edukasi literasi digital kepada masyarakat, menyediakan suprastruktur dan infrastruktur atau sarana dan prasarana digital. *Academics* melakukan berbagai kajian ilmiah untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan digital, melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat melalui program pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran hukum digital, melakukan pendidikan literasi digital kepada masyarakat. *Business* mengembangkan berbagai teknologi digital yang mampu meningkatkan infrastruktur digital di Indonesia yang aman, melakukan pelatihan-pelatihan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. *Community* meningkatkan literasi digitalnya dengan mengikuti berbagai program atau pendidikan dan pelatihan literasi digital, meningkatkan kesadaran hukum dalam bermedia sosial, mengembangkan desa digital. *Media* melakukan pengawasan terhadap kehidupan digital masyarakat di dunia maya atau media sosial, memberikan sarana prasarana atau media bagi masyarakat untuk menuangkan gagasan

dan pemikiran terkait perkembangan dunia digital misalnya melalui *civic journalism*, dan mengembangkan media-media alternatif untuk meningkatkan kompetensi digital masyarakat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anandawati, A. D. (2021, April). Heboh, Netizen Indonesia Komentari Pengantin Gay Thailand. *Insertlive.Com*. <https://www.insertlive.com/hot-gossip/20210413201710-7-205437/Heboh-Netizen-Indonesia-Komentari-Pengantin-Gay-Thailand>
- APJI. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.Or.Od*, June. *Apji.Or.Id*
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. In *Apjii*. <https://apjii.or.id/survei2018s/download/TK5oJYBSyd8iqHA2eCh4FsGELm3ubj>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. 3345–3356.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Apjii*, 51. <https://apjii.or.id/survei2018s/download/TK5oJYBSyd8iqHA2eCh4FsGELm3ubj>
- Astuti, Y. D. (2017). Peperangan Generasi Digital Natives Melawan Digital Hoax melalui Kompetisi Kreatif. *Jurnal Informasi*, 47(2), 229–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16658>
- Badan Siber Dan Sandi Negara. (2019). *Kesadaran Hukum Siber Masyarakat Indonesia Masih Kurang*. Badan Siber Dan Sandi Negara.
- Branson, M. S. (1998). *The Role Of Civic Education: A Forthcoming Education Policy Task Force Position Paper From The Communitarian Network*. Center For Civic Education. [https://www.civiced.org/papers/articles\\_](https://www.civiced.org/papers/articles_)

- Role.Html
- Dewi, R. K. (2021). Menilik Penyebab Microsoft Sebut Warganet Indonesia Tidak Sopan Se-Asia Tenggara. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/02/27/093100165/Menilik-Penyebab-Microsoft-Sebut-Warganet-Indonesia-Tidak-Sopan-Se-Asia?Page=All>
- Feriyansyah. (2015). Pembentukan Karakter Warga Negara Digital Sebagai Instrumen Untuk Meningkatkan Partisipasi Warga Negara Di Era Digital. *Jurnal Pusham Unimed*, VI(1), 96–115.
- Jati, W. R. (2016). Cyberspace, Internet, Dan Ruang Publik Baru: Aktivismen Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23524>
- Kim, M., & Choi, D. (2018). Development Of Youth Digital Citizenship Scale And Implication For Educational Setting. *Journal Of Educational Technology & Society*, 21(1), 155–171. <http://www.jstor.org/stable/26273877>
- Kominfo Dan Katadata Insight Center. (2020). *Status Literasi Digital Indonesia 2020 Hasil Survei Di 34 Provinsi*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika R.I.
- Kompas.Com. (2020, April 30). Aksi Memalukan Netizen Indonesia Hujat Han So Hee Dan Reemar Martin. *Kompas.Com*.
- Kumparan.(2018,July22).KPAI: Pelajar Rentan Menjadi Pelaku Dan Korban Cyberbully. *Kumparan*. <https://kumparan.com/kumparannews/kpai-pelajar-rentan-menjadi-pelaku-dan-korban-cyberbully-27431110790551241/full>
- Mardianto. (2018). Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa Di Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional “Membangun Manusia Indonesia Yang Holistik Dalam Kebhinekaan.”*
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, E., & Gusfa, H. (2019). The Regulation (ITE Law) Socialization And Implementation Model By Kominfo To Mitigate Negative Content On Social Media. *1st International Conference On Administration Science (ICAS 2019)*, 343, 474–479. <https://doi.org/10.2991/icas-19.2019.98>
- Prasetyo, Y. E. (2016). *Demokrasi Digital*. Mediaindonesia.Com.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2015). *Digital Citizenship In School (3rd Ed.)*. International Society For Technology In Education.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading With Technology*, 32(1), 6. <http://eric.ed.gov/?id=EJ695788%5Cnhttp://eric.ed.gov/?id=EJ695788%5Cnhttp://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). *Digital Citizenship Education: Being Online, Well-Being Online, & Rights Online*. Council Of Europe Publishing.
- Roza, P. (2020). Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis Di Abad Digital. *Jurnal Sositologi*, 19(2), 190. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.2.4>
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. [https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945#:~:Text=Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945&Text=Bahwa Sesungguhnya Kemerdekaan Itu Ialah, Sesuai Dengan Perikemanusiaan Dan Perikeadilan.](https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945#:~:Text=Undang-Undang%20Dasar%20Negara%20Republik%20Indonesia%20Tahun%201945&Text=Bahwa%20sesungguhnya%20kemerdekaan%20itu%20ialah%20sesuai%20dengan%20perikemanusiaan%20dan%20perikeadilan.)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. (2012). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor*

- 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*. Dewan Perwakilan Rakyat R.I. [https://Lldikti8.Ristekdikti.Go.Id/Wp-Content/Uploads/2019/02/Undang\\_Undang\\_Nomor\\_12\\_Tahun\\_2012\\_Pendidikan\\_Tinggi.Pdf](https://Lldikti8.Ristekdikti.Go.Id/Wp-Content/Uploads/2019/02/Undang_Undang_Nomor_12_Tahun_2012_Pendidikan_Tinggi.Pdf)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Dewan Perwakilan Rakyat R.I. <https://Peraturan.Bpk.Go.Id/Home/Details/37582/Uu-No-19-Tahun-2016>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- We Are Social, & Hootsuite. (2020). *Digital 2020 Global Digital Overview*. We Are Social. <https://wearesocial.com/digital-2020>
- Wibowo, A. P., Djuyandi, Y., & Agustino, L. (2020). Peran Organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia Dalam Mentransformasikan Nilai-Nilai Pancasila Di Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 5(2), 191–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jch.v5i2.13237>
- Zandt, F. (2022). Facebook's Hate Speech Issues on the Decline. Statista. Com. <https://www.statista.com/chart/21704/hate-speech-content-removed-by-facebook/>