



Terima kasih sudah membeli buku cetak/digital edisi resmi.  
Anda telah turut mendukung penulis dan penerbit agar terus berusaha membuat buku-buku terbaik bagi semua kalangan pembaca. Mari kita dukung hak cipta penulis dengan tidak menggandakan, memindai, atau mengedarkan sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin. Hak cipta bisa menjadi pendorong kreativitas penulis, penyebarluasan gagasan, dan penguatan nilai-nilai keberagaman.

Salam hangat,  
**Sahabat Diwan Pustaka**





# **Digital Citizenship**

**MEMBANGUN PERADABAN VIRTUAL  
YANG HUMANIS DAN INKLUSIF**

Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta:

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# Digital Citizenship

**MEMBANGUN PERADABAN VIRTUAL  
YANG HUMANIS DAN INKLUSIF**

Dr. Irma Irayanti, M.Pd.  
Dr. Yudha Pradana, M.Pd.  
Diana Berliyani S.E., M.E.  
Muhammad Zacky Fawaruq, M.H.  
Dr. Deni Zein Tarsidi, S.Pd., M.Pd.  
Dr. Yuni Harmawati, M.Pd.  
Dr. Atikah Hermansyah, M.Pd.  
Ummi Bariroh, S.KM, M.Pd.  
Sariyati, B.H.Sc., M.A  
Dr. Bakhtiar, S.Pd., M.Pd.  
Moch. Syihabudin Nuha, S.Sos.  
Leonard Brahmandika, S.Fil., M.Fil.  
M. Ikhwan  
Dr. Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd.  
Prof. Dr. Ir. Jenni Ria Rajagukguk, MSi

**Editor**

Slamet Mulyani, M.Pd.



**Diwan Pustaka  
2026**

# Digital Citizenship: Membangun Peradaban Virtual yang Humanis dan Inklusif

Penulis: Irma Irayanti, dkk

Editor: Slamet Mulyani

ISBN: **978-634-04-6827-4**

xx + 286 hlm. ; 23 x 15,5 cm

Cetakan ke-1, Januari 2026

© 2026 **PT. Diwan Media Pustaka**

Jln. Suka Karya Perumahan Karya Pesona Mandiri Blok L No. 01

Pekanbaru – Riau 28291

Telp. +6285374102055

Email: [pustakadiwan@gmail.com](mailto:pustakadiwan@gmail.com)

Web: [diwanpustaka.com](http://diwanpustaka.com)

Redaktur: Khoirul Anam

Layout: Rama Armando Yusran

Cover: Rizki Kurniawan

*Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.*

*Dilarang memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku ini dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

# Prakata

**K**ita hidup di tengah gelombang transformasi yang paling mendasar dalam sejarah peradaban manusia: Revolusi Digital. Kehidupan di abad ke-21 ditandai oleh konektivitas tanpa batas, arus informasi yang tak terbandung, dan ekosistem virtual yang secara fundamental telah mengubah cara kita berpikir, berkomunikasi, dan berpartisipasi di dunia. Dunia kini tidak lagi dibatasi oleh geografi, melainkan oleh kemampuan kita mengakses, memproses, dan memaknai informasi.

Namun, di tengah euforia kemajuan teknologi, muncul sebuah pertanyaan krusial: *Bagaimana kita memastikan bahwa peradaban virtual yang kita bangun tetap berakar pada nilai-nilai kemanusiaan, etika, dan inklusi?* Kemampuan teknis mengoperasikan perangkat saja tidak cukup. Dibutuhkan kecakapan kognitif, sosial, dan etis, sebuah kompetensi yang kini kita kenal sebagai kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Buku ini hadir sebagai panduan reflektif yang mengajak pembaca untuk melampaui batas-batas teknis. Melalui pembahasan yang komprehensif, buku ini mengupas tuntas hakikat Literasi Digital sebagai kompetensi inti abad ini, menelaah bagaimana kita dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, dan pengetahuan menjadi tindakan reflektif yang bertanggung jawab.

Lebih jauh, buku ini mengeksplorasi tantangan dan peluang peradaban virtual, mulai dari implikasi sosial dan etis Kecerdasan Buatan (AI), pentingnya mengurangi kesenjangan digital (*digital divide*), hingga urgensi untuk menempatkan martabat manusia sebagai pusat dari

setiap desain dan kebijakan teknologi. Pembaca akan diajak memahami bagaimana kita dapat menciptakan ruang virtual yang aman, adil, dan menghormati hak-hak dasar setiap individu, sejalan dengan semangat humanisme digital.

Kami berharap, buku ini dapat menjadi sumber inspirasi, referensi strategis, dan landasan diskusi yang mendalam bagi akademisi, pembuat kebijakan, praktisi industri, dan seluruh lapisan masyarakat. Mari bersama-sama menentukan arah etis dan moral dari perkembangan digital, demi terwujudnya peradaban virtual yang benar-benar humanis dan inklusif.

Selamat membaca.

Pekanbaru, 13 Desember 2025

Tim Penyusun

# Daftar Isi

Prakata ~ vii

Daftar Gambar ~ xvii

Daftar Tabel ~ xviii

<b>Bab 1</b>	<b>Literasi Digital Sebagai Kompetensi Abad Ke-21</b>	<b>1</b>
	<b>Dr. Irma Irayanti, M.Pd.</b>	
	A. Pendahuluan	1
	B. Evolusi dan Konseptualisasi Literasi Digital	5
	C. Literasi Digital dalam Ekosistem Kompetensi Abad ke-21	9
	D. Model dan Kerangka Global Literasi Digital	13
	E. Implementasi dan Penguatan Literasi Digital dalam Masyarakat Global	18
	F. Literasi Digital dan Transformasi Pendidikan	22
	G. Penutup: Literasi Digital sebagai Fondasi Peradaban Belajar Abad ke-21	26
	Daftar Pustaka	29
<b>Bab 2</b>	<b>Etika Digital dan Tanggung Jawab Sosial</b>	<b>33</b>
	<b>Dr. Yudha Pradana, M.Pd.</b>	
	A. Urgensi Etika Digital	34
	B. Optimasi Media Digital sebagai Wadah Pemenuhan Tanggung Jawab Sosial	40
	C. Kolaborasi Pentahelix dalam Pelaksanaan Etika Digital dan Tanggung Jawab Sosial	43
	Daftar Pustaka	46

<b>Bab 3</b>	<b>Identitas dan Kepribadian di Dunia Digital</b>	<b>49</b>
	<b>Diana Berliyani S.E., M.E.</b>	
	A. Identitas di Era Digital: Dari Diri Nyata ke Diri Virtual	50
	B. Kepribadian Digital	53
	C. Kuasa Algoritma	54
	D. Krisis Diri	56
	E. Manusia Digital dan Tantangan Masa Depan	58
	Daftar Pustaka	61
<b>Bab 4</b>	<b>Hak dan Kewajiban Warga Digital dalam Perspektif Hukum dan Moral</b>	<b>65</b>
	<b>Muhammad Zacky Fawaruq, M.H.</b>	
	A. Hak Warga Digital: Landasan Hukum dan Moral	66
	B. Kewajiban Warga Digital: Tanggung Jawab Hukum dan Etis	68
	C. Implementasi dan Tantangan Hukum Digital di Indonesia	71
	D. Dilema Moral dalam Praktik Kewargaan Digital	74
	E. Harmonisasi Hukum dan Moral dalam Digital Citizenship	76
	F. Penutup: Menuju Warga Digital yang Bertanggung Jawab	78
	Daftar Pustaka	79
<b>Bab 5</b>	<b>Kewargaan Digital dan Civic Engagement di Dunia Maya</b>	<b>81</b>
	<b>Dr. Deni Zein Tarsidi, S.Pd., M.Pd.</b>	
	A. Memaknai Kewargaan Digital: Dari Citizen ke Netizen	81
	B. Menata Cyberspace sebagai Ruang Kewargaan Digital: Literasi Digital, Algoritma, dan Etika Pancasila	85
	C. Civic Engagement di Cyberspace: Dari Klikativisme ke Praktik Kewargaan Digital yang Kritis dan Solutif	90
	Daftar Pustaka	94

<b>Bab 6</b>	<b>Pendidikan Kewargaan Digital di Sekolah dan Perguruan Tinggi</b>	<b>101</b>
	<b>Dr. Yuni Harmawati, M.Pd.</b>	
	A. Pendahuluan	101
	B. Konsep Pendidikan Kewargaan Digital	104
	C. Kompetensi Inti Pendidikan Kewargaan Digital	106
	D. Sekolah sebagai Ruang Strategis Pembentukan Warga Digital	108
	E. Integrasi Kewargaan Digital dalam Kurikulum dan Ekosistem Kampus	110
	F. Menyingkap Tantangan Fundamental dalam Implementasi Kewargaan Digital	112
	G. Penutup	115
	Daftar Pustaka	116
<b>Bab 7</b>	<b>Guru dan Pendidik Sebagai Role Model Warga Digital</b>	<b>119</b>
	<b>Dr. Atikah Hermansyah, M.Pd.</b>	
	A. Pendahuluan	119
	B. Konsep Warga Digital (Digital Citizenship)	122
	C. Peran Guru dan Pendidik dalam Ekosistem Digital	124
	D. Kompetensi Digital yang Wajib Dimiliki Guru dan Pendidik	127
	E. Praktik Baik Peran Guru Sebagai Role Model Warga Digital	131
	F. Tantangan Guru Sebagai Role Model Warga Digital	135
	G. Solusi dan Strategi Penguatan Peran Guru Sebagai Role Model Warga Digital	138
	H. Penutup	141
	Daftar Pustaka	143

<b>Bab 8</b>	<b>Parenting Digital: Peran Keluarga dalam Membentuk Karakter Anak di Dunia Maya</b>	<b>147</b>
	<b>Ummi Bariroh, S.KM, M.Pd.</b>	
	A. Paradigma Pengasuhan Digital dalam Perspektif Kesehatan Masyarakat	147
	B. Keluarga sebagai Determinan Sosial Kesehatan Digital Anak	149
	C. Literasi Digital Keluarga sebagai Strategi Promosi Kesehatan Anak	151
	D. Regulasi Paparan Digital dan Kesehatan Mental Anak	152
	E. Komunikasi Keluarga dan Pembentukan Karakter Digital Anak	153
	F. Ketahanan Digital Anak sebagai Tujuan Akhir Pengasuhan Sehat	154
	G. Ekosistem Digital Sehat Berbasis Nilai Keluarga dan Kesehatan Masyarakat	155
	H. Penutup	155
	Daftar Pustaka	156
<b>Bab 9</b>	<b>Membangun Generasi Cerdas dan Berakhlak di Era Digital</b>	<b>161</b>
	<b>Sariyati, B.H.Sc., M.A</b>	
	A. Pendahuluan	161
	B. Konsep dan Dimensi Literasi Digital	163
	C. Pendidikan Karakter Islami di Tengah Pusaran Digitalisasi	169
	D. Tujuan dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Islami	170
	E. Peran Pendidikan Islam dalam Ekosistem Digital	172
	F. Generasi Cerdas dan Berakhlak di Era Digital	174
	Daftar Pustaka	177

<b>Bab 10</b>	<b>Teknologi, Media Sosial, dan Transformasi Budaya Belajar</b>	<b>181</b>
	<b>Dr. Bakhtiar, S.Pd., M.Pd.</b>	
	A. Pergeseran Paradigma dalam Budaya Belajar	181
	B. Pembelajaran Kolaboratif dan Komunitas Belajar Virtual di Era Media Sosial	183
	C. Tantangan dan Disrupsi	186
	D. Personalisasi Pengalaman Belajar melalui Kecerdasan Buatan (AI) dan Algoritma	189
	E. Masa Depan Budaya Belajar	191
	Daftar Pustaka	195
<b>Bab 11</b>	<b>Strategi Konseling Kedamaian dalam Menumbuhkan Resiliensi Digital dan Regulasi Emosi</b>	<b>199</b>
	<b>Moch. Syihabudin Nuha, S.Sos.</b>	
	A. Patologi Era Digital: Disinformasi sebagai Pemicu Konflik Psikososial	200
	B. Psikologi Kebencian: Deindividuasi dan Validasi Sosial	201
	C. Paradigma Konseling Kedamaian (Peace Counseling) dalam Konteks Digital	202
	D. Strategi Regulasi Emosi: Penilaian Kembali Kognitif (Cognitive Reappraisal)	205
	E. Resiliensi Digital: Dari Proteksi Menuju Kompetensi	207
	F. Peran Pendidik dan Konselor: Strategi Intervensi di Lingkungan Pendidikan	208
	G. Keluarga sebagai Inkubator Kedamaian: Digital Parenting Berbasis Emosi	211
	H. Menuju Warga Digital yang Humanis dan Damai	213
	Daftar Pustaka	213

<b>Bab 12</b>	<b>Cyberbullying dan Kekerasan Digital: Pencegahan dan Penanganan</b>	<b>219</b>
	<b>Leonard Brahmandika, S.Fil., M.Fil.</b>	
	A. Pendahuluan	219
	B. Fenomena Cyberbullying dan Kekerasan Digital	223
	C. Bentuk-Bentuk Cyberbullying	226
	D. Faktor, Penyebab, dan Dampak Cyberbullying	228
	E. Program Pencegahan dan Penanganan Cyberbullying	229
	F. Penutup	230
	Daftar Pustaka	231
<b>Bab 13</b>	<b>Artificial Intelligence (AI) dan Etika Kewargaan Digital</b>	<b>235</b>
	<b>M. Ikhwan</b>	
	A. Pendahuluan	235
	B. Kecerdasan Buatan dan Ilusi Pengetahuan	237
	C. Pendidikan dan Komodifikasi Pengetahuan	240
	D. Kematian Kepakaran: Dari Otoritas ke Popularitas	242
	E. Membela Kepakaran dalam Bayang-bayang Kecerdasan Buatan	244
	F. Kecerdasan Buatan dan Masa Depan Pendidikan Islam	247
	G. Meletakkan Kembali Nilai Ilmu-Ilmu Keislaman	248
	H. Penutup	250
	Daftar Pustaka	251
<b>Bab 14</b>	<b>Digital Citizenship dalam Perspektif Global dan Multikultural</b>	<b>255</b>
	<b>Dr. Abdul Sakban, S.Pd.,M.Pd.</b>	
	A. Konseptualisasi Kewarganegaraan Digital di Era Global	255
	B. Prinsip-Prinsip Universal Kewarganegaraan Digital	257
	C. Dimensi Multikultural dalam Kewarganegaraan Digital	260
	D. Tantangan Global dalam Implementasi Kewarganegaraan Digital	262
	E. Strategi Pendidikan untuk Kewarganegaraan Digital Multikultural	265

F. Penutup	267
Daftar Pustaka	268
<b>Bab 15 Menuju Masyarakat Digital yang Humanis dan Berkeadilan</b>	<b>271</b>
<b>Prof. Dr. Ir. Jenni Ria Rajagukguk, MSi</b>	
A. Pendahuluan	271
B. Definisi dan Ruang Lingkup Konsep Utama	273
C. Peluang dan Tantangan Menuju Humanisme Digital	275
D. Literasi dan Pendidikan di Era Digital	277
E. Pendidikan Warga Digital dalam Kerangka Society 5.0	278
F. Akses, Inklusi, dan Keadilan Digital,	281
G. Pentingnya Etika dan Filosofi Teknologi	283
H. Menuju Masyarakat Digital yang Humanis & Berkeadilan	284
Daftar Pustaka	286



# Daftar Gambar

<p><b>17</b> Gambar 1.1 Model dan Kerangka Global Literasi Digital</p>	<p><b>72</b> Gambar 4.1 Kerangka Hukum Digital di Indonesia: Dari Konstitusi hingga Penegakan</p>	<p><b>83</b> Gambar 5.1 Tren global pengguna internet, seluler, dan media sosial tahun 2025</p>
<p><b>102</b> Gambar 6.1 Data pertumbuhan tingkat penetrasi internet di Indonesia 2025</p>	<p><b>205</b> Gambar 11.1 Teori Galtung tentang Konflik dan Perdamaian</p>	<p><b>224</b> Gambar 12.1 Korban KBGO Kuartal I 2024 Berdasarkan Usia</p>

# Daftar Tabel

<p><b>71</b> Tabel 4.1 Harmonisasi hak dan kewajiban warga digital dalam perspektif hukum dan moral</p>	<p><b>203</b> Tabel 11.1 Analisis komparatif dimensi konseling</p>	
<p><b>206</b> Tabel 11.2 Analisis Komparatif Penerapan Cognitive Reappraisal</p>	<p><b>209</b> Tabel 11.3 Program Mediasi berbasis Teman Sebaya</p>	<p><b>210</b> Tabel 11.4 Integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam Upaya Membangun Kewarganegaraan Humanis dan Damai</p>
<p><b>263</b> Tabel 14.1 Tantangan global dalam implementasi kewarganegaraan digital</p>	<p><b>282</b> Tabel 15.1 Perbedaan akses, inklusi dan keadilan</p>	

Menjadi warga digital bukan tentang seberapa  
cepat kita terkoneksi, tetapi seberapa bijak kita  
hadir pada setiap ruang maya.

—Editor



# BAB 1

## LITERASI DIGITAL SEBAGAI KOMPETENSI ABAD KE-21

IRMA IRAYANTI

### A. Pendahuluan

Kehidupan manusia di abad ke-21 ditandai oleh perubahan mendasar dalam cara berpikir, berkomunikasi, dan berpartisipasi di dunia. Revolusi digital telah memodifikasi hampir seluruh struktur sosial, ekonomi, dan budaya, menciptakan ekosistem baru yang menuntut kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan berinteraksi lintas ruang serta waktu. Dunia kini tidak lagi dibatasi oleh geografi, melainkan oleh kemampuan mengakses dan memaknai informasi. Dalam situasi ini, literasi digital hadir sebagai kompetensi yang tidak hanya penting, tetapi juga menentukan bagaimana manusia memahami realitas dan memosisikan dirinya di tengah arus teknologi yang semakin kompleks.

UNESCO (2018) menggambarkan literasi digital sebagai seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang memungkinkan individu untuk secara efektif berpartisipasi dalam masyarakat digital. Artinya, literasi digital tidak sekadar kemampuan teknis mengoperasikan

perangkat, melainkan kecakapan kognitif, sosial, dan etis untuk menggunakan teknologi secara bermakna dan bertanggung jawab. OECD (2019) menambahkan bahwa keberhasilan seseorang dalam dunia digital tidak hanya ditentukan oleh akses terhadap teknologi, tetapi juga oleh kemampuannya mengonversi informasi menjadi pengetahuan, dan pengetahuan menjadi tindakan reflektif yang bernilai sosial. Dengan demikian, literasi digital dapat dipandang sebagai jantung dari kompetensi manusia di abad ke-21—sebuah fondasi yang menopang seluruh dimensi kemampuan lain seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Dalam masyarakat yang digerakkan oleh data, manusia menghadapi paradoks antara kemudahan dan kerentanan. Akses informasi yang terbuka menciptakan peluang besar untuk belajar dan berinovasi, namun juga menghadirkan tantangan berupa disinformasi, polarisasi, dan banjir informasi yang sulit diverifikasi. Bawden (2008) menyebut situasi ini sebagai “the paradox of information society”—ketika kelimpahan informasi justru menimbulkan kebingungan epistemologis. Oleh karena itu, literasi digital tidak hanya soal *melek teknologi*, tetapi juga *melek makna*: kemampuan untuk memilah yang benar dari yang bias, yang relevan dari yang menyesatkan, dan yang bermanfaat dari yang manipulatif. Dalam konteks inilah, literasi digital menjadi bentuk baru dari kebijaksanaan—*digital wisdom*—yang diperlukan agar manusia tetap menjadi subjek yang berpikir dan bukan sekadar objek algoritma.

Perubahan paradigma literasi ini telah dijelaskan secara tajam oleh Lankshear & Knobel (2008) yang menegaskan bahwa literasi tidak lagi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis dalam arti sempit, melainkan sebagai praktik sosial yang mencakup cara berpikir, berinteraksi, dan mencipta makna. Dalam masyarakat jaringan (*networked society*), literasi berkembang menjadi kemampuan untuk memahami dan menegosiasikan identitas, otoritas, dan kepercayaan di ruang digital yang cair. Dengan demikian, literasi digital adalah bagian dari transformasi epistemologis manusia—peralihan dari budaya cetak menuju budaya interaktif, dari teks linier menuju multimodalitas visual, audio, dan simbolik yang menjadi bahasa baru komunikasi global.

Ng (2012) kemudian memperkaya perspektif ini dengan konsep tiga dimensi literasi digital: teknis, kognitif, dan sosio-emosional. Dimensi teknis berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital dan aplikasi secara efisien; dimensi kognitif mencakup kemampuan menilai kredibilitas informasi, berpikir kritis, serta mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan; sementara dimensi sosio-emosional menekankan kesadaran akan etika, empati, dan tanggung jawab dalam interaksi digital. Ketiga dimensi ini memperlihatkan bahwa literasi digital adalah kompetensi multidimensional yang menggabungkan pengetahuan, nilai, dan kemanusiaan. Seseorang yang literat secara digital bukan hanya mahir menggunakan teknologi, tetapi juga memahami implikasi sosial dan moral dari setiap tindakan digitalnya.

Dalam ranah pendidikan, transformasi digital menghadirkan peluang sekaligus tuntutan baru. OECD (2022) menegaskan bahwa pendidikan abad ke-21 harus melampaui paradigma transfer pengetahuan menuju pengembangan kompetensi digital yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Sekolah dan universitas tidak cukup hanya menyediakan akses terhadap teknologi, melainkan harus menjadi ruang pembentukan kepekaan digital—tempat peserta didik belajar mengelola informasi, mengembangkan kreativitas, serta menumbuhkan kesadaran kritis terhadap realitas digital yang mereka hidupi. Jisc (2017) dalam kerangka *Digital Capability Framework* menyebut hal ini sebagai transisi dari *digital skills* menuju *digital capability*: dari sekadar tahu cara menggunakan teknologi menuju kemampuan memanfaatkan teknologi untuk belajar, bekerja, dan berkontribusi pada masyarakat.

Kerangka internasional lainnya seperti *DigComp 2.1* (Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017) dan *ISTE Standards* (2016) memperjelas bahwa literasi digital terdiri atas beberapa domain utama, antara lain pengelolaan informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi daring, pembuatan konten digital, keamanan dan kesejahteraan digital, serta pemecahan masalah dan inovasi. Setiap domain ini saling berkelindan membentuk kompetensi yang memungkinkan individu untuk hidup produktif dan etis dalam ekosistem digital. Model-model tersebut

menegaskan bahwa literasi digital bukan sekadar sarana untuk bekerja, tetapi juga fondasi untuk hidup bersama secara cerdas dan bermartabat di dunia maya.

Kajian oleh van Laar dan rekan-rekannya (2017, 2020) menunjukkan bahwa keterampilan digital abad ke-21 bersifat transformatif: ia tidak hanya memperkuat efisiensi, tetapi juga membentuk cara berpikir dan berinteraksi manusia. Literasi digital berfungsi sebagai penghubung antara keterampilan kognitif klasik dan kemampuan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi lintas budaya. Di era ekonomi digital, kompetensi ini menjadi prasyarat utama bagi partisipasi sosial dan profesional, baik dalam konteks lokal maupun global. Dengan kata lain, literasi digital adalah bahasa universal baru yang menentukan sejauh mana seseorang dapat terlibat secara bermakna dalam masyarakat modern.

Namun demikian, tidak semua individu memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan literasi digital. Kesenjangan digital (*digital divide*) masih menjadi isu global yang mencerminkan ketimpangan dalam akses, kemampuan, dan partisipasi. Menurut UNESCO (2021), tantangan terbesar bukan lagi sekadar menyediakan infrastruktur teknologi, melainkan membangun ekosistem literasi digital yang inklusif, adil, dan berbasis nilai kemanusiaan. Literasi digital harus dipahami sebagai hak dasar warga dunia—bagian dari keadilan sosial dalam masyarakat berbasis informasi.

Dengan demikian, pembahasan tentang literasi digital pada bab ini bukan hanya tentang teknologi, melainkan tentang manusia dan peradabannya. Transformasi digital menuntut manusia untuk tidak sekadar beradaptasi, tetapi juga merefleksikan bagaimana teknologi membentuk identitas, relasi, dan nilai-nilai hidup. Literasi digital menjadi bentuk kebijaksanaan baru di era informasi—kemampuan untuk berpikir jernih di tengah kebisingan data, untuk berinteraksi dengan empati di tengah jarak yang maya, dan untuk mencipta makna di tengah derasnya arus informasi yang tak pernah berhenti. Dalam konteks inilah, literasi digital harus dipandang bukan hanya sebagai

keterampilan abad ke-21, melainkan sebagai kompetensi kemanusiaan yang menjaga keseimbangan antara rasionalitas dan moralitas, antara efisiensi dan empati, antara kemajuan teknologi dan keluhuran budi.

## **B. Evolusi dan Konseptualisasi Literasi Digital**

Istilah *literasi digital* tidak muncul begitu saja; ia lahir dari perjalanan panjang evolusi konsep literasi yang mengikuti dinamika budaya dan teknologi manusia. Pada masa lalu, literasi dipahami secara sederhana sebagai kemampuan membaca dan menulis. Namun seiring berkembangnya media komunikasi dan cara manusia mengelola pengetahuan, makna literasi berevolusi menjadi lebih luas, multidimensi, dan kontekstual. Literasi kini tidak hanya menyangkut kemampuan mengenali teks, tetapi juga kapasitas untuk memahami, menafsirkan, mengevaluasi, dan mencipta makna di berbagai medium. Evolusi inilah yang melahirkan berbagai turunan konsep seperti literasi informasi, literasi media, dan kemudian literasi digital sebagai bentuk literasi baru di era jaringan.

Perubahan paling signifikan terjadi ketika komputer dan internet mulai meresap dalam kehidupan masyarakat pada akhir abad ke-20. Istilah *computer literacy* yang populer pada dekade 1980-an menekankan kemampuan menggunakan perangkat komputer untuk mengolah data dan informasi. Namun, seiring internet menghubungkan manusia dalam ruang komunikasi global, makna literasi bergeser dari sekadar kemampuan teknis menjadi kemampuan berpikir dan berinteraksi secara sosial di lingkungan digital. Gilster (1997), yang dianggap sebagai salah satu perintis istilah *digital literacy*, mendefinisikannya sebagai “*the ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers.*” Bagi Gilster, inti dari literasi digital bukanlah kemampuan teknis, tetapi kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang disajikan dalam format digital.

Pandangan ini menjadi titik tolak bagi para peneliti selanjutnya. Bawden (2008) memperluas gagasan Gilster dengan menyatakan bahwa literasi

digital mencakup kemampuan memilih, mengevaluasi, dan mengorganisasi informasi yang relevan, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah secara efektif. Ia menekankan bahwa literasi digital adalah kombinasi dari literasi informasi dan literasi media, ditambah kemampuan beradaptasi terhadap teknologi baru. Di sini tampak pergeseran penting: literasi digital bukan hanya tentang *menggunakan alat*, tetapi juga tentang *menguasai makna* dan *menelola dampak sosial* dari penggunaannya. Dengan kata lain, literasi digital mengandung unsur kognitif, kritis, dan etis yang menjadi ciri utama kompetensi abad ke-21.

Lankshear & Knobel (2008) kemudian menafsirkan literasi digital dalam kerangka yang lebih sosial dan kultural. Mereka menolak pandangan yang melihat literasi sebagai seperangkat keterampilan netral, dan sebaliknya menegaskan bahwa literasi selalu merupakan praktik sosial yang berakar pada nilai, identitas, dan kekuasaan. Dalam masyarakat digital, kemampuan untuk membaca dan menulis berarti juga kemampuan untuk menegosiasikan identitas, memaknai otoritas informasi, dan berpartisipasi dalam komunitas daring. Literasi digital, bagi mereka, adalah *“a social practice mediated by digital technologies,”* di mana produksi makna dan relasi sosial saling membentuk. Dengan demikian, literasi digital harus dipahami tidak hanya dari segi teknologi, tetapi juga dari segi budaya—sebuah fenomena yang hidup dan terus berubah bersama masyarakat yang menggunakannya.

UNESCO (2018) melalui *Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills* menegaskan dimensi universal literasi digital yang mencakup tiga pilar utama: akses terhadap teknologi, penggunaan yang efektif, dan pemanfaatan yang kritis dan inovatif. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa literasi digital berada pada persimpangan antara kemampuan teknis dan kompetensi sosial. Seseorang tidak dapat disebut literat digital hanya karena mampu menggunakan perangkat digital, tetapi karena mampu menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup, memperkuat partisipasi sosial, dan membangun keberlanjutan masyarakat. Pandangan ini sejalan dengan orientasi OECD (2019) dalam *Skills Outlook: Thriving in a Digital World*, yang melihat literasi

digital sebagai bagian integral dari kompetensi global, di mana keberhasilan individu dan masyarakat bergantung pada sejauh mana mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan digital secara reflektif dan kreatif.

Dalam konteks pendidikan, evolusi konsep literasi digital juga mengalami perubahan besar. Ng (2012) mengemukakan model konseptual tiga dimensi literasi digital yang mencakup aspek teknis, kognitif, dan sosio-emosional. Dimensi teknis berkaitan dengan keterampilan menggunakan perangkat dan aplikasi digital; dimensi kognitif meliputi kemampuan menilai, mengorganisasi, dan menginterpretasi informasi secara kritis; sedangkan dimensi sosio-emosional menekankan kesadaran etis, empati, dan tanggung jawab dalam interaksi daring. Ketiganya menunjukkan bahwa literasi digital tidak dapat dipisahkan dari konteks moral dan sosial di mana teknologi itu digunakan. Dalam pendidikan, pendekatan ini menuntut transformasi pedagogi dari pembelajaran berbasis alat menuju pembelajaran berbasis makna.

Kerangka-kerangka global seperti *DigComp 2.1* (Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017) dan *ISTE Standards* (2016) memperkuat dimensi praktis dari literasi digital dengan menekankan domain kompetensi utama: pengelolaan informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan digital, serta pemecahan masalah. Framework *DigCompEdu* bahkan menyesuaikan struktur kompetensi digital untuk konteks pendidikan, menyoroti peran guru dalam mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Sementara itu, *Jisc Digital Capability Framework* (2017) di Inggris menambahkan aspek reflektif yang mengaitkan literasi digital dengan identitas profesional dan kemampuan belajar sepanjang hayat. Keempat kerangka tersebut memiliki benang merah yang sama: literasi digital adalah kemampuan hidup (*life competence*) yang memungkinkan manusia untuk bertahan, beradaptasi, dan berkontribusi di masyarakat digital.

Penelitian van Laar et al. (2017, 2020) memberikan pemetaan empiris yang lebih sistematis terhadap keterampilan digital abad ke-21. Mereka mengidentifikasi delapan keterampilan utama: informasi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, etika, dan teknis. Kedelapan keterampilan ini saling melengkapi dan bersifat dinamis, menunjukkan bahwa literasi digital tidak dapat dipahami sebagai kompetensi statis, melainkan sebagai proses belajar berkelanjutan. Dalam era yang berubah cepat, seseorang harus terus memperbarui kemampuan digitalnya agar tidak tertinggal oleh laju inovasi teknologi. Literasi digital, dengan demikian, adalah kompetensi yang bersifat reflektif—tidak pernah selesai dipelajari, selalu ditinjau ulang sesuai perubahan zaman.

Namun, di balik semua kemajuan ini, terdapat dinamika sosial yang menuntut perhatian kritis. Seperti diingatkan oleh Buckingham (2015), literasi digital juga mengandung dimensi ideologis, karena setiap teknologi membawa nilai, norma, dan kepentingan tertentu. Oleh sebab itu, pemahaman literasi digital yang sejati harus melampaui aspek fungsional menuju kesadaran kritis terhadap struktur kekuasaan yang membentuk dunia digital—siapa yang mengontrol data, bagaimana algoritma menentukan eksposur informasi, dan sejauh mana pengguna memiliki otonomi dalam ruang daring. Literasi digital yang kritis berarti kemampuan untuk menyadari struktur tersebut, mempertanyakannya, dan mencari cara untuk tetap menjadi manusia yang merdeka di tengah logika algoritmik yang sering kali tak terlihat.

Jika ditarik ke konteks yang lebih luas, evolusi literasi digital sesungguhnya mencerminkan perjalanan manusia dalam menegosiasikan kemanusiaannya di tengah perubahan teknologi. Dari kemampuan membaca teks di atas kertas hingga membaca makna di balik kode digital, manusia terus mengembangkan bentuk-bentuk baru literasi yang menegaskan eksistensinya sebagai makhluk berpikir dan berbudaya. Literasi digital bukanlah akhir dari sejarah literasi, melainkan babak baru dalam upaya manusia memahami dirinya sendiri di dunia yang semakin terhubung. Sebagaimana dinyatakan oleh Jenkins (2009) dalam *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, tantangan terbesar

bukan sekadar mengajarkan teknologi, tetapi membentuk warga digital yang partisipatif, kreatif, dan bertanggung jawab. Literasi digital, dalam makna terdalamnya, adalah kemampuan untuk menjadi manusia yang sadar di tengah data—sebuah kesadaran baru yang menuntut refleksi, tanggung jawab, dan kebijaksanaan.

### C. Literasi Digital dalam Ekosistem Kompetensi Abad ke-21

Abad ke-21 sering disebut sebagai era keterhubungan total—sebuah masa ketika pengetahuan, komunikasi, dan kolaborasi berlangsung melintasi batas ruang, waktu, dan budaya. Dalam konteks ini, kompetensi manusia tidak lagi diukur semata oleh akumulasi pengetahuan, melainkan oleh kemampuan mengakses, mengolah, dan mentransformasi pengetahuan tersebut menjadi tindakan kreatif dan bermakna. Literasi digital menjadi simpul yang menyatukan berbagai keterampilan abad ke-21, dari berpikir kritis hingga kolaborasi, dari kreativitas hingga kesadaran global. Ia berfungsi sebagai *lingua franca* kompetensi baru—bahasa universal yang memungkinkan manusia untuk hidup, belajar, dan berpartisipasi dalam masyarakat digital.

Kerangka *Partnership for 21st Century Learning* (P21, 2019) mengelompokkan keterampilan abad ke-21 ke dalam empat pilar utama: *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity*—yang dikenal luas sebagai “4C”. Dalam konteks digital, keempatnya mengalami perluasan makna. Berpikir kritis kini berarti kemampuan untuk menilai kredibilitas sumber daring, mengenali bias algoritma, dan mengidentifikasi misinformasi. Komunikasi tidak lagi hanya antarindividu, tetapi juga antara manusia dan mesin, atau antar komunitas global yang beragam secara linguistik dan kultural. Kolaborasi berkembang dari kerja tim tradisional menjadi *networked collaboration*, di mana proyek dapat dikerjakan lintas zona waktu dan lintas negara. Sementara kreativitas muncul sebagai bentuk inovasi digital—kemampuan menggabungkan ide, teknologi, dan nilai-nilai kemanusiaan untuk menghasilkan solusi baru. Dalam ekosistem

semacam ini, literasi digital menjadi fondasi epistemik yang menghubungkan seluruh dimensi keterampilan tersebut.

OECD (2018) menyebut fenomena ini sebagai pergeseran menuju *transformative competencies*—kemampuan yang tidak hanya membuat individu beradaptasi terhadap perubahan, tetapi juga menciptakan perubahan itu sendiri. Literasi digital memainkan peran ganda: ia melatih fleksibilitas berpikir sekaligus memperluas kapasitas manusia untuk memecahkan masalah kompleks secara kolaboratif. Di dunia kerja, kemampuan memahami data, menafsirkan informasi digital, dan berkomunikasi lintas platform menjadi indikator utama kesiapan profesional. Namun, lebih dari sekadar tuntutan ekonomi, literasi digital juga membentuk cara manusia berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan budaya, memperkuat kesadaran kolektif tentang keterhubungan global yang semakin intens.

Penelitian van Laar et al. (2017, 2020) menegaskan bahwa literasi digital berfungsi sebagai penggerak utama bagi pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam model mereka, keterampilan digital seperti *information management, communication, collaboration, critical thinking, creativity*, dan *problem solving* saling berkelindan dalam kerangka yang disebut “digital 21st-century skills ecosystem.” Ekosistem ini menggambarkan bagaimana keterampilan digital tidak dapat berdiri sendiri, melainkan beroperasi dalam hubungan saling ketergantungan. Seorang individu yang mampu berpikir kritis di dunia digital, misalnya, harus juga memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai platform, serta memahami etika dan implikasi sosial dari tindakannya. Literasi digital, dengan demikian, bukan hanya domain keterampilan, melainkan ekosistem nilai, makna, dan tanggung jawab.

Trilling & Fadel (2009) menegaskan bahwa kompetensi abad ke-21 mencakup tiga dimensi utama: pembelajaran dan inovasi, literasi informasi, media, dan teknologi, serta keterampilan hidup dan karier. Literasi digital berada di jantung ketiga dimensi tersebut karena ia menjadi medium sekaligus prasyarat bagi pembelajaran inovatif. Dalam pembelajaran berbasis proyek, misalnya, literasi digital memungkinkan

peserta didik mencari informasi, berkolaborasi daring, dan mempresentasikan hasil kerja dalam format digital yang kreatif. Dalam dunia kerja yang digerakkan oleh teknologi, literasi digital memastikan seseorang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan sistem kerja, mengadopsi perangkat baru, serta berinovasi dalam lingkungan yang penuh ketidakpastian. Dan dalam kehidupan sosial, literasi digital menumbuhkan kesadaran kritis terhadap isu-isu global, lingkungan, dan kemanusiaan yang kini banyak dimediasi oleh ruang digital.

UNESCO (2021) menyoroti dimensi kemanusiaan dari kompetensi digital, dengan menegaskan bahwa pendidikan digital harus diarahkan pada pembentukan *human-centered digital society*. Artinya, kompetensi digital tidak boleh semata berorientasi pada produktivitas, melainkan juga pada keberlanjutan, empati, dan keadilan sosial. Dalam kerangka ini, literasi digital tidak hanya dipahami sebagai alat untuk beradaptasi terhadap perubahan, tetapi sebagai sarana untuk membangun kehidupan yang lebih baik dan lebih manusiawi. Kompetensi digital yang sejati adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi tanpa kehilangan nilai kemanusiaan. Dalam dunia yang semakin terotomatisasi, kemampuan untuk berpikir kritis dan berempati justru menjadi indikator paling autentik dari kecerdasan manusia.

Jisc (2017) dalam model *Digital Capability* menekankan pentingnya keseimbangan antara aspek kognitif dan reflektif dalam literasi digital. Menjadi literat digital bukan sekadar memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk terus mengevaluasi bagaimana teknologi memengaruhi cara berpikir, belajar, dan bekerja. Refleksi ini penting agar pengguna teknologi tidak terjebak dalam determinisme digital—keyakinan bahwa teknologi adalah penentu tunggal arah kemajuan manusia. Justru, literasi digital yang matang menempatkan manusia sebagai aktor utama yang mengarahkan teknologi demi tujuan kemanusiaan. Dalam konteks pendidikan, refleksi ini menjadi landasan bagi pengembangan *critical digital pedagogy*, yaitu pendekatan yang menggabungkan kemampuan teknologis dengan kesadaran sosial dan etika (Hodgkinson-Williams & Trotter, 2018).

Keterhubungan antara literasi digital dan kompetensi abad ke-21 juga tampak dalam paradigma *lifelong learning* yang kini menjadi prinsip dasar pendidikan global. Menurut OECD (2020), pembelajaran sepanjang hayat tidak lagi hanya berarti kesempatan belajar di setiap usia, tetapi juga kemampuan untuk terus menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi. Literasi digital menjadi prasyarat utama bagi warga dunia agar tetap mampu belajar, bekerja, dan berpartisipasi dalam masyarakat yang terus berevolusi. Kemampuan mencari sumber belajar daring, menilai kredibilitas materi, mengikuti kursus digital, atau berkontribusi pada komunitas pembelajar global adalah bentuk nyata literasi digital yang menopang keberlanjutan belajar. Dengan demikian, literasi digital bukan hanya alat untuk menghadapi masa depan, tetapi juga kendaraan untuk membentuk masa depan itu sendiri.

Namun, keberadaan literasi digital dalam ekosistem kompetensi abad ke-21 juga menghadirkan tantangan baru. Banyak individu memiliki akses terhadap teknologi tetapi belum memiliki kapasitas kritis untuk menggunakannya secara bermakna. Fenomena ini dikenal sebagai *second-level digital divide*—kesenjangan bukan pada akses, melainkan pada kemampuan. Mereka yang tidak memiliki literasi digital yang memadai cenderung menjadi konsumen pasif informasi, sementara yang literat digital mampu menjadi produsen pengetahuan dan agen perubahan sosial. OECD (2021) mengingatkan bahwa kompetensi digital harus dipahami sebagai hak dasar, sama pentingnya dengan literasi baca-tulis, karena tanpa itu seseorang akan terpinggirkan dari partisipasi ekonomi dan demokrasi digital.

Dalam perspektif yang lebih luas, literasi digital juga memperkuat kesadaran global dan tanggung jawab lintas budaya. Komunikasi digital mempertemukan individu dari latar belakang yang berbeda, menuntut keterampilan interkultural dan empati digital. Menurut Redecker (2017), kompetensi digital yang ideal mencakup “digital empathy,” yaitu kemampuan memahami dan menghormati orang lain dalam interaksi daring. Empati digital inilah yang menjadi jembatan antara kecerdasan teknologis dan kecerdasan moral—dua unsur yang bersama-sama membentuk manusia abad ke-21 yang utuh.

Dengan demikian, literasi digital berada pada posisi strategis dalam ekosistem kompetensi abad ke-21. Ia bukan hanya bagian dari daftar keterampilan, melainkan fondasi yang menopang seluruh proses belajar, bekerja, dan berpartisipasi dalam masyarakat digital. Literasi digital menghubungkan logika teknologi dengan nilai kemanusiaan, mempertemukan efisiensi dengan kreativitas, serta mengharmonikan antara kognisi dan empati. Dalam dunia yang terus berubah, literasi digital bukan sekadar modal bertahan hidup, melainkan sarana untuk tumbuh, berkolaborasi, dan memberi makna. Ia adalah tanda kecerdasan manusia yang sejati—kemampuan untuk tetap menjadi manusia di tengah arus data, jaringan, dan algoritma yang membentuk peradaban baru.

#### **D. Model dan Kerangka Global Literasi Digital**

Pemahaman tentang literasi digital tidak akan utuh tanpa melihat bagaimana berbagai lembaga internasional mengembangkan kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan global. Setiap model yang muncul bukan sekadar daftar keterampilan teknologis, melainkan representasi dari nilai, tujuan pendidikan, dan visi kemanusiaan di era digital. Evolusi berbagai kerangka ini mencerminkan upaya kolektif dunia untuk merumuskan kompetensi digital yang bersifat universal sekaligus adaptif terhadap konteks sosial, ekonomi, dan budaya masing-masing negara.

Salah satu rujukan paling berpengaruh berasal dari *Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)* yang dikembangkan oleh Komisi Eropa melalui Joint Research Centre (Ferrari, 2013; Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017). DigComp menjadi tonggak penting dalam pembakuan konsep literasi digital pada tingkat kebijakan publik. Versi terbarunya, *DigComp 2.1*, mengorganisasi kompetensi digital ke dalam lima area utama: literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, penciptaan konten digital, keamanan digital, serta pemecahan masalah. Kelima area ini dijabarkan menjadi 21 kompetensi spesifik dengan delapan tingkat kemahiran, mulai dari pemula hingga mahir. Model

tersebut memperlakukan literasi digital sebagai kompetensi hidup (*life competence*), yang tidak hanya relevan bagi siswa dan guru, tetapi juga bagi setiap warga yang terlibat dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan demokratis di dunia digital.

Konstruksi serupa diterapkan dalam *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)* yang dikembangkan oleh Redecker (2017). DigCompEdu menyesuaikan konsep literasi digital untuk konteks profesional guru dan tenaga pendidik. Model ini terdiri atas enam area kompetensi: keterlibatan profesional, sumber daya digital, pengajaran dan pembelajaran, penilaian, pemberdayaan peserta didik, serta pengembangan kompetensi digital siswa. Kerangka ini menekankan peran guru bukan hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi sebagai desainer pengalaman belajar digital yang berorientasi pada kreativitas dan partisipasi aktif. Guru diharapkan mampu menggunakan teknologi bukan sekadar untuk menyampaikan materi, tetapi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, adaptif, dan kontekstual.

Sementara di Amerika Serikat, *International Society for Technology in Education (ISTE)* telah memformulasikan standar yang menjadi rujukan internasional bagi pendidik dan siswa. *ISTE Standards for Students* (2016) memandang literasi digital sebagai hasil interaksi antara kreativitas, pemikiran komputasional, kolaborasi global, dan tanggung jawab digital. Siswa diharapkan mampu berinovasi dan berkolaborasi menggunakan teknologi, sekaligus memahami tanggung jawab etis di ruang maya. Standar ISTE untuk pendidik menambahkan dimensi kepemimpinan digital dan refleksi profesional, mendorong guru untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang menginspirasi siswanya berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital.

Model ISTE memiliki karakter yang lebih praktis dibanding DigComp. Ia berakar pada konteks pendidikan berbasis proyek dan partisipatif, dengan fokus pada transformasi pedagogi. Dalam standar ini, teknologi tidak diposisikan sebagai alat bantu, melainkan sebagai ruang baru untuk berinteraksi dan berkreasi. Orientasi yang berpusat pada peserta

didik menjadikan model ISTE relevan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemandirian dan kolaborasi lintas batas.

Di sisi lain, Inggris melalui *Jisc Digital Capability Framework* (2017) menawarkan pendekatan yang lebih holistik dengan enam elemen inti: literasi informasi dan data, komunikasi digital, pembuatan konten, keamanan, pembelajaran digital, serta pengembangan identitas profesional. Fokus utama model Jisc terletak pada keterpaduan antara dimensi personal dan profesional dari kompetensi digital. Literasi digital tidak hanya dilihat dari kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga dari kemampuan memahami diri dan membangun reputasi di ruang digital. Identitas profesional menjadi bagian penting dari literasi digital karena individu kini hidup di dua dunia sekaligus: dunia nyata dan dunia daring yang sama-sama membentuk citra diri.

Keunggulan model Jisc terletak pada sifatnya yang adaptif dan reflektif. Kerangka ini digunakan secara luas di sektor pendidikan tinggi dan pelatihan profesional, membantu institusi merancang program pengembangan kompetensi digital yang kontekstual. Prinsip “learning by doing and reflecting” menjadi dasar pendekatannya. Penguasaan teknologi diukur bukan hanya dari frekuensi penggunaan, tetapi dari kualitas refleksi yang menyertainya—bagaimana seseorang memahami dampak teknologi terhadap dirinya, pekerjaannya, dan komunitasnya.

Sementara itu, UNESCO (2018) melalui *Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills* berupaya menyatukan beragam model regional dalam satu kerangka global. Kerangka ini mencakup tujuh area keterampilan inti: akses terhadap perangkat dan konektivitas, penggunaan, literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan, serta pemecahan masalah. Pendekatan UNESCO bersifat universal, dirancang untuk mendukung pencapaian *Sustainable Development Goal* (SDG) 4.4, yaitu peningkatan keterampilan teknis dan vokasional, termasuk literasi digital, bagi semua orang.

Kerangka UNESCO menonjol karena mengintegrasikan literasi digital dengan agenda pembangunan berkelanjutan dan kesetaraan global.

Literasi digital tidak dipisahkan dari isu-isu sosial seperti kemiskinan, pendidikan inklusif, dan partisipasi warga negara. Teknologi dipandang sebagai alat untuk memperluas kesempatan, bukan memperlebar kesenjangan. Perspektif ini menegaskan bahwa kompetensi digital adalah bagian dari keadilan sosial: mereka yang tidak memiliki literasi digital yang memadai berisiko terpinggirkan dari ekonomi pengetahuan dan ruang publik global.

OECD melengkapi peta ini melalui *Skills Outlook 2019: Thriving in a Digital World* dan *Education 2030 Framework* yang menempatkan literasi digital dalam kategori *transformative competencies*. Kompetensi digital dipandang sebagai kemampuan lintas bidang yang memungkinkan individu menyeimbangkan inovasi dengan tanggung jawab sosial. Tujuan akhirnya bukan sekadar kesiapan kerja, tetapi *well-being* dalam arti luas—kemampuan menggunakan teknologi untuk memperkaya kehidupan pribadi dan sosial. Model OECD menekankan pentingnya *meta-skills* seperti pembelajaran reflektif, kreativitas kolaboratif, dan empati digital yang membentuk manusia adaptif dan resilien.

Gambaran visual hubungan antar kerangka global literasi digital dapat dilihat pada Gambar 1.1.

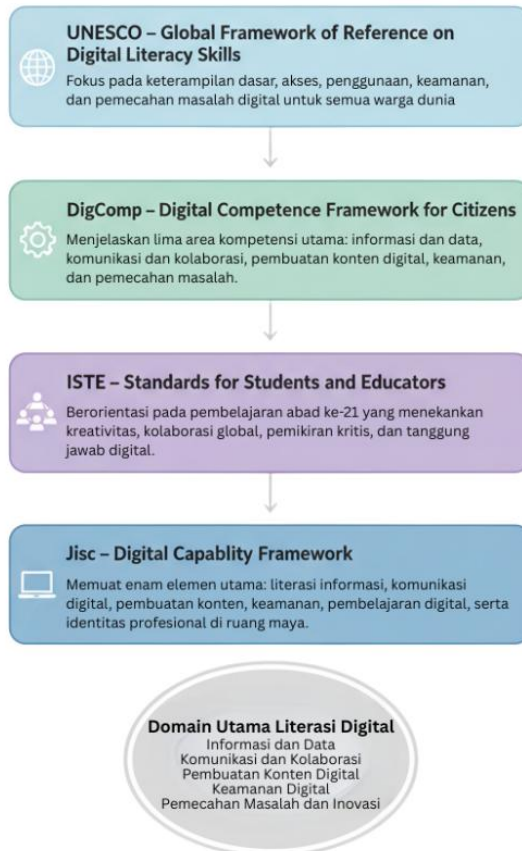
Setiap kerangka memiliki titik tekan berbeda, tetapi semuanya berpijak pada satu prinsip yang sama: literasi digital adalah kompetensi dinamis yang terus berevolusi. DigComp menonjol dalam aspek kebijakan publik dan struktur kompetensi; ISTE berorientasi pedagogis; Jisc menekankan refleksi profesional; UNESCO berfokus pada keadilan sosial global; sedangkan OECD menyoroti keseimbangan antara inovasi dan kesejahteraan. Kombinasi berbagai kerangka ini membentuk mozaik konseptual yang kaya, memberikan panduan bagi negara, lembaga pendidikan, dan individu untuk menumbuhkan literasi digital sesuai konteksnya.

Keseluruhan model tersebut memperlihatkan satu benang merah penting: literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis yang bersifat universal, melainkan manifestasi dari cara manusia memaknai peran teknologi dalam kehidupannya. Perbedaan geografis, ekonomi, dan

budaya menghasilkan variasi dalam implementasi, tetapi esensi literasi digital tetap sama—membangun manusia yang mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berkreasi, dan bertanggung jawab di ruang digital. Dalam kerangka global ini, literasi digital menjadi bahasa baru peradaban yang menuntun manusia untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mengarahkan penggunaannya bagi kemaslahatan bersama.

## Model dan Kerangka Global Literasi Digital

### Kerangka Konseptual Global untuk Penguatan Kompetensi Digital Abad ke-21



**Gambar 1.1.** Model dan Kerangka Global Literasi Digital  
(Sumber: UNESCO, 2018; Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017; Redecker, 2017; ISTE, 2016; Jisc, 2017)

## E. Implementasi dan Penguatan Literasi Digital dalam Masyarakat Global

Transformasi digital telah melahirkan lanskap baru kehidupan manusia yang ditandai oleh konektivitas tanpa batas. Di era ini, relasi sosial, ekonomi, dan budaya bergeser dari bentuk fisik menuju ruang virtual yang menuntut cara berpikir dan bertindak baru. Setiap individu kini hidup dalam ekosistem informasi global, di mana kemampuan mengakses, memahami, dan memaknai data menjadi prasyarat partisipasi sosial. Literasi digital hadir sebagai kemampuan dasar sekaligus kompetensi kunci untuk hidup di tengah kompleksitas tersebut—suatu bentuk kecerdasan baru yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran moral dalam menghadapi dunia digital yang semakin dinamis.

Berbagai kerangka global seperti *DigComp 2.1* yang dikembangkan oleh Komisi Eropa (Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017), *UNESCO Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills* (2018), *ISTE Standards* (2016), dan *Jisc Digital Capability Framework* (2017) menggambarkan literasi digital sebagai kompetensi multidimensional yang melampaui sekadar kemampuan teknis. Setiap model menegaskan bahwa individu literat digital bukan hanya mahir menggunakan perangkat, melainkan mampu berpikir kritis, berkomunikasi efektif, mencipta secara kreatif, menjaga keamanan digital, dan memecahkan masalah secara inovatif. Kelima domain tersebut—informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan, serta pemecahan masalah—menjadi inti dari semua model literasi digital di dunia.

Di dalam domain literasi informasi dan data, kemampuan untuk mengidentifikasi sumber terpercaya dan mengelola informasi secara etis menjadi sangat penting. Fenomena disinformasi dan banjir konten daring membuat manusia perlu memiliki daya seleksi yang kuat terhadap kebenaran dan kredibilitas data. Komunikasi dan kolaborasi digital menuntut kecakapan berinteraksi dengan berbagai pihak lintas budaya, bahasa, dan nilai, serta kemampuan membangun kerja sama melalui jejaring virtual yang inklusif. Pembuatan konten digital

melibatkan kemampuan kreatif untuk menghasilkan gagasan, produk, atau ekspresi budaya baru, diiringi pemahaman terhadap hak cipta dan tanggung jawab sosial. Sementara itu, keamanan digital tidak hanya menyangkut perlindungan data pribadi, tetapi juga kesadaran untuk menjaga keselamatan psikologis dan sosial di ruang maya. Kompetensi pemecahan masalah dan inovasi mencerminkan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara reflektif—menganalisis situasi baru, mengadaptasi strategi, dan menciptakan solusi berbasis digital bagi kebutuhan masyarakat.

Kelima dimensi tersebut saling terkait dan membentuk struktur pengetahuan yang integral. Literasi digital tidak dapat dipelajari secara parsial karena hakikatnya bersifat holistik dan kontekstual. Setiap dimensi memperkuat yang lain, menciptakan keseimbangan antara kemampuan teknis, refleksi kritis, dan tanggung jawab etis. Dalam pandangan UNESCO (2018), hal ini mencerminkan paradigma *learning to live together in a digital world*—belajar untuk hidup bersama di dunia digital yang menuntut kesadaran kolektif, empati, dan solidaritas lintas batas.

Pada titik ini, literasi digital bertransformasi dari sekadar kompetensi pribadi menjadi kompetensi kewargaan global. Kehadiran ruang digital membuka bentuk baru kehidupan publik yang disebut *digital citizenship*, di mana individu berperan aktif sebagai warga dunia maya yang terlibat dalam diskursus, advokasi, dan kolaborasi sosial. Jenkins (2009) menyebut fenomena ini sebagai *participatory culture*, yaitu budaya partisipatif yang menuntut setiap orang untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan yang sadar akan tanggung jawab sosialnya. Melalui literasi digital, warga global belajar untuk menavigasi kebebasan berekspresi dengan etika, menyeimbangkan hak pribadi dengan kepentingan publik, dan menggunakan teknologi untuk memperkuat nilai-nilai demokrasi.

Kewargaan digital yang sehat dibangun atas fondasi empati dan refleksi. Hobbs (2010) menegaskan bahwa literasi digital yang berakar pada kesadaran moral dapat mendorong partisipasi yang bermartabat dalam

masyarakat digital. Seseorang yang literat digital memiliki kepekaan untuk mendengarkan perspektif yang berbeda, menghindari ujaran kebencian, dan menolak penyebaran informasi palsu. Dalam konteks masyarakat majemuk, literasi digital juga berperan sebagai jembatan antarbudaya—menumbuhkan pemahaman lintas agama, suku, dan pandangan politik. Dengan demikian, literasi digital memperluas makna kewargaan dari ranah lokal menuju global; ia membentuk manusia yang tidak hanya berakar pada nilai-nilai nasional, tetapi juga berorientasi pada kemanusiaan universal.

Tantangan yang dihadapi dalam memperkuat literasi digital bersifat kompleks. Akses terhadap teknologi yang belum merata menyebabkan kesenjangan digital antara kelompok yang melek digital dan yang tertinggal. OECD (2019) menggambarkan fenomena ini sebagai *second-level digital divide*—perbedaan bukan hanya dalam akses, tetapi juga dalam kualitas penggunaan teknologi. Di banyak negara, perempuan, masyarakat pedesaan, dan generasi lanjut usia masih menghadapi hambatan struktural dan kultural untuk memperoleh literasi digital yang memadai. Selain itu, perkembangan kecerdasan buatan dan algoritma menghadirkan risiko baru berupa manipulasi data, bias informasi, dan hilangnya privasi personal. Kondisi ini menuntut kebijakan yang berpihak pada inklusivitas digital serta pendidikan yang mampu menumbuhkan kesadaran kritis terhadap kekuasaan teknologi.

OECD (2020) menyebut bahwa masyarakat yang cerdas digital adalah masyarakat yang mampu menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kesejahteraan sosial. Literasi digital bukan hanya instrumen ekonomi, tetapi juga alat pemberdayaan manusia. Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi inti dari proses pembelajaran sepanjang hayat. Peserta didik tidak hanya perlu mengetahui cara menggunakan teknologi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi memengaruhi cara berpikir, berinteraksi, dan berperilaku. Jisc (2017) mengingatkan bahwa menjadi literat digital berarti juga mampu merefleksikan dampak teknologi terhadap identitas profesional dan integritas pribadi. Refleksi inilah yang membedakan antara pengguna teknologi yang pasif dan warga digital yang sadar.

Upaya penguatan literasi digital menuntut strategi lintas sektor yang melibatkan pemerintah, lembaga pendidikan, industri, dan masyarakat sipil. Integrasi literasi digital ke dalam kurikulum menjadi langkah mendasar untuk memastikan bahwa kompetensi ini berkembang sejak usia dini. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang tidak hanya mengajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis dan nilai etis di balik penggunaannya. Program pelatihan guru berbasis *DigCompEdu* (Redecker, 2017) dan *ISTE Standards for Educators* terbukti mampu memperkuat kapasitas pendidik sebagai agen perubahan digital. Di luar sekolah, gerakan masyarakat seperti *Safer Internet Day*, *Digital Literacy Week*, dan inisiatif nasional seperti *Siberkreasi* di Indonesia menunjukkan bahwa literasi digital dapat berkembang melalui kolaborasi publik yang partisipatif.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan reflektif menjadi metode efektif dalam menumbuhkan kecakapan digital. Ketika peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan riset, produksi konten, dan diskusi daring, mereka tidak hanya belajar teknologi, tetapi juga belajar berpikir kritis dan bertanggung jawab. Trilling & Fadel (2009) menegaskan bahwa literasi digital yang diintegrasikan dengan keterampilan berpikir abad ke-21—seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas—akan membentuk manusia pembelajar sepanjang hayat.

Masyarakat yang literat digital adalah masyarakat yang mampu menempatkan teknologi sebagai sarana untuk memperluas kemanusiaan, bukan menguranginya. Dalam visi ini, literasi digital menjadi kompas moral bagi manusia modern: membantu mereka menjaga otonomi di tengah algoritma, menegakkan integritas di tengah disinformasi, dan menumbuhkan empati di tengah fragmentasi sosial. Penguatan literasi digital pada akhirnya bukan sekadar upaya membentuk pengguna teknologi yang cerdas, tetapi membangun warga dunia yang bijaksana—manusia yang tidak kehilangan nuraninya di tengah derasnya arus data dan inovasi.

## F. Literasi Digital dan Transformasi Pendidikan

Perubahan paling nyata dari revolusi digital terlihat pada wajah pendidikan. Di seluruh dunia, sekolah dan universitas sedang menegosiasikan kembali makna belajar, peran guru, dan hakikat pengetahuan di tengah arus transformasi teknologi yang tak terbendung. Kelas tidak lagi terbatas oleh empat dinding, dan sumber belajar tidak lagi berpusat pada buku teks atau guru. Dunia digital membuka akses tak terbatas terhadap informasi, ide, dan kolaborasi global, menjadikan pendidikan sebagai pengalaman yang cair, dinamis, dan terhubung. Dalam konteks inilah, literasi digital menjadi fondasi utama transformasi pendidikan abad ke-21—sebuah kompetensi yang menuntun guru dan peserta didik untuk tidak hanya *menggunakan* teknologi, tetapi *berpikir dengan teknologi*.

OECD (2020) dalam kerangka *Learning Compass 2030* menggambarkan bahwa sistem pendidikan masa depan tidak cukup lagi mengajarkan apa yang harus dipelajari, tetapi juga bagaimana cara belajar, beradaptasi, dan berkontribusi dalam dunia yang kompleks. Literasi digital menjadi prasyarat bagi visi tersebut karena ia memungkinkan peserta didik mengakses pengetahuan secara mandiri, berkolaborasi lintas budaya, dan membangun kompetensi reflektif yang berkelanjutan. Pendidikan abad ke-21 bukan hanya tentang penguasaan konten, melainkan tentang kemampuan menavigasi informasi, menilai kredibilitasnya, dan menggunakannya untuk memecahkan masalah nyata. Dalam hal ini, literasi digital bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan *intellectual posture*—sikap intelektual yang menuntun manusia untuk berpikir kritis dan bertindak etis di dunia digital.

Transformasi pendidikan tidak hanya menyangkut metode, tetapi juga paradigma. Dalam model pendidikan tradisional, pengetahuan bersifat hierarkis dan linear, dengan guru sebagai sumber utama dan siswa sebagai penerima. Dunia digital membalikkan pola ini menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Sumber belajar kini tersebar di berbagai platform, dari jurnal ilmiah terbuka, video edukatif, hingga ruang diskusi daring. Guru bukan lagi “penyedia jawaban”, melainkan

fasilitator yang membantu siswa menemukan pertanyaan yang tepat. Literasi digital memungkinkan pergeseran ini terjadi, karena teknologi membuka ruang bagi proses belajar yang bersifat *exploratory*, *networked*, dan *student-centered*.

UNESCO (2021) menekankan bahwa transformasi pendidikan digital harus berpihak pada nilai kemanusiaan. Pendidikan digital yang sejati bukan hanya tentang efisiensi teknologi, tetapi tentang bagaimana teknologi dapat memperkuat kemampuan refleksi, empati, dan tanggung jawab sosial. Literasi digital menjadi sarana untuk menghidupkan kembali fungsi pendidikan sebagai proses pembebasan, sebagaimana pernah ditegaskan oleh Paulo Freire—proses yang menuntun manusia mengenali dirinya dan realitasnya melalui dialog kritis. Dalam dunia yang diwarnai oleh algoritma dan data, literasi digital berfungsi sebagai kesadaran baru untuk memahami bagaimana informasi dibentuk, disebar, dan dimaknai. Peserta didik yang literat digital tidak sekadar mencari jawaban di internet, tetapi belajar untuk mempertanyakan sumbernya dan memahami konteksnya.

Peran guru dalam ekosistem baru ini menjadi semakin kompleks dan strategis. Redecker (2017) melalui *DigCompEdu Framework* menggarisbawahi bahwa pendidik abad ke-21 harus memiliki enam kompetensi utama: keterlibatan profesional digital, pengelolaan sumber daya digital, desain pembelajaran inovatif, penilaian berbasis teknologi, pemberdayaan peserta didik, dan pengembangan kompetensi digital siswa. Kerangka ini menegaskan bahwa guru bukan hanya pengguna teknologi, tetapi *digital architect*—perancang pengalaman belajar yang bermakna. Guru yang literat digital memahami bagaimana teknologi dapat memperkuat interaksi manusiawi, bukan menggantikannya. Ia mengelola platform digital dengan empati, menjaga etika komunikasi, dan membimbing siswa agar bijak dalam menghadapi disinformasi serta tekanan sosial di dunia maya.

Transformasi pendidikan juga memerlukan perubahan budaya belajar. Pembelajaran di era digital menuntut peserta didik untuk menjadi pembelajar otonom yang mampu mengatur proses belajarnya sendiri

(*self-regulated learning*). Dalam hal ini, literasi digital memberikan alat sekaligus kerangka berpikir. Kemampuan mengelola waktu belajar daring, mengevaluasi sumber informasi, dan menghindari distraksi digital merupakan bagian dari kecakapan hidup baru. Trilling dan Fadel (2009) menyebut hal ini sebagai *learning and innovation skills*—keterampilan untuk belajar dalam lingkungan yang berubah cepat dan penuh ketidakpastian. Peserta didik yang memiliki literasi digital tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga tangguh secara mental, mampu menavigasi tekanan sosial media, serta menjaga keseimbangan antara dunia virtual dan kehidupan nyata.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), *flipped classroom*, dan *blended learning* menjadi bentuk konkret dari penerapan literasi digital dalam pendidikan. Melalui pendekatan ini, teknologi tidak digunakan sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai medium untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan kolaboratif. Ketika siswa mengerjakan proyek sosial berbasis digital—misalnya membuat kampanye daring tentang lingkungan atau toleransi—mereka belajar menggunakan teknologi sebagai sarana ekspresi dan perubahan sosial. Pengalaman belajar semacam ini memperlihatkan bahwa literasi digital bukan hanya alat akademis, melainkan pengalaman etis yang membentuk karakter kewargaan.

Jisc (2017) menambahkan bahwa pengembangan *digital capability* tidak hanya berlaku bagi siswa, tetapi juga bagi dosen, tenaga kependidikan, dan institusi itu sendiri. Perguruan tinggi yang berdaya digital bukan hanya menyediakan infrastruktur, tetapi juga menanamkan budaya reflektif tentang teknologi. Refleksi ini penting agar pendidikan digital tidak terjebak pada “fetisisme teknologi”—pandangan bahwa semakin banyak perangkat berarti semakin baik kualitas pembelajaran. Justru, pendidikan digital yang humanis berfokus pada bagaimana teknologi memperdalam pemahaman, memperkuat relasi sosial, dan menumbuhkan nilai kemanusiaan.

Transformasi pendidikan juga menuntut desain kebijakan yang inklusif dan berkeadilan. Banyak wilayah di dunia, termasuk Indonesia, masih

menghadapi ketimpangan akses terhadap internet dan perangkat digital. Tantangan ini memperlihatkan bahwa literasi digital bukan hanya urusan pedagogi, tetapi juga urusan etika kebijakan publik. Pemerataan infrastruktur digital harus berjalan seiring dengan peningkatan kapasitas guru dan siswa dalam menggunakan teknologi secara bermakna. Tanpa hal itu, digitalisasi pendidikan berisiko memperluas kesenjangan antara mereka yang mampu beradaptasi dengan teknologi dan yang tertinggal karenanya.

OECD (2022) menegaskan bahwa pendidikan digital yang efektif harus berakar pada empat prinsip utama: relevansi, kolaborasi, kesejahteraan, dan keadilan. Relevansi berarti pembelajaran harus terhubung dengan kehidupan nyata; kolaborasi menekankan pentingnya interaksi sosial dalam belajar; kesejahteraan menyoroti dimensi emosional dan mental peserta didik di dunia digital; sedangkan keadilan menuntut distribusi kesempatan yang setara. Literasi digital memayungi keempat prinsip tersebut karena ia melatih kepekaan, empati, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Transformasi pendidikan yang digerakkan oleh literasi digital sejatinya adalah transformasi kemanusiaan. Teknologi hanya menjadi alat, sementara yang sejatinya berubah adalah kesadaran manusia tentang bagaimana belajar, mengajar, dan hidup bersama. Ketika siswa belajar memverifikasi berita sebelum membagikannya, ketika guru menuntun diskusi etis tentang media sosial, atau ketika universitas menciptakan ruang kolaborasi terbuka, maka pendidikan digital telah melampaui fungsi teknisnya dan menjadi proyek peradaban. Pendidikan tidak lagi sekadar proses transfer pengetahuan, tetapi proses membangun kebijaksanaan di tengah derasnya informasi.

Dalam horizon masa depan, literasi digital akan terus menjadi jantung transformasi pendidikan. Ia memadukan daya nalar dan empati, rasionalitas dan moralitas, teknologi dan kemanusiaan. Pendidikan yang berlandaskan literasi digital tidak hanya melahirkan manusia cerdas, tetapi juga manusia yang berkarakter reflektif—mereka yang mampu menavigasi dunia maya tanpa kehilangan nilai-nilai kemanusiaannya.

Literasi digital akhirnya bukan hanya kompetensi abad ke-21, melainkan kesadaran abad kemanusiaan: kesadaran bahwa belajar di dunia digital berarti belajar untuk tetap menjadi manusia.

### **G. Penutup: Literasi Digital sebagai Fondasi Peradaban Belajar Abad ke-21**

Perubahan zaman selalu menuntut bentuk baru dari cara manusia memahami dirinya dan dunianya. Di abad ke-21, perubahan itu berlangsung dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Teknologi digital mengubah cara kita berpikir, bekerja, berkomunikasi, dan belajar. Dunia tidak lagi bergerak berdasarkan arus informasi yang linier, melainkan oleh jaringan data yang mengalir terus-menerus dan membentuk ekosistem sosial yang kompleks. Dalam lanskap inilah, literasi digital menjadi kompetensi kunci yang menentukan bagaimana manusia bertahan, beradaptasi, dan memberi makna pada kehidupan di tengah perubahan yang cepat.

Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis untuk menggunakan perangkat, melainkan seperangkat pengetahuan, sikap, dan nilai yang memungkinkan seseorang berpikir kritis, berinteraksi secara etis, dan berkreasi secara bertanggung jawab di ruang digital. Ia memadukan rasionalitas dan moralitas, logika dan empati, teknologi dan kemanusiaan. Dengan kata lain, literasi digital adalah bentuk baru dari kecerdasan budaya yang menandai lahirnya manusia abad ke-21—manusia yang tidak hanya hidup di dunia digital, tetapi juga mampu mengarahkan dunia digital itu sendiri.

Sejarah literasi selalu paralel dengan evolusi peradaban manusia. Dari literasi baca-tulis di era agraris dan industri, menuju literasi informasi dan media di era modern, kini kita memasuki fase literasi digital yang menjadi ciri khas masyarakat berbasis pengetahuan. Di setiap tahap, literasi tidak hanya mencerminkan kemampuan teknis, tetapi juga menandai tingkat kesadaran manusia terhadap realitasnya. Literasi digital, dalam hal ini, menjadi cermin kesadaran manusia di era data:

kesadaran bahwa pengetahuan tidak lagi berada di satu tempat, melainkan tersebar dalam jaringan yang menuntut kemampuan berpikir reflektif, kolaboratif, dan etis.

UNESCO (2018) menegaskan bahwa literasi digital adalah hak dasar abad ke-21, sejajar dengan kemampuan membaca dan menulis. Tanpa literasi digital, seseorang tidak hanya kehilangan akses terhadap informasi, tetapi juga terpinggirkan dari partisipasi sosial dan ekonomi. Pernyataan ini memperlihatkan dimensi politik dan kemanusiaan dari literasi digital: ia bukan hanya alat untuk mencapai efisiensi, tetapi juga instrumen untuk memperluas kesetaraan. Masyarakat yang literat digital adalah masyarakat yang terbuka terhadap dialog, kolaborasi, dan inovasi, karena di sanalah muncul kesadaran baru untuk hidup bersama di ruang global yang saling terhubung.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi fondasi peradaban belajar baru. Transformasi pendidikan tidak lagi berpusat pada transfer informasi, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir, berkolaborasi, dan beradaptasi dalam dunia yang selalu berubah. Guru dan siswa bukan lagi dua kutub yang berlawanan, tetapi dua pembelajar yang tumbuh bersama dalam ekosistem digital yang dinamis. Teknologi memungkinkan proses belajar berlangsung lintas ruang dan waktu, namun makna sejatinya tetap bergantung pada kemampuan manusia untuk menafsirkan, mengolah, dan memanusiakan informasi. Pendidikan yang berlandaskan literasi digital tidak hanya mengajarkan “cara menggunakan teknologi”, tetapi mengajarkan “cara menjadi manusia” di tengah teknologi.

OECD (2020) melalui *Learning Compass 2030* menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus berorientasi pada tiga arah utama: pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membentuk kesejahteraan individu sekaligus sosial. Literasi digital berperan dalam ketiganya. Ia mengembangkan pengetahuan faktual dan konseptual tentang dunia digital, melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, serta menumbuhkan sikap etis dan tanggung jawab sosial di ruang maya. Pendidikan digital yang berorientasi pada kesejahteraan manusia bukan

hanya mempersiapkan siswa untuk dunia kerja, tetapi membentuk warga dunia yang reflektif, empatik, dan berdaya cipta.

Fondasi literasi digital juga meneguhkan pentingnya dimensi etis dalam pendidikan. Ketika teknologi mampu menggandakan informasi tanpa batas, manusia harus mampu menggandakan kebijaksanaan untuk menafsirkannya. Literasi digital menuntun peserta didik untuk memahami dampak dari setiap tindakan di dunia maya—mulai dari jejak digital, hak cipta, hingga tanggung jawab terhadap privasi orang lain. Kecakapan ini membentuk kesadaran moral baru: bahwa kehidupan digital adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial, dan bahwa perilaku di dunia maya mencerminkan nilai kemanusiaan di dunia nyata.

Di sisi lain, literasi digital juga memperkuat semangat pembelajaran sepanjang hayat. Seseorang yang literat digital memiliki kemampuan untuk terus belajar secara mandiri, beradaptasi terhadap teknologi baru, dan memperbarui pengetahuan tanpa bergantung pada sistem formal. Inilah ciri khas manusia pembelajar abad ke-21: mereka yang tidak berhenti pada kepemilikan informasi, tetapi terus bergerak mencari makna di tengah perubahan. Jisc (2017) menyebutnya sebagai *digital capability*—kapasitas untuk belajar, bekerja, dan berkontribusi secara berkelanjutan dalam lingkungan digital yang kompleks.

Transformasi pendidikan berbasis literasi digital juga memiliki dimensi kultural. Setiap masyarakat memiliki cara sendiri untuk bernegosiasi dengan teknologi, dan literasi digital berperan sebagai bahasa universal yang menjembatani perbedaan itu. Melalui pendidikan yang melek digital, siswa belajar mengenali keragaman perspektif global sambil tetap menghargai akar lokalnya. Mereka belajar bahwa menjadi warga dunia tidak berarti kehilangan identitas, tetapi memperkaya identitas melalui dialog lintas budaya. Literasi digital, dengan demikian, menjadi ruang di mana nilai-nilai kemanusiaan seperti toleransi, solidaritas, dan keadilan sosial dapat tumbuh.

UNESCO (2021) menyebut visi ini sebagai *human-centered digital society*—masyarakat digital yang berpusat pada manusia. Pendidikan yang

didasarkan pada literasi digital harus mengembalikan teknologi pada tujuan dasarnya: memperkuat kapasitas manusia untuk berpikir dan berbuat baik. Ketika pendidikan kehilangan dimensi ini, teknologi hanya akan melahirkan efisiensi tanpa kebijaksanaan. Sebaliknya, ketika literasi digital menjadi dasar dalam seluruh proses belajar, teknologi dapat menjadi alat untuk memperluas kemanusiaan.

Peradaban belajar abad ke-21 dibangun bukan di atas kecanggihan algoritma, melainkan pada kesediaan manusia untuk terus belajar, berbagi, dan berempati. Literasi digital menjadi fondasi moral dan intelektual dari peradaban tersebut. Ia mengajarkan keseimbangan antara pengetahuan dan kebijaksanaan, antara kecepatan informasi dan kedalaman makna, antara inovasi dan kemanusiaan. Dalam setiap klik dan pencarian, manusia diingatkan untuk tidak hanya mencari jawaban, tetapi juga menumbuhkan pengertian.

Bab ini menutup satu kesadaran penting: bahwa literasi digital bukanlah tujuan akhir, melainkan fondasi dari cara baru manusia belajar dan membangun peradabannya. Di tengah arus data dan teknologi yang terus bergerak, literasi digital mengajak manusia untuk kembali pada inti kemanusiaannya—mengenalinya sebagai pengetahuan bukan sebagai akumulasi informasi, tetapi sebagai jalan menuju kebijaksanaan. Di situlah pendidikan digital menemukan maknanya: bukan untuk mencetak pengguna teknologi yang cerdas, tetapi membentuk pembelajar yang bijaksana.

## Daftar Pustaka

- Bawden, D. (2008). *Origins and concepts of digital literacy*. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32). Peter Lang.
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(4), 21–34.

- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. Joint Research Centre, European Commission.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Aspen Institute.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Jisc. (2017). *Building digital capability: The six elements defined*. Jisc.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*. Peter Lang.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- OECD. (2019). *OECD skills outlook 2019: Thriving in a digital world*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- OECD. (2020). *The future of education and skills 2030: OECD learning compass*. OECD Publishing.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Publications Office of the European Union.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.

UNESCO. (2021). *Human-centered digital society: Building the future of education with compassion and inclusion*. UNESCO Publishing.

van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>



## BAB 2

# ETIKA DIGITAL DAN TANGGUNG JAWAB SOSIAL

YUDHA PRADANA

Akselerasi teknologi informasi, khususnya penggunaan media digital, terhadap dinamika kehidupan manusia baik secara individu dan kelompok/komunitas tidak dapat dihindarkan dan akan selalu mengiringi dinamika kehidupan manusia tersebut. Media digital kemudian menjadi sarana terkait bagaimana manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan bahkan terlibat dalam suatu informasi, wacana, maupun agenda tertentu. Motif menggunakan media digital tentunya beragam, mulai dari motif edukatif, motif ekonomi, motif hiburan, hingga motif politis. Namun demikian nyatanya akselerasi media digital terhadap pola interaksi, komunikasi, dan keterlibatan tersebut menghadirkan suatu tantangan. Tantangan tersebut salah satunya ialah mengenai bagaimana etika yang seharusnya ditampilkan dalam penggunaan media digital. Tidak dapat dipungkiri, selain banyak membawa pengaruh positif, nyatanya penggunaan media digital memberikan tantangan baru terkait dengan etika diantaranya ialah penyebaran informasi yang keliru (disinformasi) dan bohong (*hoax*),

ujaran kebencian, perundungan, pornografi dan pornoaksi, hak cipta, dan pencurian data pribadi.

Selain terkait bagaimana etika yang harus ditampilkan, akselerasi media digital juga memberikan peluang sebagai sarana dalam mencapai kebaikan bersama (*public good*). Kebaikan bersama tersebut tentunya berkenaan dengan pelaksanaan tanggung jawab sosial warga negara yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan publik. Media digital dalam berbagai jenis, dan bentuknya dengan segala rekognisi dan aksesibilitasnya dapat dioptimasi untuk menguatkan tanggung jawab sosial warga negara. Tanggung jawab sosial tersebut tentunya berkenaan dengan kemelekan (*literacy*) dan keterlibatan (*engagement*). Oleh karenanya, narasi mengenai bagaimana media digital digunakan untuk menguatkan tanggung jawab sosial warga negara merupakan suatu hal yang tidak terlepas dari akselerasi media digital itu sendiri.

### A. Urgensi Etika Digital

Etika pada dasarnya sering dimaknai sebagai pandangan moral tentang sesuatu yang baik atau buruk. Jika dikaitkan dengan penggunaan media digital, maka etika digital memandang sikap dan perilaku yang baik atau buruk dalam menggunakan media digital yang terkait dengan ekosistem digital. Media digital sejatinya bukan entitas kosong dan berdiri sendiri karena bagaimanapun penggunaan media digital tidak dapat dilepaskan dari konteks dan tujuan tertentu. Penggunaan media digital akan selalu berhubungan dengan bagaimana etika digital dilaksanakan. Hal tersebut berkenaan dengan etika digital berkenaan dengan literasi digital dan atribusi warga digital. Bahkan dikatakan bahwa etika digital merupakan salah satu pilar literasi digital warga negara.

Beberapa definisi dan lingkup etika digital sebagai berikut:

1. Prinsip moral dan norma perilaku dalam penggunaan teknologi digital (Floridi, 2013);
2. Standar perilaku atau prosedur elektronik (Ribble, 2015);

3. Kriteria dan prinsip yang telah ditetapkan dan dijustifikasi mengenai perilaku yang dinilai baik/buruk, adil/tidak adil terkait dengan cara menggunakan internet (Fabris, 2015);
4. Kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020);
5. Kesadaran, tanggung jawab, integritas, dan kebajikan dalam tata kelola, berinteraksi, berpartisipasi, berkolaborasi dan bertransaksi elektronik (Kusumastuti, Kurnia, & Astuti, 2021).

Etika digital memiliki urgensi dalam penggunaan media digital demi mewujudkan ekosistem digital yang sehat dan berfaedah. Isu terkait etika digital berhubungan dengan penggunaan teknologi dengan meminimalisir dampak negatif terhadap orang lain, penggunaan teknologi sesuai konteksnya, serta menghormati orang lain secara daring (Ribble, 2015). Etika digital diterapkan terkait dengan informasi yang diperoleh, kolaborasi dan partisipasi dalam dunia digital, serta interaksi dan transaksi secara elektronik (Kusumastuti, Kurnia, & Astuti, 2021).

Kerangka dalam memahami etika digital menurut Charles Ess (Ess, 2020) dapat dipandang dari perspektif: (1) Utilitarian yang memandang bahwa pemilihan keputusan etis memberikan konsekuensi positif. Terkait dengan penggunaan media digital, sangat ditekankan efisiensi, optimalisasi, dan hasil yang terukur; (2) Deontologi yang memandang bahwa etika sebagai *universality golden rule* berupa hak dan kewajiban moral. Terkait dengan penggunaan media digital, para pelaku di ruang digital untuk selalu menghormati hak-hak dasar seperti privasi, persetujuan, dan otonomi; (3) Meta-etika (*Meta-Ethical*) yang memandang relativisme etika dalam budaya atau kelompok tertentu. Terkait dengan penggunaan media digital, dasar nilai moral memandu perilaku daring dari keterhubungan dunia digital; (4) Etika Feminis (*Feminist Ethics*) yang memandang bahwa etika memberikan penekanan

pada relasional, perhatian, dan empati. Terkait dengan penggunaan media digital, media digital dapat mereproduksi bias gender dan ketidaksetaraan struktural; (5) Etika Kebajikan (*Virtue Ethics*) yang memandang bahwa etika berfokus pada pembentukan karakter moral. Terkait dengan penggunaan media digital, diharapkan mampu mendorong tanggung jawab sosial, pengendalian diri, dan penghargaan terhadap orang lain dalam komunikasi daring; (6) Etika Konfusian (*Confucian Ethics*) yang memandang bahwa moralitas merupakan hasil keterhubungan dalam relasi sosial. Terkait dengan penggunaan media digital, diharapkan tercapainya harmoni sosial/komunitas yang bijaksana dan penuh kebajikan; (7) Perspektif Afrika (*African Perspectives*) yang memandang pentingnya relasi, kebersamaan, dan kemanusiaan yang saling terikat. Terkait dengan penggunaan media digital, keetisan dilihat dari penjagaan akan relasi, penguatan komunitas, dan pemeliharaan martabat.

Pemaknaan etika digital terkait dengan penilaian atau pandangan dan justifikasi mengenai baik atau buruk terhadap suatu objek dalam media digital, tidak bisa dilepaskan dari konteks masyarakat atau lingkungan sosial dari pengguna media digital tersebut. Bahwasanya dalam suatu masyarakat akan memberikan konteks dan justifikasi terhadap sesuatu yang dianggap etis atau tidak. Konteks dan justifikasi tersebut tentu berhubungan dengan nilai bersama yang dianut, kebijakan yang diterapkan, serta aturan hukum yang berlaku.

Nilai bersama (*shared values*) tentunya berhubungan dengan situasi atau lingkungan sosial kemasyarakatan. Prinsip baik dan buruk dalam ekosistem digital dipengaruhi oleh bagaimana nilai bersama yang dipegang oleh entitas sosial tertentu. Dalam masyarakat yang menjunjung nilai religiusitas, penggunaan media digital secara etis tentu tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai religi. Begitu pula dalam masyarakat yang mengedepankan nilai kolektivitas, perilaku etis bermedia digital akan turut disesuaikan dengan tujuan-tujuan hidup bersama. Bahkan sebaliknya, dalam suatu kelompok yang menjunjung tinggi kebebasan individu, maka perilaku etis sepenuhnya diserahkan pada penilaian individu. Jika penggunaan media digital bertentangan

dengan nilai bersama yang dianut, maka akan menimbulkan konflik dalam masyarakat tersebut. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi bagaimana sejatinya media digital diciptakan dan digunakan.

Kebijakan yang diterapkan tidak bisa dilepaskan dari pemberlakuan etika digital. Kebijakan berupa regulasi yang diformalkan menjadi aturan hukum tertulis dan berdasar pada konteks sosiologis masyarakat. Kebijakan untuk memandang keetisan dalam bermedia digital tentu sebagai bentuk institusionalisasi agar masyarakat sebagai pengguna media digital, baik sebagai produsen konten digital atau hanya sekedar pengguna konten digital, memiliki panduan yang jelas dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan terlibat dalam dunia digital. Kebijakan yang diterapkan juga turut menyesuaikan dengan arah bagaimana pengaturan mengenai ekosistem digital yang etis dilakukan.

Aturan hukum yang berlaku juga berkenaan dengan etika digital. Selain untuk memberikan kepastian hukum, aturan hukum juga menekankan etika dalam konteks formal jika terjadi pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan media digital baik secara individual maupun secara kelompok. Perilaku etis dinilai secara formal berdasarkan material-material hukum yang diatur dalam suatu aturan, misalnya aturan mengenai informasi dan transaksi elektronik. Dalam konteks ini, etika yang diatur misalnya berupa tata cara penyampaian opini, penyebarluasan informasi, dan bagaimana interaksi secara digital dilakukan. Aturan hukum yang berlaku adalah bentuk normatif dari pelaksanaan kebijakan dalam mengatur etika digital.

Bagaimanapun, media digital adalah ruang publik dimana penggunaannya harus disesuaikan dengan kaidah-kaidah ke-publik-an. Publik dengan berbagai ketertarikannya terhadap penggunaan media digital, acapkali menimbulkan permasalahan-permasalahan sosial yang kemudian menyinggung perlunya etika digital. Pewacanaan mengenai etika digital tentunya lahir seiring dengan munculnya berbagai persoalan terkait penggunaan media digital. Setidaknya, masalah etika digital kekinian yang menjadi tantangan bagi publik dalam menciptakan ekosistem digital yang etis sering tergambar dalam konteks mengenai

monetisasi, popularitas, kriminalitas digital, pornografi dan pornoaksi, dan pembungkaiian untuk kepentingan tertentu.

Konteks monetisasi lahir seiring dengan menjamurnya media digital sebagai alat penyebaran informasi dan gagasan yang kemudian bertransformasi sebagai alat ekonomi (mencari keuntungan). Tidak dapat dipungkiri bahwa realitas kekinian menjadikan media digital sebagai salah satu sarana dalam mencari keuntungan atau bahkan sebagai mata pencaharian (*content creator*). Namun yang terjadi, atas nama pencarian keuntungan dan mata pencaharian banyak produsen atau pencipta konten digital menggunakan cara-cara yang tidak etis demi mendapatkan sorotan publik yang kemudian akan memberikan keuntungan secara materiil. Contohnya ialah berupa konten lelucon untuk mengerjai orang (*prank*) yang bertentangan dengan nilai-nilai etis bahkan dapat membahayakan jiwa seseorang; penggunaan redaksi judul berita yang sifatnya *clickbait* dengan tujuan agar orang mengakses laman tersebut padahal berita yang disampaikan keliru, tidak jelas valid atau tidaknya, bahkan *hoax*; atau pencurian konten milik orang lain dalam bentuk *clipper* dengan tujuan agar kontennya tersebut menarik minat khalayak dan tentunya akan memberikan dampak keuntungan secara materiil. Sering kali monetisasi ini bersifat tidak etis jika dilihat dalam kacamata moralitas publik karena bertentangan dengan nilai-nilai dan norma hukum yang berlaku apalagi jika hal tersebut berhubungan dengan kepentingan umum.

Pencapaian popularitas sejalan dengan menjamurnya penggunaan media. Media digital dapat dijadikan sarana strategis dalam mempublikasikan karya agar lebih dikenal, namun disisi lain mengalami tantangan berupa keinginan untuk populer secara instan. Pencapaian popularitas tersebut dapat dinilai tidak etis karena kenyataannya banyak yang menjadikan media digital sebagai alat panjat sosial (*social climber*) dengan menghadirkan konten-konten digital yang kontroversial dan tidak otentik. *Social climber* menampilkan persona individu secara berlebihan dan cenderung manipulatif untuk mendapatkan pengakuan sosial. Hal lainnya terkadang *social climber* dapat menyebabkan konflik di masyarakat apalagi jika konten yang dihasilkan menyinggung pribadi

individu lainnya atau bahkan menyinggung sebuah entitas sosial atau komunitas tertentu. Fenomena ini tentu menjadi tantangan bagi pelaksanaan etika digital karena berpotensi untuk menimbulkan ketidakjujuran dan terkadang bertentangan dengan keadaban dan kesantunan.

Kriminalitas digital (*digital crime*) menjadi tantangan bagi penggunaan media digital dan menimbulkan permasalahan mengenai etika digital. Kriminalitas digital dapat dikategorikan sebagai kejahatan (pidana) maupun berupa pelanggaran. Kriminalitas digital yang terjadi dengan menggunakan media digital umumnya berupa penipuan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, pencurian data pribadi, bahkan perundungan digital. Perilaku tidak etis tersebut tentunya memberikan dampak kerugian bagi pengguna media digital. Kerugian dari kriminalitas digital memberikan dampak secara individual maupun secara sosial. Misalnya ialah dampak hilangnya sumber daya ekonomi, pengucilan sosial, bahkan dapat menimbulkan kecenderungan rasa frustrasi dan traumatis individu akibat perundungan. Kriminalitas tidak saja hanya berkenaan dengan kerugian sosial namun juga menimbulkan kerugian individual dimana hal tersebut tentu bertentangan dengan kerangka etis kehidupan bermasyarakat.

Konten pornografi dan pornoaksi semakin meresahkan dikala penggunaan media digital semakin meluas. Konten-konten yang disebarakan secara simbolik dan vulgar menampilkan pornografi dan pornoaksi. Penyebaran konten-konten berbau hal tersebut tentunya ialah merupakan hal yang tidak etis baik jika ditinjau dari nilai-nilai bersama, tinjauan hukum positif, maupun kebijakan penggunaan platform media digital. Ketidaketisan tersebut tercermin sebagai perbuatan yang berpotensi sebagai pelanggaran privasi, eksploitasi seksual, mengobjektifikasi komoditas visual, mengabaikan kesopanan dan martabat, serta merendahkan nilai-nilai humanitas.

Pembingkaiian kepentingan tertentu sebagai salah satu tantangan dan permasalahan etika digital. Pembingkaiian (*framing*) melalui penekanan (*priming*) terhadap isu tertentu acapkali dilakukan untuk pencapaian

kepentingan yang pragmatis dan oportunistik dengan cara provokatif. Biasanya dilakukan untuk konteks kepentingan politik. Tentu ini menjadi suatu masalah yang berkenaan dengan etika digital karena menggerus norma sosial yang ada di masyarakat dan berpotensi menimbulkan polarisasi dalam suatu isu yang pada akhirnya mengakibatkan kohesi sosial dalam dunia nyata menjadi rapuh. Pembingkaiian kepentingan tertentu menimbulkan krisis informasi yang akurat di tengah melimpahnya informasi beserta sumber-sumbernya. Ketidaketepatan tersebut ialah berupa penggiringan opini untuk mendukung suatu isu atau wacana padahal isu atau wacana tersebut belum dapat dipastikan kebenarannya.

Media digital adalah entitas yang tidak bebas nilai dimana penggunaannya akan selalu berhubungan dengan konteks sosial. Hal tersebut mendorong diperlukannya etika digital akan terjaminnya ketertiban dan keteraturan dalam penggunaan media digital. Etika digital berkenaan dengan moralitas publik dimana para pengguna media digital (produsen konten, penyedia platform, dan pengguna konten) terikat oleh seperangkat ketentuan-ketentuan baik secara formal-normatif maupun berupa konsensus-konsensus. Selain itu, etika digital menuntut kemampuan berpikir kritis dan reflektif, serta keterampilan bermutu di tengah melimpahnya informasi dan konten-konten yang hadir dalam ekosistem digital.

## **B. Optimasi Media Digital sebagai Wadah Pemenuhan Tanggung Jawab Sosial**

Pengguna media digital (produsen konten, penyedia platform, dan pengguna konten) sebagai individu juga berkenaan dengan kedudukannya sebagai seorang warga negara. Konteks tersebut memberikan penekanan terhadap pencapaian warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) yang acapkali dipersonakan sebagai seseorang yang paham akan hak dan kewajibannya serta memiliki tanggung jawab dalam kehidupan bersama. Selain itu, warga negara yang cerdas dan baik terkait juga dengan bagaimana keaktifan dirinya

dalam urusan publik (*public interest*) dan pencapaian kebaikan bersama (*public good*).

Sejalan dengan perkembangan penggunaan media digital, muncul pemaknaan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) yang diharapkan memiliki karakteristik dan kompetensi sebagai warga negara terampil dan bermutu dalam menggunakan media digital. Kewarganegaraan digital didefinisikan sebagai warga yang menggunakan internet secara bermakna dan efektif terkait dengan kemampuan mengakses teknologi secara merata, berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial-politik, serta mematuhi norma etika dalam komunitas digital (Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2007). Kewarganegaraan digital mencerminkan perilaku cerdas dan baik ketika beraktivitas dalam masyarakat jaringan (*online community*) yang dapat berkontribusi secara positif dalam kehidupan digital (Pradana, 2018).

Sejatinya, penggunaan media digital tidak bisa dilepaskan dari tanggung jawab warga negara. Tanggung jawab tersebut sebetulnya berkenaan dengan atribut dirinya (*individual*) maupun dalam kehidupan sosial. Tanggung jawab sosial dalam berdigital memiliki makna sebagai pemenuhan kontribusi positif terhadap komunitas daring dan kesejahteraan publik (Floridi, 2013). Penggunaan media digital berhubungan erat dengan pemaknaan bagaimana menjalani kehidupan yang baik bagi manusia (*human being*) (Burr, Taddeo, & Floridi, 2020). Penggunaan media digital secara bermakna jika memberikan kebaikan bersama terlepas dari berbagai motif yang mendasari seseorang menggunakan media digital. Konteks tersebut memberikan poin bahwasanya media digital bukanlah entitas yang bebas nilai.

Secara empirik, media digital memberikan ruang bagi pelaksanaan tanggung jawab sosial warga negara secara etis untuk mewujudkan kemelekan (*literacy*) dan keterlibatan (*engagement*). Diantaranya ialah sebagai potensi untuk memfasilitasi keterlibatan warga negara melalui partisipasi *bottom up* dalam demokrasi berupa pengambilan tindakan untuk mengatasi masalah secara langsung (Uldam & Vestergaard, 2015), memungkinkan kolaborasi dan interaksi dalam membentuk

warga negara yang terinformasi (Roengtam, 2022), memberdayakan gerakan dengan memberikan visibilitas dan dukungan untuk mempromosikan proses demokrasi yang sehat (Jovanovic & Stankovic, 2024), media yang ekspresif, informatif, dan relasional memiliki korelasi dengan modal sosial, keterlibatan warga negara, dan partisipasi politik dimana hal tersebut dapat menawarkan peluang baru bagi jaringan warga negara dan ekspresi politik (Skoric, Zhu, Goh, & Pang, 2015).

Penggunaan media digital sebagai wadah dalam mewujudkan warga negara yang etis dan bertanggung jawab secara sosial setidaknya memberikan peluang bagi pelaksanaan kesukarelaan (*volunterism*). Kesukarelaan tersebut berhubungan erat dengan altruisme dan filantropis warga negara karena warga negara secara sadar dan bertanggung jawab melibatkan dirinya dalam berbagai wacana dan kegiatan yang berhubungan dengan kebaikan bersama secara *pro bono*. Analisa bagaimana warga negara melakukan kesukarelaan tercermin dari *Civic Voluntarism Model* (Model Kesukarelaan Sipil). Model tersebut menekankan kepada sumber daya termasuk waktu, uang, dan keterampilan warga negara; keterlibatan yang dapat menciptakan hubungan melalui kepentingan politik, keberpihakan, dan sebagainya; serta perekrutan yang dilakukan untuk menyebabkan menjadi terlibat (Verba, Schlozman, & Brady, 1995). Media digital menjadi sarana jejaring bagi kesukarelaan yang aktif serta mencerminkan efikasi diri dalam berpartisipasi. Bentuk tersebut dapat dilakukan dalam kegiatan edukatif berupa penekanan literasi digital secara formal maupun non-formal, serta kegiatan advokasi berupa pemastian terlaksananya hak-hak dan kewajiban-kewajiban warga negara.

Tanggung jawab sosial yang etis dan partisipatif tidak hanya menunjukkan kepedulian namun juga sarat dengan tindakan kewarganegaraan (*civic action*) yang berorientasi pada nilai bersama dan pencapaian kebaikan bersama. Selain itu diwujudkan pula bagaimana penguatan solidaritas, kolektivitas, dan jejaring kewargaan dalam mempertahankan dampak positif media digital serta menangkal dampak negatif media digital. Hal tersebut juga berkenaan dengan *moral voice* yang digaungkan dalam kehidupan sosial berdasar kebaikan

bersama. Tanggung jawab sosial yang etis dalam menggunakan media digital akan turut serta menguatkan kultur warga secara resiprokal antar sesama warga negara dan juga pemeliharaan kehidupan bernegara.

Tanggung jawab sosial yang etis dalam menggunakan media digital setidaknya memberikan kerangka: (1) penggunaan media digital tidak bisa dilepaskan dari keetisan berupa nilai dan moralitas; (2) penggunaan media digital jika dikontekstualisasikan ke dalam kehidupan sosial dapat turut serta menguatkan kohesi sosial dan pembangunan jejaring sosial; (3) adanya tanggung jawab sosial dapat turut serta mengakselerasi pembangunan yang berkelanjutan dan berkenaan dengan kebaikan bersama; (4) tanggung jawab sosial dalam menggunakan media digital seiring dengan pengembangan kompetensi warga negara yang multidimensional; dan (5) tanggung jawab sosial mencerminkan persona warga negara yang altruistik sebagai bekal bagi terciptanya modal sosial terutama yang diakselerasi melalui media digital.

### **C. Kolaborasi Pentahelix dalam Pelaksanaan Etika Digital dan Tanggung Jawab Sosial**

Pewacanaan mengenai etika digital dan tanggung jawab sosial tentunya harus menjadi perhatian bersama untuk mewujudkan kebaikan bersama dalam penggunaan media digital. Hal tersebut dapat dilakukan melalui sinergi dan kolaborasi *pentahelix* yang bersifat lintas sektor namun menaruh perhatian yang sama dengan penekanan pada kontribusi masing-masing pihak. Sinergi dan kolaborasi ini melibatkan pemerintah, akademisi, swasta, komunitas, dan media. Kolaborasi ini sebagai proses yang melibatkan masyarakat lintas sektor secara konstruktif dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan kebijakan publik untuk mencapai kepentingan umum (Emerson, Nabatchi, & Balogh, 2012). Model ini dapat diimplementasikan sebagai kerangka analisa isu politik, sosial, budaya, lingkungan, serta pertahanan dan keamanan (Halibas, Sibayan, & Maata, 2017). Kolaborasi ini difokuskan pada kebijakan dan tindakan yang bertujuan untuk mengatasi masalah publik (Pradana, Maftuh, & Malihah, 2023). Kolaborasi *pentahelix* dapat

mensinergikan regulasi, edukasi, dan advokasi yang berhubungan dengan pencapaian kebaikan bersama dan penyelesaian masalah bersama.

Wacana etika digital dan tanggung jawab sosial digital dalam penggunaan media digital menjadi relevan dalam konteks sinergi dan kolaborasi *pentabelix* karena hal tersebut bersifat multidimensional dan menyangkut kepentingan bersama. Bersifat multidimensional karena secara atribusi kewargaan, penggunaan media digital berkenaan dengan dimensi personal, sosial, spasial, dan temporal yang meneguhkan bahwa warga negara tidak hanya berperan sebagai individu namun juga terikat dengan kehidupan di luar dirinya dalam konteks tertentu. Hal tersebut juga tercermin dalam penggunaan media digital dimana media digital acap kali digunakan sebagai sarana interaksi, komunikasi, kolaborasi, partisipasi, dan bahkan transaksi. Menyangkut kepentingan bersama karena pada dasarnya media digital adalah ruang publik (*public sphere*) dimana para aktor di dalamnya saling terkait dan terpaut dalam suatu keterlibatan. Hal inilah yang melandasi bahwasanya media digital bukan entitas tunggal dan bersifat tidak bebas nilai. Selain itu, pewacauan hal tersebut erat dengan pengembangan kompetensi warga negara berupa pengetahuan yang mumpuni, keterampilan yang mumpuni, serta partisipasi yang bermutu.

Sinergi dan kolaborasi *pentabelix* dalam mewujudkan etika digital dan tanggung jawab sosial warga negara dapat dilakukan dalam bentuk edukasi dan advokasi. Edukasi menekankan pengembangan literasi digital warga negara untuk mewujudkan penggunaan media digital yang sehat dan berfaedah. Edukasi dapat dilakukan melalui jalur formal seperti sekolah (pendidikan dasar dan menengah) maupun universitas (pendidikan tinggi) yang dilakukan secara interdisipliner tanpa harus menjadi mata ajar yang berdiri sendiri namun dapat diinsersikan ke dalam mata ajar yang relevan dan kontekstual. Edukasi melalui jalur non-formal dapat dilakukan melalui pelatihan-pelatihan dengan melibatkan lembaga pendidikan dan pelatihan atau penyuluhan melalui komunitas-komunitas. Advokasi berupa penguatan kapasitas untuk menyikapi berbagai wacana mengenai literasi digital. Advokasi dapat

ditekankan melalui kegiatan komunitas atau swasta guna memastikan hak-hak warga negara untuk mendapatkan akses digital yang merata dan bermutu.

Kegiatan edukasi dan advokasi untuk memastikan terwujudnya etika digital dan tanggung jawab sosial digital warga negara singkatnya merupakan bentuk kampanye kewarganegaraan. Kampanye tersebut berorientasi pada diseminasi gagasan, pengembangan atribut kewarganegaraan dan transmisi nilai-nilai kewarganegaraan. Kampanye bersifat persuasif yang menekankan pada kredibilitas sumber informasi (*ethos*), logika pesan yang disampaikan (*logos*), dan emosi audiens (*pathos*). Persuasi tersebut diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran sosial (*social learning*) dan menjadi alat pertimbangan sosial (*social judgement*). Kampanye tersebut setidaknya menjadi strategi komunikasi persuasif yang menekankan warga negara untuk etis dan bertanggung jawab dengan pada perhatian, pemahaman, pembelajaran, penerimaan, dan retensi yang selanjutnya akan terejawantahkan dalam sikap, perilaku, dan tindakan warga negara. Kampanye ini menekankan pada pentingnya penguasaan literasi digital dengan pilar-pilar: *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Kampanye tersebut membutuhkan sinergi dan kolaborasi lintas sektor yang bersifat komperehensif dan holistik serta untuk mencapai keadaban dalam menggunakan media digital. Selain itu, kampanye kewarganegaraan tersebut memadukan dimensi personal, sosial, temporal, dan spasial.

Sinergi dan kolaborasi *pentabelix* dalam mewujudkan keetisan dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital dapat dirumuskan dalam kerangka: (1) pemerintah, berupa penetapan kebijakan dan regulasi yang mengatur dan mendukung kegiatan edukasi literasi digital; (2) akademisi, berupa pelaksanaan riset dan pengabdian pada masyarakat dalam menganalisis berbagai dinamika mengenai edukasi literasi digital secara formal; (3) swasta, berupa dukungan pelaksanaan edukasi literasi digital dengan mengoptimalkan program-program sosial (*coorporate social responsibility*); (4) komunitas, berupa edukasi dan advokasi mengenai urgensi keetisan dan tanggung jawab sosial dalam penggunaan media digital yang dapat dilaksanakan melalui pelatihan

dan pendidikan secara non-formal; dan (5) media, berupa penyebarluasan informasi untuk menekankan atribut warga negara yang etis dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital serta memastikan penciptaan konten digital tidak bertentangan dengan prinsip moral publik dan menetapkan kebijakan media yang mendukung keetisan dan bermedia digital.

### Daftar Pustaka

- Burr, C., Taddeo, M., & Floridi, L. (2020). The Ethics of Digital Well-Being: A Thematic Review. *Science and Engineering Ethics*, 26, 2313-2343. <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00175-8>
- Emerson, K., Nabatchi, T., & Balogh, S. (2012). An Integrative Framework for Collaborative Governance. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 22, 1-29. <https://doi.org/10.1093/jopart/mur011>
- Ess, C. (2020). *Digital Media Ethics* (3rd ed.). Polity Press.
- Fabris, A. (2015). Ethical Issues in Internet Communication. In L. Cantoni, & J. A. Danowski (Eds.), *Communication and Technology*. De Gruyter.
- Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. Oxford University Press.
- Halibas, A. S., Sibayan, R. O., & Maata, R. L. (2017). The Penta Helix Model of Innovation in Oman: An HEI perspective. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 12, 159-172.
- Jovanovic, M., & Stankovic, I. (2024). Social Media and Political Activism: How Digital Platforms Shape Civic Engagement. *International Journal of Humanities and Social Sciences Reviews*, 1(1), 12-16. <https://doi.org/10.62951/ijhs.v1i1.134>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). Roadmap Literasi Digital 2020-2024.

- Kusumastuti, F., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Pengantar Etis Bermedia Digital. In F. Kusumastuti, & S. I. Astuti (Eds.), *Etis Bermedia Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Lee, Y.-j. (2022). Social Media Capital and Civic Engagement: Does Type of Connection Matter? *International Review on Public and Nonprofit Marketing*, 19, 167-189.  
<https://doi.org/10.1007/s12208-021-00300-8>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. MIT Press.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *UCEJ: Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168-182.
- Pradana, Y., Maftuh, B., & Malihah, E. (2023). Construction of Citizenship Campaign as Peace Education for Overcoming Student Brawl. *JED: Jurnal Etika Demokrasi*, 8(3), 442-458.  
<https://doi.org/10.26618/jed.v8i3.10826>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Roengtam, S. (2022). *Using Social Media for the Development of Civic Engagement and Local Government*. IntechOpen.
- Skoric, M. M., Zhu, Q., Goh, D., & Pang, N. (2015). Social Media and Citizen Engagement: A Meta-Analytic Review. *new media & society*, 18(9), 1-23. <https://doi.org/10.1177/1461444815616221>
- Uldam, J., & Vestergaard, A. (2015). Introduction: Social Media and Civic Engagement. In J. Uldam, & A. Vestergaard (Eds.), *Civic Engagement and Social Media: Political Participation Beyond Protest*. Palgrave Macmillan.
- Verba, S., Scholzman, K. L., & Brady, H. E. (1995). *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press.



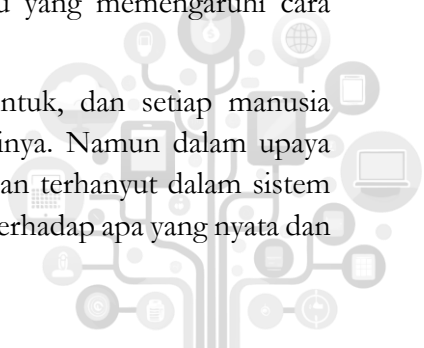
## BAB 3

# IDENTITAS DAN KEPRIBADIAN DI DUNIA DIGITAL

DIANA BERLIYANI

**D**igitalisasi menuntut kita untuk selalu siap dalam segala aspek, mulai dari pengetahuan, mental, ekosistem, prinsip, finansial, dan adaptivitas yang tinggi. Manusia dengan kerapuhannya mengalami kegagalan dalam menghadapi perubahan yang begitu cepat. Transformasi kehidupan yang tengah berlangsung disetiap detik, nyaris tidak dapat dirasakan secara sadar oleh setiap insan yang ada. Akibatnya manusia gugup untuk menentukan antara realitas riil dan realitas semu. Perbenturan antara keduanya melahirkan kebingungan eksistensial yakni manusia tidak lagi sekadar hidup di dunia, tetapi juga di dalam konstruksi yang ia ciptakan sendiri. Teknologi, media, dan simbol-simbol digital menjadi lapisan baru yang memengaruhi cara manusia melihat dan menilai kenyataan.

Realitas telah mawujud dalam banyak bentuk, dan setiap manusia dituntut untuk terus mampu mendominasinya. Namun dalam upaya mendominasi, manusia justru kerap larut dan terhanyut dalam sistem realitas itu sendiri, ia kehilangan jarak kritis terhadap apa yang nyata dan



yang disimulasikan. Dari titik inilah identitas dan kepribadian manusia mulai bertransformasi, mengikuti logika dunia baru yang dibentuk oleh jaringan digital.

Identitas merupakan bentuk pemahaman yang utuh mengenai siapa diri kita. Ia tersusun dari unsur keyakinan, pandangan hidup, karakter, emosi, serta berbagai aspek lainnya. Identitas tidak hadir secara alami sejak lahir, melainkan terbentuk melalui dinamika dan pengalaman hidup yang kita jalani (Rohi Rani, 2022). Sedangkan kepribadian adalah organisasi psikologis yang bersifat dinamis, yang bertugas menyelaraskan pengalaman dan tindakan individu, memastikan adanya penyesuaian yang unik dan konsisten terhadap berbagai tuntutan dan situasi lingkungan. (McCrae & Costa, 1999)

Identitas dan kepribadian tersebut, tidak hanya dibentuk pada realitas riil, melainkan dipengaruhi juga oleh dunia digital. Dunia digital bukan sekadar ruang komunikasi, tetapi arena baru pembentukan makna, identitas, kepribadian dan wajah sosial. Di dalam ruang ini, batas antara fisik dan virtual kian memudar, menghadirkan bentuk keberadaan baru yakni manusia digital yang hidup sekaligus di dua dunia yang nyata dan yang disimulasikan.

### **A. Identitas di Era Digital: Dari Diri Nyata ke Diri Virtual**

Pernahkah kita bertanya, siapa sebenarnya diri kita ini? Dari mana identitas itu lahir, apa yang membentuknya, dan bagaimana pengalaman hidup yang kita jalani kemudian mencetak pola pikir, perilaku, serta cara kita menampilkan diri di hadapan dunia?

Dalam kerangka teori identitas, identitas dipahami sebagai kumpulan makna yang menjelaskan siapa diri seseorang, baik ketika ia menjalankan suatu peran, menjadi bagian dari kelompok atau kategori sosial tertentu, maupun sebagai pribadi yang khas dengan sifat-sifat unik. Identitas dapat dipahami sebagai sekumpulan ciri atau atribut yang dianggap relatif tetap dan melekat pada seorang individu dalam jangka waktu lama. Ciri-ciri ini mencakup hal-hal yang membuat

seseorang berbeda dari orang lain misalnya bagaimana ia melihat dirinya, nilai yang diyakini, peran sosial yang dijalani, hingga bagaimana orang lain mengenal dan menilai dirinya (Hall, 1996).

Hal tersebut menjadi titik awal untuk memahami bagaimana proses pembentukan identitas mulai bergeser ketika kehidupan sosial manusia memasuki ranah digital. Perkembangan teknologi digital dan jaringan internet tidak hanya menghadirkan medium komunikasi baru, tetapi juga membentuk cara baru manusia memahami dirinya. Identitas yang dahulu dipahami terutama sebagai hasil sosialisasi di ruang-ruang fisik seperti keluarga, sekolah, dan komunitas lokal, kini turut dikonstruksi melalui interaksi dalam platform digital. Media sosial, forum, dan berbagai aplikasi jejaring menciptakan ruang keberadaan baru, di mana individu menghadirkan dirinya dalam bentuk avatar, profil, dan narasi yang dikurasi (Boyd, 2014; Papacharissi, 2011). Perubahan ini menandai pergeseran dari identitas yang relatif stabil menuju identitas yang cair, dapat dinegosiasikan, dan terus-menerus diperbarui sesuai dinamika lingkungan digital (Gergen, 2000)

Dalam tradisi teori identitas klasik (Mead, 1934) menekankan bahwa diri terbentuk melalui proses pengambilan peran orang lain secara simbolik, sedangkan (Goffman, 1959) menggambarkan kehidupan sosial sebagai panggung, di mana individu menampilkan diri di hadapan orang lain (audiens). Di era digital, panggung ini berlipat ganda, seseorang dapat secara bersamaan tampil di Instagram, TikTok, Twitter/X, dan platform lain dengan bentuk representasi yang berbeda. Jika dalam konsep Goffman terdapat pemisahan jelas antara *front stage* (ruang ketika kita menampilkan diri di depan publik) dan *back stage* (ruang privat ketika kita menjadi diri sendiri), maka batas itu kini semakin kabur di era digital. Apa yang dulu hanya terjadi di ruang pribadi kini dengan sangat mudah direkam, diunggah, dan tersimpan permanen di internet (van Dijck, 2013). Akibatnya, identitas kita tidak lagi hanya dibentuk oleh bagaimana kita tampil di hadapan orang-orang terdekat, tetapi juga oleh bagaimana kita dibaca oleh algoritma dan dipersepsikan oleh audiens yang tidak kita lihat secara langsung.

Ruang digital membuka peluang bagi individu untuk melakukan eksperimen identitas. Pengguna dapat mencoba gaya berbicara, gaya visual, atau posisi sosial tertentu sebagai aktivis, intelektual, penggemar, atau sekadar pengamat tanpa konsekuensi langsung seperti dalam interaksi tatap muka (Suler, 2004). Eksperimen ini seringkali memberikan rasa kebebasan, terutama bagi mereka yang terpinggirkan atau dibatasi norma sosial di dunia nyata, misalnya kelompok minoritas gender, etnis, atau usia (Couldry & Hepp, 2017). Namun, di balik peluang tersebut, muncul pula tantangan, ketika seseorang memiliki banyak persona digital, ia bisa merasa kesulitan untuk menyatukan semuanya menjadi diri yang utuh dan konsisten (Bargh & McKenna, 2004). Hal tersebut sering kali memperdalam jarak antara identitas yang ditampilkan secara daring dan identitas yang dijalani dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena identitas ganda, yakni diri nyata dan diri virtual muncul ketika representasi diri di media digital bergerak menjauh dari hal yang dilakukan dalam keseharian. Seseorang dapat tampil percaya diri, produktif, dan bahagia di media sosial, tetapi mengalami kecemasan, kesepian, atau kebingungan identitas di kehidupan nyata. Kesenjangan ini tidak selalu berarti kepalsuan, tapi bisa saja identitas yang dimunculkan di dunia virtual merupakan identitas tujuan yang ingin dicapai. Namun, ketika jarak antara diri virtual dan diri aktual terlalu lebar, individu berpotensi mengalami tekanan psikologis dan rasa tidak cukup (Turkle, 2011).

Di tengah dinamika ini, muncul perdebatan antara identitas aktual (autentik) dengan identitas virtual (simulasi). Identitas autentik biasanya dipahami sebagai ekspresi diri yang selaras dengan nilai dan pengalaman nyata individu, sementara identitas simulasi berkaitan dengan konstruksi diri yang lebih dikendalikan oleh norma sosial, estetika media, dan ekspektasi orang lain (Baudrillard, 1994). Dalam praktiknya, batas antara keduanya sering kabur. Foto yang diedit, cerita hidup yang dirapikan, atau filter wajah yang memperhalus penampilan bisa dianggap sebagai bentuk presentasi diri yang wajar, tetapi sekaligus menjadi simulasi yang menjauh dari kenyataan.

Ketidakjelasan batasan inilah yang menegaskan bahwa identitas digital tidak lagi berdiri semata-mata pada kehendak individu, melainkan dibentuk oleh mekanisme teknologi yang mengarahkan bagaimana diri ditampilkan. Perkembangan terakhir menunjukkan bahwa identitas digital tidak lagi hanya dibentuk oleh relasi antarmanusia, tetapi juga oleh infrastruktur teknologis yang mengatur bagaimana diri dihadirkan dan dibaca. Di titik inilah pembahasan mengenai kepribadian dan kuasa algoritma menjadi penting, karena identitas di era digital bukan hanya soal siapa kita dan ingin menjadi apa, tetapi juga hasil dari proses seleksi algoritmik yang memutuskan representasi diri mana yang dapat ditampilkan.

## **B. Kepribadian Digital**

Apa sebenarnya yang kita sebut sebagai kepribadian? Apakah ia merupakan cerminan utuh dari diri kita, atau sekadar label yang kita gunakan agar dunia mudah mengenal kita? Lalu bagaimana jika kepribadian tidak lagi hanya melekat pada tubuh fisik, tetapi juga mengalir ke dalam ruang digital yang tak terbatas? Dalam satu tubuh, kita mungkin memegang satu nama, satu wajah, satu riwayat hidup; namun di dunia digital, kita bisa memiliki lebih dari satu diri satu yang ramah dan komunikatif di media sosial, satu yang kritis di forum diskusi, satu yang diam namun mengamati melalui akun tanpa identitas. Apakah itu berarti kepribadian kita berlipat, atau justru setiap persona digital adalah serpihan yang mengungkap diri kita yang lebih dalam? Jika demikian, dimanakah batas antara kepribadian nyata dan kepribadian digital atau jangan-jangan keduanya kini saling melebur hingga sulit dibedakan?

Kepribadian secara klasik didefinisikan sebagai pola berpikir, merasa, dan berperilaku yang relatif konsisten dalam diri individu (R. R. McCrae & Costa, 2008). Namun, di dalam lingkungan digital, konsistensi ini menghadapi konteks baru. Ruang digital memberikan jarak fisik dan pola interaksi yang berbeda dari dunia offline. Hal ini mendorong munculnya apa yang dapat disebut sebagai kepribadian digital, yaitu

ekspresi kepribadian seperti yang tampak melalui jejak daring unggahan, komentar, preferensi konten, hingga cara seseorang merespons perdebatan publik (Amichai-Hamburger & Vinitzky, 2010)

Penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara kepribadian riil dan perilaku digital tidak selalu sejalan. Individu yang cenderung introvert dalam interaksi tatap muka dapat tampak ekstrovert di media sosial karena merasa lebih aman mengekspresikan diri tanpa tatapan langsung (Amichai-Hamburger, 2002) Sebaliknya, individu yang ekstrovert di dunia nyata tidak selalu aktif di ruang digital jika mereka merasa tidak nyaman dengan logika tampil di depan publik yang lebih luas. Dengan demikian, kepribadian digital bukan hanya salinan dari kepribadian asli seseorang, tetapi terbentuk melalui penyesuaian terhadap fitur, batasan, dan aturan tak tertulis yang ada di setiap platform (Bucher & Helmond, 2018).

Pada akhirnya, hadirnya kepribadian digital membuat kita menyadari bahwa diri manusia kini tidak berdiri di satu ruang saja. Kita memang tumbuh dan dibentuk oleh pengalaman sehari-hari di dunia nyata, tetapi apa yang kita lakukan di ruang digital juga ikut memberi warna pada siapa kita hari ini. Kepribadian offline dan online bukan lagi dua sisi yang terpisah, keduanya saling memengaruhi, saling mengisi, dan sering kali sulit dibedakan. Apa yang kita tampilkan di media sosial, cara kita merespons percakapan daring, hingga jejak kecil yang kita tinggalkan di berbagai platform, semuanya menjadi bagian dari gambaran diri yang lebih utuh. Karena itu, memahami kepribadian di era digital berarti melihat bahwa “diri” bukan hanya apa yang tampak secara fisik, tetapi juga apa yang kita bangun dan hidupi di dunia maya yang terus menemani keseharian kita.

### **C. Kuasa Algoritma**

Jika dahulu identitas seseorang terutama dibentuk melalui interaksi sosial, nilai budaya, dan pengalaman langsung, kini proses itu semakin banyak terjadi melalui layar yang kita tatap setiap hari. Di ruang digital,

algoritma bekerja sebagai penyaring realitas yang memilih apa yang layak kita lihat dan apa yang sebaiknya disisihkan. Sistem rekomendasi di platform seperti Facebook, Instagram, TikTok, dan YouTube mempelajari pola perilaku pengguna untuk menghadirkan konten yang dianggap paling menarik bagi masing-masing individu (Bakshy et al., 2015)). Meski terlihat sederhana, mekanisme inilah yang secara perlahan menggeser cara kita memahami diri dan dunia.

Konsep *algorithmic identity* yang diperkenalkan Cheney-Lippold, (2017) menjelaskan bagaimana identitas digital tidak hanya dibentuk oleh apa yang sengaja kita tampilkan, tetapi juga oleh bagaimana algoritma menafsirkan data kita. Klik, durasi menonton, riwayat pencarian, bahkan koneksi sosial dianalisis untuk menempatkan seseorang ke dalam kategori tertentu. Seseorang mungkin tidak pernah mengklaim dirinya sebagai peminat konten politik tertentu atau target produk tertentu, tetapi sistem memperlakukannya demikian karena pola digitalnya mengarah ke sana. Identitas di ruang digital, dengan demikian, lahir dari kalkulasi data, bukan lagi dari refleksi diri.

Lebih jauh, algoritma tidak hanya memprediksi preferensi, tetapi juga membentuknya. Sistem rekomendasi TikTok, misalnya, memperkuat kecenderungan tertentu dengan menampilkan konten serupa secara terus-menerus, menciptakan pola konsumsi yang semakin terarah (Kaye et al., 2022). Proses yang mirip terjadi di YouTube, di mana algoritma rekomendasi diketahui mendorong pengguna menuju konten yang semakin ekstrem untuk mempertahankan perhatian mereka (Ribeiro et al., 2020) Ketika konten yang muncul bukan lagi pilihan murni pengguna, melainkan hasil perhitungan algoritma, maka identitas digital terbentuk melalui proses yang bersifat reaktif terhadap apa yang diberikan mesin.

Di sisi lain, algoritma juga menciptakan ruang gema (*echo chamber*), yaitu kondisi ketika seseorang hanya terekspos pada pandangan yang serupa dengan pandangan pribadinya (Sunstein, 2017). Ruang gema ini memperkuat keyakinan tertentu dan menggeser cara pengguna memahami dirinya sebagai bagian dari kelompok sosial tertentu. Jika

seseorang sering berinteraksi dengan konten seputar feminisme, nasionalisme, gaya hidup minimalis, atau fandom budaya populer, algoritma akan mempersempit cakupan konten menuju tema-tema itu (Cinelli et al., 2021). Akibatnya, identitas digital dibangun oleh pola keseragaman yang diperkuat oleh algoritma.

Tidak hanya itu, algoritma juga ikut membentuk cara kita menampilkan diri di media sosial. Instagram, misalnya, cenderung memberi perhatian lebih pada unggahan yang memiliki visual tertentu, foto yang estetik, gaya pose yang sedang tren, atau tema yang sering disukai pengguna lain (Cotter, 2019). Lama-kelamaan, pengguna mempelajari pola tersebut dan mulai menyesuaikan cara mereka memposting agar sama dengan hal yang ditampilkan algoritma. Pada titik ini, algoritma tidak hanya membaca identitas kita, tetapi juga memengaruhi bagaimana kita mengekspresikannya. Akhirnya, apa yang kita tampilkan bukan selalu ekspresi spontan, melainkan hasil penyesuaian antara keinginan pribadi dan apa yang dianggap akan diterima dengan baik oleh sistem.

Lebih jauh lagi, algoritma juga berperan dalam menentukan apa yang dianggap penting atau relevan dalam hidup seseorang. Notifikasi yang muncul, urutan konten yang disajikan, hingga siapa yang muncul terlebih dahulu di feed, semuanya merupakan hasil pemeringkatan algoritmik yang memprioritaskan keterlibatan (Tufekci, 2015). Dalam konteks ini, identitas digital tidak lagi dapat dipisahkan dari kuasa algoritma. Kita memang masih memiliki kendali atas pilihan yang kita ambil, tetapi platform juga memiliki kendali atas apa saja yang kita lihat dan pertimbangkan. Oleh karena itu, memahami identitas di era digital berarti memahami bagaimana algoritma bekerja, bagaimana ia mempengaruhi preferensi, dan sejauh mana ia membentuk cara kita mengenali diri sendiri (Gillespie, n.d.).

#### **D. Krisis Diri**

Transformasi identitas dan kepribadian di dunia digital membawa dampak sosial dan psikologis yang jauh lebih besar dari yang terlihat di

permukaan. Tekanan untuk terus hadir, terus terlihat, dan terus berbagi membuat banyak orang merasa harus tampil dalam berbagai bentuk unggahan, story, live streaming, atau komentar agar tidak tertinggal dari arus percakapan publik (Duffy & Hund, 2015). Keharusan untuk selalu ada ini secara perlahan menempatkan identitas sebagai sesuatu yang harus diproduksi, bukan hanya dijalani.

Tekanan tersebut semakin berat ketika ekspresi diri di ruang digital mengikuti standar estetika yang tidak pernah stabil. Duffy dan Hund (2015) menunjukkan bahwa terutama perempuan sering kali dibebani tuntutan untuk menjaga citra diri yang menarik, rapi, dan konsisten di media sosial. Tuntutan ini tidak hanya membutuhkan waktu, tetapi juga menguras energi emosional karena identitas menjadi proyek yang terus-menerus dirawat dan dievaluasi oleh publik. Dalam prosesnya, pengguna bukan hanya menampilkan diri, tetapi juga mengelola perasaan, keraguan, dan harapan agar tetap sesuai dengan tuntutan platform.

Kondisi ini berkaitan erat dengan fenomena kelelahan digital (*digital fatigue*) dan burnout identitas. Ketika seseorang terus memantau komentar, memikirkan performa unggahan, dan menyesuaikan diri dengan tren terbaru, identitas berubah menjadi pekerjaan tanpa batas waktu. Aktivitas yang semula menyenangkan berubah menjadi rutinitas yang menekan, dan individu mulai merasakan kehilangan minat, kejenuhan, bahkan sinisme terhadap ruang digital. Meski begitu, banyak orang tetap merasa tidak bisa keluar sepenuhnya dari media sosial karena kebutuhan sosial, pekerjaan, atau sekadar menjaga jaringan pertemanan (Meshi et al., 2020)

Situasi ini diperparah oleh kecemasan identitas, terutama ketika nilai diri mulai diukur melalui angka jumlah likes, views, followers, atau komentar. Ketika angka tersebut tidak sesuai harapan, hal itu dapat memicu rasa tidak berharga, kecewa, atau malu (Keles & Grealish, 2020). Di titik ini, identitas menjadi sangat rapuh karena bergantung pada validasi eksternal yang berubah-ubah dan tidak sepenuhnya dapat dikendalikan pengguna. Fenomena ini membuat banyak individu

merasa bahwa kualitas diri mereka merosot ketika respons publik tidak sesuai ekspektasi.

Dalam banyak kasus, krisis diri digital juga tampak dalam bentuk perbandingan sosial yang tidak sehat. Ketika seseorang terus melihat unggahan orang lain yang tampak lebih sukses, lebih produktif, atau lebih menarik secara fisik, mereka cenderung merasa dirinya kurang berharga. Platform seperti Instagram dan TikTok memudahkan proses ini karena algoritmanya menyajikan konten yang memaksimalkan keterlibatan, termasuk konten yang menampilkan gaya hidup ideal yang sulit dicapai (Boers et al., 2019). Perbandingan sosial yang terus-menerus ini berkontribusi pada meningkatnya perasaan tidak puas terhadap diri sendiri.

Krisis diri dalam konteks digital juga muncul dalam bentuk hilangnya batas antara diri pribadi dan diri publik. (Papacharissi, 2010) menyebut bahwa media sosial mendorong pengguna untuk menggabungkan ruang privat dan ruang tampil, sehingga individu sering kali kesulitan membedakan mana identitas yang autentik dan mana yang dibentuk untuk memenuhi ekspektasi audiens. Ketika batas ini kabur, sebagian orang mulai merasa asing terhadap dirinya sendiri, karena terlalu sering menampilkan versi lain dari dirinya.

Pada akhirnya, krisis diri digital tumbuh dari kombinasi antara tekanan tampil, tuntutan algoritmik, dan kebutuhan untuk selalu mendapatkan pengakuan. Identitas tidak lagi berdiri kokoh pada pengalaman internal, tetapi mudah terguncang oleh dinamika respons publik. Dalam konteks ini, memahami krisis diri berarti memahami bagaimana teknologi, budaya performativitas, dan mekanisme platform bersama-sama membentuk kondisi psikologis yang dialami individu di era digital (Papacharissi, 2010; Meshi et al., 2020).

## **E. Manusia Digital dan Tantangan Masa Depan**

Memasuki fase perkembangan teknologi yang ditandai oleh kecerdasan buatan, *Internet of Things*, dan wacana metaverse, posisi manusia di dunia

digital semakin kompleks. (Floridi, 2014) menyebut kondisi ini sebagai hidup *onlife*, ketika batas antara online dan offline tidak lagi jelas. Identitas manusia tidak dapat dipisahkan dari jejak datanya, dari profil yang dibangun mesin, dan dari avatar yang ia gunakan dalam lingkungan virtual. Manusia tidak hanya hidup dengan teknologi, tetapi di dalam ekosistem informasi yang menyelimuti hampir semua aspek kehidupan.

Dalam konteks metaverse dan ruang virtual, manusia berpotensi memiliki banyak jenis identitas sekaligus, misal identitas sebagai manusia biologis, sebagai anggota masyarakat, sebagai profesional, sebagai avatar, hingga identitas berbasis data. Di satu sisi, hal ini membuka kemungkinan emansipasi identitas misalnya, individu dapat mengekspresikan diri di luar batasan tubuhnya. Namun di sisi lain, semakin banyak lapisan identitas yang dikelola, semakin besar pula tantangan menjaga konsistensi diri. Akibatnya risiko kebingungan identitas dan keterasingan dari diri sendiri menjadi isu yang nyata (Couldry & Mejias, 2019)

Tantangan lain adalah persoalan kebebasan dan kendali diri. Ketika sistem berbasis AI semakin mampu memprediksi, merekomendasikan, bahkan mengambil keputusan atas nama pengguna, maka kemampuan manusia untuk mengendalikan arah hidupnya dapat tergerus. Jika konten yang kita konsumsi, orang yang kita temui secara daring, dan peluang yang datang kepada kita didasarkan pada algoritma, maka sebagian pilihan kita sebenarnya telah 'dipilihkan' sebelumnya oleh sistem. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi mengurangi ruang bagi refleksi kritis dan tindakan yang benar-benar otonom (Zuboff, 2019)

Di tengah tantangan tersebut, pertanyaan mendasar yang perlu diajukan adalah apakah manusia masih menjadi subjek di dunia digital, atau telah berubah menjadi objek dari sistem dan data? Pertanyaan ini bukan sekadar abstraksi semata, tetapi menyentuh inti persoalan yakni bagaimana teknologi masuk dan mempengaruhi kehidupan kita. Jika manusia dipandang hanya sebagai penghasil data dan objek yang bisa

dipengaruhi perilakunya, maka kebebasan dan martabat kita sebagai individu ikut terancam. Sebaliknya, bila teknologi dibuat dan diatur untuk membantu kita berpikir lebih jernih, memperkuat rasa kebersamaan, dan mendorong kreativitas, dunia digital justru bisa menjadi ruang yang memperkaya nilai-nilai kemanusiaan.

Oleh karena itu, masa depan identitas dan kepribadian di dunia digital mensyaratkan tiga agenda penting. Pertama, penguatan literasi kritis tentang bagaimana algoritma, data, dan platform bekerja, sehingga individu tidak menjadi pengguna pasif tetapi aktor yang mampu menegosiasikan posisinya. Kedua, pengembangan kerangka etika dan regulasi yang menempatkan nilai-nilai kemanusiaan sebagai prinsip utama, bukan semata-mata efisiensi dan profit. Ketiga, pembangunan budaya digital yang sehat, yang menghargai keragaman identitas, mengakui kerentanan psikologis, dan mendorong bentuk-bentuk kehadiran digital yang lebih otentik dan peduli.

Pada akhirnya, menjadi manusia digital bukan berarti menyerahkan diri sepenuhnya kepada logika mesin, tetapi justru menuntut upaya sadar untuk menjaga kemanusiaan di tengah banjir informasi, algoritma, dan komodifikasi. Identitas dan kepribadian di dunia digital adalah medan perjuangan baru, tempat kita belajar kembali memaknai apa artinya menjadi manusia di abad ini.

#### Lalu Apa Yang Harus Dilakukan Manusia?

Pada akhirnya, menjadi manusia digital tidak berarti membiarkan diri hanyut dalam arus algoritma dan banjir informasi. Yang dibutuhkan adalah kemampuan untuk berhenti sejenak, mengambil jarak, dan menata ulang relasi kita dengan teknologi. Ini mencakup keberanian untuk memilih apa yang ingin dibagikan, apa yang ingin disimpan untuk diri sendiri, serta bagaimana menjaga batas yang sehat antara dunia virtual dan kehidupan nyata (Turkle, 2016). Kesadaran semacam ini penting agar identitas tidak sepenuhnya digerakkan oleh dorongan eksternal, tetapi tetap bertumpu pada nilai dan tujuan pribadi.

Lebih dari itu, manusia perlu memaknai ulang apa artinya menjadi 'hadir' di dunia digital. Bukan sekadar eksis atau mengikuti tren, tetapi hadir dengan kesadaran, empati, dan kendali atas diri. Teknologi mungkin membentuk cara kita hidup, tetapi manusia tetap memiliki ruang untuk memilih bagaimana ia ingin menjalani hidupnya. Menjadi manusia digital berarti belajar menjaga kemanusiaan di tengah logika platform yakni sebuah upaya yang membutuhkan refleksi, keberanian, dan komitmen untuk tetap menjadi subjek, bukan sekadar menjadi komoditi algoritmik.

### Daftar Pustaka

- Amichai-Hamburger, Y. (2002). Internet and personality. *Computers in Human Behavior*, 18(1), 1–10.
- Amichai-Hamburger, Y., & Vinitzky, G. (2010). Social network use and personality. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1289–1295.
- Bakshy, E., Messing, S., & Adamic, L. A. (2015). Exposure to ideologically diverse news on Facebook. *Science*, 348(6239), 1130–1132.
- Bargh, J. A., & McKenna, K. Y. A. (2004). The Internet and social life. *Annual Review of Psychology*, 55, 573–590.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.
- Boers, E., Afzali, M. H., Newton, N., & Conrod, P. (2019). Association of screen time and depression in adolescence. *JAMA Pediatrics*.
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Bucher, T., & Helmond, A. (2018). *The affordances of social media platforms*. SAGE Publications.

- Cheney-Lippold, J. (2017). *We are data: Algorithms and the making of our digital selves*. New York University Press.
- Cinelli, M., Morales, G. D. F., Galeazzi, A., Quattrociocchi, W., & Starnini, M. (2021). *The echo chamber effect on social media*.
- Cotter, K. (2019). Playing the visibility game: How digital influencers and algorithms interact 21(4), . *New Media & Society*, 21(4), 895–913.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Polity Press.
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford University Press.
- Duffy, B. E., & Hund, E. (2015). “Having it all” on social media: Entrepreneurial femininity and self-branding among fashion bloggers. *Social Media + Society*, 1(2), 1–11.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.
- Gergen, K. J. (2000). *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life (Revised edition)*. Basic Book.
- Gillespie, T. (n.d.). The Relevance of Algorithms. In arleton Gillespie, Pablo J. Boczkowski, & Kirsten A. Foo (Eds.), *In Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society* (pp. 167–193). MA: MIT Press.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday* . The Overlook Press.
- Hall, S. (1996). *Questions of Cultural Identity*. SAGE.
- Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2022). The co-evolution of TikTok and creator culture: How TikTok affords and shapes the new creator economy. *European Journal of Cultural Studies*, 25(5), 1268–1286.

- Keles, B. M. N. & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 73–93.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (1999). Five-Factor Theory of Personality. In *Handbook of Personality: Theory and research (2nd ed.)*. Guilford.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. , Jr. (2008). *The five-factor theory of personality* (3rd ed.). The Guilford Press.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society* (Charles W. Morris, Ed.). University of Chicago Press.
- Meshi, D., Cotten, S. R., & Bender, A. R. (2020). Problematic social media use and perceived social isolation in older adults: A cross-sectional study. *Gerontology*, 66(2), 160–168.
- Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity Press.
- Papacharissi, Z. (2011). *A Networked Self: Identity, community and culture on social network sites*. Routledge .
- Ribeiro, M. H., Ottoni, R., West, R., Almeida, V. A. F., & Meira Jr., W. (2020). Auditing radicalization pathways on YouTube. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(27), 14611–14622.
- Rohi Rani. (2022). The Impact of Digital World on Our Identity. *The Creative Launcher*, 7(1), 27–32.  
<https://doi.org/10.53032/tcl.2022.7.1.05>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. . *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Sunstein, C. R. (2017). *Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.

- Tufekci, Z. (2015). *Algorithms in our Midst: Information Power and Choice when Software is Everywhere*. 1918–1918.  
<https://doi.org/10.1145/2675133.2697079>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. . Oxford University Press.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.

## BAB 4

# HAK DAN KEWAJIBAN WARGA DIGITAL DALAM PERSPEKTIF HUKUM DAN MORAL

MUHAMMAD ZACKY FAWARUQ

**T**ransformasi digital telah menciptakan sebuah ruang sosial baru (ruang virtual) yang memiliki implikasi mendalam terhadap tatanan kehidupan. Ruang ini, yang oleh Castells (2010) disebut sebagai ‘ruang masyarakat jaringan’, bukan hanya pelengkap, melainkan arena utama interaksi sosial, ekonomi, dan politik. Internet dan teknologi digital tidak lagi menjadi alat bantu komunikasi semata, melainkan telah menjadi ruang hidup baru tempat manusia berinteraksi, bertransaksi, berekspresi, dan mengaktualisasikan diri. Dalam konteks ini, status seseorang sebagai warga negara tidak lagi terbatas pada dimensi geografis dan administratif semata, tetapi meluas ke dalam ranah digital yang melampaui batas-batas teritorial konvensional. Konsep warga digital (*digital citizenship*) kemudian muncul sebagai identitas baru yang menuntut pemahaman tentang hak dan kewajiban dalam ruang siber.

Persoalan mendasar yang kemudian muncul adalah bagaimana hukum dan moral dapat mengatur kehidupan di ruang digital yang sifatnya tanpa batas geografis, anonim, dan sering kali bermakna ganda/tidak pasti. Di satu sisi, ruang digital menawarkan kebebasan dan kesempatan yang belum pernah ada sebelumnya untuk berpartisipasi, berinovasi, dan mengakses informasi. Di sisi lain, kebebasan tersebut juga membawa risiko berupa pelanggaran privasi, penyebaran informasi palsu, cyberbullying, hingga kejahatan digital yang merugikan individu maupun masyarakat. Dalam kondisi demikian, keseimbangan antara hak dan kewajiban menjadi prinsip fundamental yang harus dipahami dan dijalankan oleh setiap warga digital.

Bab ini akan mengeksplorasi hak dan kewajiban warga digital dalam perspektif hukum positif Indonesia dan kerangka moral yang mendasarinya. Pembahasan tidak hanya bersifat normatif-yuridis, tetapi juga kontekstual dengan melihat bagaimana prinsip-prinsip tersebut dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan dapat terbangun kesadaran kolektif tentang tanggung jawab bersama dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat, aman, dan berkeadaban.

### **A. Hak Warga Digital: Landasan Hukum dan Moral**

Hak warga digital merupakan perluasan dari hak asasi manusia yang telah diakui secara universal. Dalam konteks Indonesia, hak-hak tersebut dijamin oleh konstitusi dan peraturan perundang-undangan yang ada. Namun demikian, dinamika teknologi digital menuntut pemaknaan ulang dan perluasan cakupan hak-hak tersebut agar dapat mengakomodasi kebutuhan warga negara di era digital.

Hak atas akses informasi dan konektivitas merupakan hak fundamental warga digital. Pasal 28F UUD 1945 menjamin bahwa setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya. Di era digital, akses terhadap internet dan infrastruktur digital menjadi prasyarat untuk

mewujudkan hak ini. Kesenjangan digital (*digital divide*) yang masih terjadi di berbagai wilayah Indonesia menunjukkan bahwa pemenuhan hak akses ini masih menjadi tantangan. Pemerataan akses internet bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga berkaitan dengan keadilan sosial dan kesempatan yang sama bagi seluruh warga negara untuk berpartisipasi dalam kehidupan digital.

Hak atas privasi dan perlindungan data pribadi menjadi salah satu hak paling krusial di era digital. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) merupakan landasan hukum yang mengatur hak individu atas data pribadinya. UU PDP memberikan hak kepada setiap orang untuk mengetahui, mengakses, memperbaiki, dan bahkan menghapus data pribadi yang dimiliki oleh pihak lain. Regulasi ini sejalan dengan prinsip *self-determination* informasi, dimana setiap individu memiliki kedaulatan atas informasi pribadinya. Dalam perspektif moral, privasi bukan hanya tentang perlindungan data, tetapi juga tentang penghormatan terhadap martabat dan otonomi individu. Pelanggaran privasi berarti pelanggaran terhadap ruang personal yang menjadi hak setiap manusia.

Kebebasan berekspresi di ruang digital dijamin oleh Pasal 28E ayat (3) UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat. Media sosial dan platform digital telah menjadi ruang publik baru (*public sphere*) dimana warga negara dapat menyampaikan aspirasi, kritik, dan gagasan. Namun demikian, kebebasan ini bukan tanpa batas. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur batasan-batasan tertentu untuk mencegah penyalahgunaan kebebasan yang dapat merugikan orang lain atau kepentingan umum. Dalam perspektif moral, kebebasan berekspresi harus diimbangi dengan tanggung jawab untuk tidak menyebarkan kebencian, fitnah, atau informasi yang merusak kohesi sosial.

Hak atas keamanan digital merupakan dimensi penting yang sering terabaikan. Setiap warga digital berhak mendapatkan perlindungan dari ancaman kejahatan siber seperti peretasan (*hacking*), pencurian identitas, penipuan online, dan berbagai bentuk eksploitasi digital lainnya. Pasal 30 hingga Pasal 37 UU ITE mengatur sanksi pidana bagi pelaku kejahatan siber, sementara lembaga seperti Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) bertugas melindungi infrastruktur informasi vital negara. Dari perspektif moral, keamanan digital berkaitan dengan prinsip keadilan, dimana setiap warga negara tanpa kecuali berhak mendapatkan perlindungan yang sama dari ancaman digital.

Hak partisipasi dalam demokrasi digital mencerminkan evolusi dari konsep partisipasi politik konvensional. Platform digital telah membuka ruang bagi warga negara untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan publik melalui *e-government*, petisi online, konsultasi publik digital, dan berbagai bentuk partisipasi kewargaan digital lainnya. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik memberikan hak kepada masyarakat untuk mengakses informasi publik, termasuk yang disediakan secara digital. Dalam perspektif teori diskursif, ruang digital idealnya menjadi arena diskursus publik yang inklusif dan rasional, dimana setiap warga negara memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan pendapat dan mempengaruhi kebijakan publik.

## **B. Kewajiban Warga Digital: Tanggung Jawab Hukum dan Etis**

Jika hak memberikan perlindungan kepada individu, maka kewajiban menempatkan individu dalam konteks tanggung jawab sosial. Kewajiban warga digital tidak hanya bersifat legal-formal yang diatur dalam perundang-undangan, tetapi juga moral-etis yang berakar pada nilai-nilai kemanusiaan dan keadaban bersama.

Kewajiban menghormati hak orang lain merupakan prinsip dasar yang bersifat resiprokal. Dalam konteks digital, hal ini berarti setiap pengguna media digital wajib menghormati privasi, reputasi, dan hak

kekayaan intelektual orang lain. Pasal 27 UU ITE mengatur larangan mendistribusikan informasi yang bermuatan penghinaan, pencemaran nama baik, atau pemerasan. Pasal 28 UU ITE melarang penyebaran berita bohong dan menyesatkan yang menimbulkan kerugian. Dalam perspektif etika Kantian (etika moral yang dikembangkan oleh Immanuel Kant), kewajiban ini bersumber dari imperatif kategoris yang menyatakan bahwa kita harus memperlakukan orang lain sebagai tujuan, bukan sebagai sarana. Artinya, dalam berinteraksi di ruang digital, kita tidak boleh mengeksploitasi atau merugikan orang lain untuk kepentingan pribadi.

Kewajiban menjaga ketertiban digital mencakup tanggung jawab untuk tidak menciptakan kekacauan, kepanikan, atau gangguan terhadap sistem informasi publik. Pasal 36 UU ITE mengatur larangan melakukan perbuatan yang mengakibatkan terganggunya sistem elektronik. Selain itu, warga digital juga memiliki kewajiban untuk tidak menyebarkan konten yang dapat mengancam keamanan nasional, ketertiban umum, atau kesehatan publik. Dalam situasi krisis seperti pandemi COVID-19, banyak ditemukan penyebaran informasi palsu (hoax) yang menimbulkan kepanikan dan menghambat upaya penanganan. Dari perspektif etika maslahat, kewajiban menjaga ketertiban digital didasarkan pada prinsip kebaikan terbesar bagi jumlah orang terbanyak, dimana stabilitas dan keamanan ruang digital menjadi kepentingan bersama yang harus dijaga.

Kewajiban literasi dan verifikasi informasi merupakan tanggung jawab yang semakin krusial di era post-truth dan disinformasi. Setiap warga digital memiliki kewajiban moral untuk tidak menyebarkan informasi tanpa verifikasi terlebih dahulu. Meskipun tidak ada pasal khusus yang mewajibkan verifikasi informasi, namun dampak dari penyebaran informasi palsu dapat dikenakan sanksi sesuai UU ITE. Konsep *"think before you share"* menjadi etika dasar yang harus dimiliki setiap pengguna media digital. Dalam perspektif epistemologi, kewajiban ini berkaitan dengan tanggung jawab epistemik, dimana setiap individu tidak hanya bertanggung jawab atas tindakannya tetapi juga atas pengetahuan dan informasi yang disebarkannya. Literasi digital yang baik mencakup

kemampuan untuk mengidentifikasi sumber terpercaya, membedakan fakta dan opini, serta memahami konteks informasi.

Kewajiban melindungi anak dan kelompok rentan di ruang digital merupakan tanggung jawab kolektif masyarakat. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak mengamanatkan perlindungan anak dari segala bentuk kekerasan, termasuk yang terjadi di ruang digital. Fenomena cyberbullying, eksploitasi seksual online, dan paparan konten tidak sesuai usia menjadi ancaman nyata bagi anak-anak. Orang tua, pendidik, dan platform digital memiliki kewajiban bersama untuk menciptakan lingkungan digital yang aman bagi anak. Dalam perspektif etika kepedulian (*ethics of care*), kewajiban ini muncul dari relasi tanggung jawab yang tidak hanya bersifat legal tetapi juga moral-afektif, dimana yang lebih kuat berkewajiban melindungi yang lebih rentan.

Kewajiban berkontribusi pada kebaikan bersama (*public good*) merepresentasikan dimensi positif dari kewargaan digital. Ini bukan hanya tentang tidak melakukan kesalahan, tetapi aktif melakukan kebaikan. Kontribusi ini dapat berupa berbagi pengetahuan yang bermanfaat, berpartisipasi dalam diskusi publik yang konstruktif, melaporkan konten berbahaya, atau mendukung gerakan sosial yang positif. Dalam perspektif teori kebajikan (*virtue ethics*), warga digital yang baik tidak hanya mematuhi aturan, tetapi memiliki karakter yang berorientasi pada kebaikan bersama, seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, dan keberanian moral untuk melawan ketidakadilan di ruang digital.

Keseimbangan antara hak yang dituntut dan kewajiban yang harus dipenuhi merupakan inti dari kewargaan digital yang beradab. Tabel 4.1 berikut merangkum secara komprehensif harmonisasi antara hak-hak warga digital yang telah diuraikan dalam sub-bab A dan B dengan kewajiban resiprokal yang wajib diemban, berdasarkan perspektif hukum positif di Indonesia dan landasan etika universal.

**Tabel 4.1.** Harmonisasi hak dan kewajiban warga digital dalam perspektif hukum dan moral

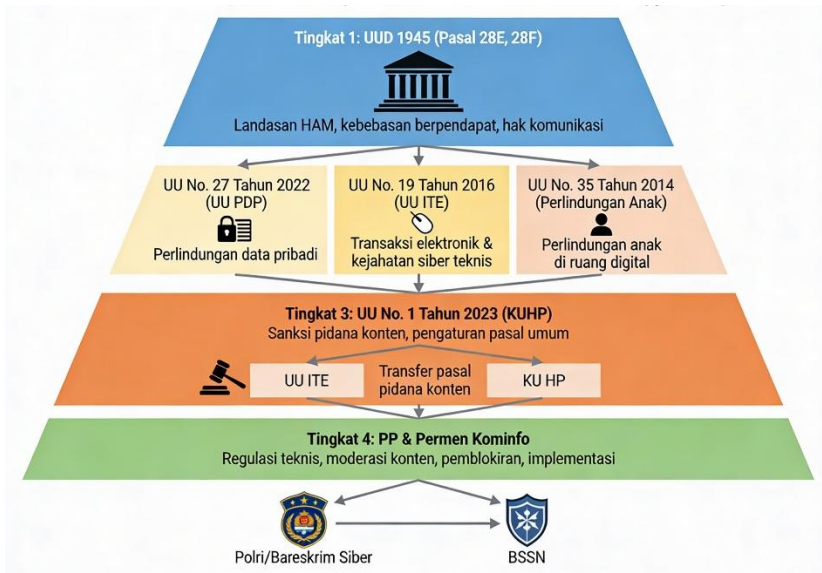
Hak Warga Digital	Kewajiban Warga Digital	Landasan Hukum	Landasan Moral/Etis
Hak atas privasi & perlindungan data pribadi	Kewajiban menghormati hak orang lain (tidak menyebarkan data/reputasi orang lain)	UU No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP)	Prinsip kebebasan individu dan martabat kemanusiaan (Nissenbaum, 2009)
Hak atas kebebasan berekspresi	Kewajiban menghormati hak orang lain (tidak menyebar kebencian, fitnah, atau disinformasi)	UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE & UU No. 1 Tahun 2023 tentang KUHP	Tanggung jawab sosial dan prinsip menghindari tindakan yang membahayakan orang lain (Mill, dalam Tavani, 2016).
Hak atas akses informasi & konektivitas	Kewajiban literasi dan verifikasi informasi (menghindari penyebaran hoaks)	Pasal 28F UUD 1945 & UU No. 14 Tahun 2008 tentang KIP	Tanggung jawab epistemik (kewajiban untuk memastikan kebenaran, Floridi, 2013)
Hak atas keamanan digital	Kewajiban menjaga ketertiban digital (tidak mengganggu sistem atau infrastruktur)	UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE (Pasal 30-37)	Prinsip kepentingan umum/keamanan kolektif (Floridi & Taddeo, 2016)
Hak partisipasi demokrasi digital	Kewajiban berkontribusi pada kebaikan bersama (diskursus konstruktif dan rasional)	UU No. 14 Tahun 2008 tentang KIP	Prinsip teori diskursif (Habermas, 1991) dan Civic Engagement (Mossberger et al., 2007)
Hak perlindungan kelompok rentan (anak)	Kewajiban melindungi anak dan kelompok rentan (tidak mengekspos konten berbahaya)	UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak	Etika kepedulian ( <i>Ethics of Care</i> )

### C. Implementasi dan Tantangan Hukum Digital di Indonesia

Perkembangan hukum digital di Indonesia merupakan upaya negara untuk mengatur dan melindungi warga negara dalam aktivitas

digitalnya. Namun demikian, dinamika teknologi yang sangat cepat sering kali membuat regulasi tertinggal dan menimbulkan berbagai perdebatan dalam implementasinya. Untuk memahami secara utuh bagaimana hak dan kewajiban warga digital diatur, penting untuk melihat tatanan regulasi ini sebagai sebuah sistem yang saling terkait dan berlapis. Menganalisis kerangka hukum digital di Indonesia membutuhkan pemahaman tentang bagaimana berbagai undang-undang saling tumpang tindih dan berinteraksi dalam hierarki, mulai dari Undang-Undang Dasar sebagai payung konstitusi hingga peraturan teknis pelaksana.

Gambar 4.1 berikut memvisualisasikan bagaimana UUD 1945 menjadi landasan konstitusional, yang kemudian diturunkan ke dalam undang-undang spesifik seperti UU ITE, UU PDP, dan bagaimana UU tersebut berinteraksi dengan hukum pidana umum (KUHP) untuk menjamin penegakan hak dan kewajiban warga digital.



**Gambar 4.1.** Kerangka Hukum Digital di Indonesia: Dari Konstitusi hingga Penegakan

UU ITE yang pertama kali disahkan pada tahun 2008 dan direvisi pada tahun 2016 merupakan tonggak penting dalam pengaturan aktivitas

digital di Indonesia. UU ini mengatur berbagai aspek mulai dari transaksi elektronik, tanda tangan digital, hingga larangan konten dan sanksi pidana. Pasal 27 dan 28 UU ITE yang mengatur tentang konten ilegal menjadi pasal yang paling kontroversial karena sering dianggap multitafsir dan berpotensi membatasi kebebasan berekspresi. Berbagai kasus penerapan pasal karet ini telah memicu kritik dari aktivis HAM dan masyarakat sipil yang menilai bahwa pasal tersebut digunakan untuk membungkam kritik terhadap penguasa. Revisi UU ITE tahun 2024 kemudian mengalihkan sebagian pasal pidana ke KUHP baru dengan harapan memberikan kepastian hukum yang lebih baik dan mengurangi potensi penyalahgunaan.

UU Perlindungan Data Pribadi yang disahkan pada tahun 2022 merupakan respons terhadap kebutuhan mendesak akan perlindungan privasi di era digital. UU ini mengadopsi prinsip-prinsip yang ada dalam *General Data Protection Regulation* (GDPR) Uni Eropa, seperti prinsip *consent* (persetujuan), *purpose limitation* (pembatasan tujuan), *data minimization* (minimalisasi data), dan *accountability* (akuntabilitas). Setiap penyelenggara sistem elektronik yang mengolah data pribadi wajib mendapatkan persetujuan dari pemilik data dan melindungi data tersebut dengan standar keamanan yang memadai. Pelanggaran terhadap UU PDP dapat dikenakan sanksi administratif hingga pidana. Namun implementasi UU ini masih menghadapi tantangan, terutama terkait dengan kesiapan infrastruktur, kesadaran publik yang masih rendah, dan kapasitas lembaga pengawas yang masih terbatas.

Regulasi terkait konten digital juga terus berkembang. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Lingkup Privat mengatur kewajiban platform digital untuk melakukan moderasi konten dan melaporkan konten yang melanggar hukum. Pemerintah juga memiliki kewenangan untuk melakukan pemblokiran terhadap konten atau platform yang dianggap melanggar ketentuan. Kebijakan ini menimbulkan perdebatan antara kebutuhan untuk melindungi masyarakat dari konten berbahaya dengan risiko sensor dan pembatasan akses informasi. Dalam konteks ini, prinsip

keadilan yang setara dan transparansi menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa regulasi tidak digunakan secara sewenang-wenang.

Penegakan hukum di ruang digital menghadapi tantangan teknis dan yurisdiksi yang kompleks. Sifat internet yang tidak terikat wilayah membuat penindakan terhadap pelaku kejahatan digital yang berada di luar negeri menjadi sulit. Selain itu, anonimitas di internet juga menyulitkan proses identifikasi pelaku. Meskipun Indonesia telah memiliki unit khusus seperti Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri dan cybercrime unit di berbagai instansi penegak hukum, namun kapasitas dan koordinasi antar lembaga masih perlu terus ditingkatkan. Kerjasama internasional melalui *mutual legal assistance* dan konvensi Budapest tentang cybercrime menjadi penting untuk mengatasi kejahatan digital yang bersifat transnasional.

#### **D. Dilema Moral dalam Praktik Kewargaan Digital**

Ruang digital tidak hanya menimbulkan persoalan hukum, tetapi juga dilema moral yang kompleks. Berbagai situasi dalam kehidupan digital menuntut pertimbangan etis yang tidak selalu memiliki jawaban yang jelas dan definitif.

Ketegangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab sosial merupakan dilema klasik yang semakin rumit di era digital. Di satu sisi, platform digital telah mendemokratisasi informasi dan memberikan suara kepada mereka yang selama ini terpinggirkan. Kritik terhadap penguasa, diskusi tentang isu sensitif, dan ungkapan pendapat minoritas dapat dengan mudah disampaikan melalui media sosial. Di sisi lain, kebebasan yang tidak terkendali dapat menghasilkan *hate speech*, disinformasi, dan polarisasi yang merusak. Pertanyaan moral yang muncul adalah: sejauh mana kebebasan berekspresi dapat dibatasi atas nama ketertiban dan keharmonisan sosial? Siapa yang berhak menentukan batas tersebut? Dalam pandangan Stuart Mill, kebebasan individu hanya dapat dibatasi untuk mencegah tindakan yang membahayakan orang lain. Namun dalam ruang digital, batasan

“tindakan yang membahayakan” menjadi jauh lebih kompleks karena dapat meliputi kerugian psikologis, reputasi, hingga gangguan terhadap kohesi sosial yang sulit dipetakan secara pasti.

Dilema privasi versus transparansi juga menjadi perdebatan yang berkelanjutan. Di satu sisi, privasi adalah hak fundamental yang harus dilindungi. Setiap individu berhak untuk tidak diawasi dan memiliki ruang personal yang bebas dari intervensi. Di sisi lain, transparansi diperlukan untuk akuntabilitas, terutama bagi pejabat publik dan institusi yang mengelola kepentingan umum. Dalam konteks Indonesia, perdebatan tentang penggunaan CCTV dengan teknologi *face recognition*, akses pemerintah terhadap data pribadi untuk kepentingan keamanan nasional, atau kewajiban verifikasi identitas di platform digital, semuanya menimbulkan dilema tentang seberapa jauh privasi dapat dikompromikan untuk kepentingan yang lebih besar. Dalam etika diskursif, dilema semacam ini harus diselesaikan melalui dialog publik yang inklusif dan rasional, bukan melalui keputusan sepihak oleh pemegang kekuasaan.

Ketegangan antara hak individu dan kepentingan publik semakin nyata dalam situasi krisis. Pandemi COVID-19, misalnya, memunculkan perdebatan tentang penggunaan aplikasi pelacakan kontak yang membutuhkan akses terhadap data lokasi dan kesehatan pengguna. Di satu sisi, pelacakan kontak sangat penting untuk mengendalikan penyebaran virus. Di sisi lain, hal ini menimbulkan kekhawatiran tentang pengawasan digital dan potensi penyalahgunaan data. Dalam perspektif teori kontrak sosial, dilema ini dapat dipahami sebagai proses tawar-menawar antara hak individu dan kewajiban terhadap kesejahteraan bersama, di mana individu bersedia melepaskan sebagian kebebasannya demi keamanan kolektif, selama ada jaminan bahwa pengorbanan tersebut bersifat proporsional dan sementara.

Relativisme moral di ruang digital global menambah kompleksitas dilema etis. Internet menghubungkan individu dari berbagai budaya, agama, dan sistem nilai yang berbeda. Apa yang dianggap pantas di satu budaya bisa jadi ofensif di budaya lain. Konten yang legal di satu negara

bisa jadi ilegal di negara lain. Pertanyaan yang muncul adalah: nilai dan norma mana yang harus menjadi acuan dalam ruang digital yang bersifat global? Apakah mungkin ada etika digital universal? Dalam konteks pluralisme moral, keragaman nilai harus dihormati, namun tetap harus ada prinsip-prinsip dasar seperti penghormatan terhadap martabat manusia dan pencegahan ‘bahaya’ yang berlaku universal. *Netiquette* atau etika berjejaring (berinternet) yang dikembangkan oleh komunitas internet merupakan upaya untuk menciptakan norma bersama yang dapat diterima lintas budaya, meskipun implementasinya tetap menghadapi tantangan.

### **E. Harmonisasi Hukum dan Moral dalam Digital Citizenship**

Hukum dan moral memiliki peran yang berbeda namun komplementer dalam mengatur kehidupan digital. Hukum memberikan kepastian dan sanksi yang mengikat, sementara moral memberikan panduan internal dan motivasi intrinsik untuk berperilaku baik. Harmonisasi keduanya diperlukan untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan berkeadaban.

Prinsip keseimbangan hak dan kewajiban harus menjadi landasan dalam mengatur kehidupan digital. Setiap hak yang dimiliki warga digital harus diimbangi dengan kewajiban yang setara. Hak atas kebebasan berekspresi harus diimbangi dengan kewajiban untuk bertanggung jawab atas konten yang disebar. Hak atas privasi harus diimbangi dengan kewajiban untuk tidak menyalahgunakan anonimitas untuk melakukan kejahatan. Dalam perspektif teori keadilan Rawls, keseimbangan ini harus diatur sedemikian rupa sehingga menguntungkan posisi yang paling lemah. Artinya, regulasi digital harus melindungi kelompok rentan seperti anak-anak, perempuan, dan minoritas dari eksploitasi dan kekerasan digital, sambil tetap menjaga kebebasan dan inovasi.

Pendekatan pemulihan (rehabilitasi) dalam menangani pelanggaran digital dapat menjadi alternatif dari pendekatan penghukuman yang

dominan saat ini. Pendekatan rehabilitasi berfokus pada pemulihan kerugian dan rekonsiliasi, bukan hanya penghukuman pelaku. Dalam konteks cyberbullying misalnya, rehabilitasi akan melibatkan pelaku, korban, dan komunitas dalam proses dialog untuk memahami dampak dari perbuatan, mengakui kesalahan, dan melakukan perbaikan. Pendekatan ini sejalan dengan nilai-nilai budaya Indonesia yang menekankan musyawarah dan kerukunan. Tentu saja, pendekatan rehabilitasi tidak cocok untuk semua jenis pelanggaran, terutama kejahatan serius seperti eksploitasi anak atau terorisme, namun dapat menjadi alternatif untuk pelanggaran-pelanggaran yang bersifat minor dan melibatkan hubungan sosial.

Peran pendidikan hukum dan moral digital menjadi sangat strategis dalam membentuk warga digital yang bertanggung jawab. Literasi digital tidak cukup hanya tentang kemampuan teknis menggunakan teknologi, tetapi juga harus mencakup pemahaman tentang hak, kewajiban, dan etika digital. Pendidikan kewargaan digital harus diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan formal mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, kampanye publik dan program literasi digital untuk masyarakat umum juga perlu terus digalakkan. Pendidikan moral digital tidak hanya mengajarkan apa yang boleh dan tidak boleh, tetapi juga mengembangkan karakter moral seperti empati, integritas, dan tanggung jawab. Dalam perspektif pendidikan karakter, pembentukan *habit* atau kebiasaan baik dalam bermedia digital harus dimulai sejak dini sehingga menjadi *second nature*.

Kolaborasi berbagai pihak menjadi kunci dalam mewujudkan ekosistem digital yang sehat. Pemerintah, sektor swasta (platform digital), akademisi, masyarakat sipil, dan pengguna individual harus bekerja sama dalam mengatur dan mengawasi ruang digital. Pemerintah berperan membuat regulasi dan penegakan hukum, platform digital bertanggung jawab atas moderasi konten dan perlindungan pengguna, akademisi menghasilkan penelitian dan rekomendasi kebijakan, masyarakat sipil melakukan advokasi dan pendidikan, sementara pengguna individual menjalankan hak dan kewajibannya dengan bertanggung jawab. Model pentahelix yang telah dibahas dalam bab

sebelumnya (Bab 2) sangat relevan dalam konteks ini. Dalam perspektif tata kelola, regulasi digital yang efektif adalah regulasi yang melibatkan partisipasi semua pihak dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

#### **F. Penutup: Menuju Warga Digital yang Bertanggung Jawab**

Menjadi warga digital yang bertanggung jawab bukan sekadar mematuhi hukum, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang menghormati kemanusiaan dan keadaban. Ruang digital adalah perpanjangan dari ruang publik konvensional yang memerlukan etika dan aturan main yang jelas. Namun demikian, karakter unik dari ruang digital seperti anonimitas, jangkauan global, dan jejak digital yang tetap meninggalkan bekas menuntut kesadaran dan tanggung jawab yang lebih tinggi dari setiap penggunanya.

Kerangka hukum yang ada di Indonesia telah memberikan landasan yang cukup komprehensif untuk mengatur kehidupan digital, meskipun masih memerlukan penyempurnaan dan penyesuaian dengan dinamika teknologi. Yang tidak kalah penting adalah internalisasi nilai-nilai moral dalam diri setiap warga digital. Hukum dapat memaksa kepatuhan melalui sanksi, namun moral menggerakkan individu untuk melakukan yang benar karena kesadaran internal, bukan karena takut hukuman.

Tantangan ke depan adalah bagaimana menciptakan budaya digital yang sehat, dimana setiap individu tidak hanya menuntut haknya tetapi juga menjalankan kewajibannya dengan penuh kesadaran. Ini memerlukan upaya sistematis melalui pendidikan, kampanye publik, penguatan regulasi, dan keteladanan dari para pemangku kepentingan. Pada akhirnya, kualitas kehidupan digital kita ditentukan oleh kualitas warga digital yang menghuninya. Menjadi warga digital yang bertanggung jawab adalah investasi untuk masa depan peradaban yang lebih humanis dan berkeadaban, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

## Daftar Pustaka

- Bakardjieva, M., & Gehl, R. W. (2017). Critical approaches to communication technology: The meaning of freedom in digital age. In J. Burgess, A. Marwick, & T. Poell (Eds.), *The SAGE handbook of social media* (pp. 45–62). SAGE Publications.
- Benkler, Y. (2006). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. Yale University Press.
- Floridi, L. (2013). *The ethics of information*. Oxford University Press.
- Floridi, L., & Taddeo, M. (2016). What is data ethics? *Philosophical Transactions of the Royal Society A*, 374(2083), 1–5.  
<https://doi.org/10.1098/rsta.2016.0360>
- Habermas, J. (1991). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society* (T. Burger & F. Lawrence, Trans.). MIT Press.
- Hinman, L. M. (2008). Searching ethics: The role of search engines in the construction and distribution of knowledge. In A. Spink & M. Zimmer (Eds.), *Web search: Multidisciplinary perspectives* (pp. 67–76). Springer.
- Jones, R. H., Chik, A., & Hafner, C. A. (Eds.). (2015). *Discourse and digital practices: Doing discourse analysis in the digital age*. Routledge.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). *Roadmap literasi digital Indonesia 2021–2024*.
- Lessig, L. (2006). *Code: Version 2.0*. Basic Books.
- Loader, B. D., & Mercea, D. (2011). Networking democracy? Social media innovations and participatory politics. *Information, Communication & Society*, 14(6), 757–769.  
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.592648>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.

- Nissenbaum, H. (2009). *Privacy in context: Technology, policy, and the integrity of social life*. Stanford University Press.
- Rawls, J. (1971). *A theory of justice*. Harvard University Press.
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- Solove, D. J. (2008). *Understanding privacy*. Harvard University Press.
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Tavani, H. T. (2016). *Ethics and technology: Controversies, questions, and strategies for ethical computing* (5th ed.). John Wiley & Sons.
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Zittrain, J. (2008). *The future of the internet and how to stop it*. Yale University Press.
- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

## BAB 5

# KEWARGAAN DIGITAL DAN CIVIC ENGAGEMENT DI DUNIA MAYA

DENI ZEIN TARSIDI

### **A. Memaknai Kewargaan Digital: Dari *Citizen* ke *Netizen***

Siapakah warga negara? Pertanyaan sederhana ini ternyata membawa kembali kita ke perdebatan panjang tentang siapa yang berhak disebut *citizen* (warga negara) dan di ruang apa kewargaan itu dijalankan. Dalam tradisi klasik, Aristoteles memaknai warga sebagai mereka yang ikut mengambil bagian dalam fungsi deliberatif dan yudikatif polis; warga adalah orang yang dapat duduk dalam majelis, ikut memutuskan, dan berpartisipasi dalam urusan bersama (Aristotle, 1998). Di sana, kewargaan bukan sekadar status administratif, tetapi cara hidup: manusia yang baik adalah manusia yang mampu hidup sebagai makhluk politik, *zoon politikon*, yang menyumbang pada kebaikan bersama *polis*. Namun, Aristoteles juga membatasi: perempuan, budak, dan kelompok tertentu dikeluarkan dari lingkaran warga (Aristotle, 1998). Dari sini

tampak bahwa definisi warga selalu bercampur antara cita-cita dan eksklusif; ia luhur sekaligus timpang.

Memasuki era negara-bangsa modern, wacana kewargaan bergerak dari polis menuju negara nasional. Marshall (1950) merumuskan *citizenship* sebagai sebuah status yang diberikan kepada anggota penuh suatu komunitas politik, yang di dalamnya terkandung tiga lapis hak: sipil (kebebasan individu, kebebasan berpendapat, hak atas keadilan), politik (hak memilih dan dipilih), dan sosial (hak atas kesejahteraan minimal, pendidikan, dan jaminan sosial). Di sini kewargaan dipahami sebagai paket hak dan kewajiban yang melindungi martabat manusia dalam kerangka negara kesejahteraan. Jika Aristoteles menekankan partisipasi dalam deliberasi, Marshall menyoroti distribusi hak yang memungkinkan warga betul-betul bisa ikut serta. Namun, keduanya masih bergerak dalam ruang yang jelas batasnya: wilayah negara, institusi formal, dan prosedur kenegaraan.

Dalam konteks Indonesia, warisan pemikiran modern ini berjumpa dengan Pancasila dan UUD 1945. Warga negara secara hukum adalah Warga Negara Indonesia yang memiliki hak dan kewajiban sebagaimana dijamin konstitusi. Pendidikan Kewarganegaraan lalu mengambil peran untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan membentuk “warga negara yang baik”. Namun, seiring penetrasi internet dan media sosial, tampaknya batas-batas ruang kewargaan yang dibayangkan Marshall menjadi kurang memadai. Warga tidak hanya hadir di bilik suara atau ruang rapat RT, melainkan juga di *timeline*, ruang komentar, kanal video, dan berbagai grup percakapan dalam dunia digital sehari-hari.

Gambaran pergeseran ruang kewargaan tersebut bukan sekadar kekhawatiran normatif. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, Laporan Digital 2025 *Global Overview Report* yang disusun We Are Social dan Meltwater menunjukkan bahwa pada awal 2025 penduduk dunia diperkirakan mencapai sekitar 8,20 miliar jiwa. Dari jumlah itu, 8,78 miliar koneksi seluler aktif, sekitar 5,56 miliar orang (kurang lebih dua pertiga populasi) sudah terhubung ke internet, dan sekitar 5,24 miliar

orang tercatat sebagai pengguna aktif media sosial (Kemp, 2025). Angka-angka ini mengisyaratkan bahwa bagi mayoritas penduduk dunia, termasuk Indonesia, pengalaman menjadi warga dimana mereka mencari informasi, berdebat, membentuk opini, hingga memobilisasi dukungan secara praktis berlangsung di dalam ekosistem *platform digital* yang tidak pernah tidur.



**Gambar 5.1.** Tren global pengguna internet, seluler, dan media sosial tahun 2025

(Sumber: We Are Social & Meltwater, Digital 2025 Global Overview Report)

Di titik inilah istilah kewargaan digital (*digital citizenship*) muncul sebagai upaya menjembatani kewargaan klasik dengan realitas baru di ruang digital. Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) memaknai *digital citizenship* sebagai kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, politik, dan ekonomi melalui penggunaan internet. Ribble (2011) menyebutnya sebagai seperangkat norma perilaku yang bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital. Choi (2016) mengembangkan kerangka yang lebih komprehensif: kewargaan digital mencakup literasi digital, partisipasi politik *online*, *engagement* sosial, serta

dimensi keadilan sosial dan etika. Jika ditarik garis, seluruh definisi ini mengisyaratkan bahwa sekadar terkoneksi tidak cukup; menjadi warga digital berarti mampu menggunakan ruang digital untuk tujuan sosial dan politik dengan cara yang reflektif dan bertanggung jawab.

Sementara itu, istilah *netizen* berkembang untuk menamai sosok baru yang hidup dan berinteraksi di dunia jaringan. Rheingold (2012) menggambarkan komunitas virtual sebagai ruang di mana orang berbicara, berdebat, mencari informasi, mengorganisasi diri, dan membangun relasi seperti halnya dalam komunitas fisik. Papacharissi (2010) menyebut internet sebagai *virtual sphere*, suatu bentuk baru ruang publik yang membuka kemungkinan percakapan politik lintas batas. Castells (2007) berbicara tentang *network society* dan *mass self-communication*, ketika individu mampu memproduksi dan menyebarkan pesan politik sendiri melalui jaringan global. Dalam lanskap ini, *netizen* bukan lagi penonton pasif, melainkan produsen pesan, kurator informasi, sekaligus aktor politik yang bekerja dengan logika jaringan.

Peralihan dari *citizen* ke *netizen* bukan sekadar pergantian istilah, melainkan perubahan konfigurasi ruang dan cara bertindak warga. Bennett dan Segerberg (2012) menyebut munculnya pola *connective action*, di mana keterlibatan warga dibangun melalui berbagi konten personal di *platform digital*, tidak lagi bergantung penuh pada organisasi formal. Warga muda lebih akrab dengan petisi *online*, tagar solidaritas, atau kampanye visual di media sosial dibanding rapat tatap muka yang hirarkis. Bagi generasi *digital natives* (Prensky, 2001; Tapscott, 2009), pengalaman politik pertama sering kali terjadi lewat layar: mengikuti perdebatan di kolom komentar, menyimak konten edukasi di YouTube atau TikTok, atau menyaksikan skandal publik yang viral (Tarsidi et al., 2023c). Identitas sebagai warga negara, dalam praktik, dirajut bersama identitas sebagai pengguna *platform*.

Namun, menjadi *netizen* tidak otomatis berarti menjadi warga digital yang dewasa secara kewargaan. Riset literasi digital menunjukkan bahwa kemampuan teknis tinggi tidak selalu diikuti oleh kecakapan kritis dalam memilah informasi atau kepekaan etis dalam berinteraksi;

misinformasi, ujaran kebencian, dan polarisasi mudah tumbuh di ruang yang diatur algoritma dan logika klik (P. M. Dahlgren, 2021; Tarsidi et al., 2023a). Di sinilah kewargaan digital perlu dibaca sebagai proyek normatif: upaya mengarahkan energi dan kreativitas netizen agar tidak berhenti pada *klikativisme* dangkal, tetapi bergerak ke partisipasi yang memperkuat keadaban publik di ruang digital.

Dengan demikian, pertanyaan awal “siapakah warga negara?” kini harus diperluas menjadi “bagaimana warga negara hadir sebagai warga digital?”. Aristoteles mengingatkan pentingnya partisipasi dalam urusan bersama; Marshall menegaskan dimensi hak yang menjamin martabat warga; teori kewargaan digital dan *netizen* menambahkan lapisan baru: warga kini hidup dalam masyarakat jaringan digital, di mana ruang publik tidak lagi tunggal, melainkan tersusun dari berbagai *platform* yang masing-masing punya logika sendiri. Memahami pergeseran dari *citizen* ke *netizen* berarti membaca kembali kewargaan sebagai proses yang bergerak dari polis ke negara-bangsa, lalu ke *cyberspace*. Di situlah fondasi konseptual diletakkan sebelum melangkah pada pembahasan berikutnya tentang bagaimana ruang digital ditata sebagai ruang kewargaan, dan bagaimana civic engagement di *cyberspace* dapat diarahkan menjadi praktik kewargaan digital yang kritis dan solutif.

## **B. Menata Cyberspace sebagai Ruang Kewargaan Digital:**

### **Literasi Digital, Algoritma, dan Etika Pancasila**

Bagaimana ruang digital yang kini kita alami bekerja sebagai ruang kewargaan? Pertanyaan ini terasa penting ketika disadari bahwa warga negara hari ini menghabiskan sebagian besar waktunya di ruang yang tidak tampak, namun sangat menentukan cara mereka melihat dunia. *Cyberspace* bukan sekadar “tambahan” dari ruang publik *offline*, melainkan ekologi komunikasi baru yang dibentuk oleh jaringan, perangkat, dan kode (M Castells, 1997; Chadwick, 2013). Bimber menyebut transformasi ini sebagai wajah teknologi yang mengubah cara informasi diproduksi dan mengalir dalam masyarakat, sehingga turut menggeser pola pengaruh politik dan keterlibatan warga (Bimber,

1994). Chadwick menambahkan bahwa apa yang sering kita sebut sebagai *Web 2.0* telah menciptakan “ledakan informasi” yang membuka peluang baru bagi demokrasi, tetapi sekaligus menantang cara lama kita memahami partisipasi dan representasi politik (Chadwick, 2011). Hal ini menuntut perenungan: jika ruang publik kini dimediasi *platform*, maka menata kewargaan berarti juga menata arsitektur digital yang memayungi warga digital.

Ruang digital sendiri tidak pernah benar-benar netral. Di balik layar, algoritma bekerja menyusun apa yang layak muncul di beranda, apa yang dianggap relevan, dan apa yang dibiarkan tenggelam. Pariser mengingatkan bahaya filter bubble, ketika personalisasi konten membuat warga terperangkap dalam ruang informasi yang sempit, hanya berisi pandangan yang sudah mereka sukai sebelumnya (Pariser, 2012). Riset tentang polarisasi jaringan di media sosial menunjukkan bahwa pola koneksi dan rekomendasi konten dapat memecah belah opini publik dan mengurangi paparan terhadap pandangan berbeda (Kearney, 2019; Lee et al., 2014). Di titik ini, *cyberspace* bisa menjadi ruang dialog yang memperkaya, tetapi juga bisa berubah menjadi labirin gema (*echo chamber*) yang memperluas prasangka negatif. Menyadari sifat ambivalen inilah, kebutuhan akan literasi digital menjadi semakin mendesak.

Ambivalensi itu tampak jelas ketika melihat bagaimana netizen di Indonesia. Laporan Microsoft Digital Civility Index (DCI) 2021 menunjukkan bahwa warganet Indonesia dikategorikan sebagai netizen dengan tingkat kesopanan digital paling rendah di kawasan Asia Pasifik. Indeks ini disusun berdasarkan survei terhadap sekitar 16.000 responden di 32 negara dan kawasan, dengan lebih dari lima ratus responden berasal dari Indonesia (Riyanto, 2021). Data tersebut sempat memicu gelombang reaksi di media sosial, ketika pengguna Indonesia membanjiri akun-akun resmi Microsoft dengan komentar protes dan sindiran sampai Microsoft mematikan kolom komentar di semua media sosialnya karena diserang oleh netizen Indonesia.

Dari satu sisi, peristiwa itu memperlihatkan betapa masifnya daya mobilisasi netizen Indonesia: sebuah laporan riset bisa dibalas dengan puluhan ribu ‘cuitan’ dalam hitungan jam. Dari sisi lain, ia menyingkap persoalan yang lebih dalam, yakni rapuhnya etika komunikasi di ruang digital. Kebebasan berekspresi sering kali dipahami sebagai kebebasan berkata apa saja tanpa mempertimbangkan martabat orang lain ataupun konsekuensi jangka panjang dari jejak digital. Di sinilah literasi digital dan etika kewargaan perlu dibaca bukan sebagai wacana abstrak, melainkan sebagai kebutuhan mendesak untuk mencegah energi partisipasi netizen berubah menjadi praktik yang justru merusak keadaban publik.

Literasi digital pada mulanya sering dipahami sekadar sebagai kemampuan teknis: mengoperasikan gawai, mengunduh aplikasi, atau menjelajah situs. Kajian literasi modern menunjukkan bahwa definisinya jauh lebih dalam. Buckingham, misalnya, memandang literasi digital sebagai pengetahuan dan keterampilan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan dalam berbagai bentuk media digital (Buckingham, 2015). Lankshear dan Knobel berbicara tentang *digital literacies* dalam bentuk jamak yaitu seperangkat praktik sosial yang terkait dengan cara orang membaca, menulis, dan berpartisipasi di dunia jaringan (Lankshear & Knobel, 2008). Mathewson menambahkan bahwa literasi informasi di era digital mencakup kemampuan mengelola arus informasi yang nyaris tak terbatas, sembari menjaga keakuratan dan relevansinya bagi kehidupan warga (Mathewson, 2016). Dengan kata lain, literasi digital bukan hanya soal “melek teknologi”, tetapi cara warga mengelola perhatian, kepercayaan, dan keputusan di tengah banjir informasi.

Dalam beberapa tahun terakhir, pergeseran penting terjadi: dari sekadar literasi digital ke literasi digital kritis. Polizzi menegaskan bahwa di tengah demokrasi yang sangat dimediasi teknologi, warga membutuhkan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan nilai untuk memahami bagaimana informasi diproduksi, didistribusikan, dan dinilai dalam sistem digital (Polizzi, 2020). Dahlberg menunjukkan bahwa pengetahuan politik yang dibutuhkan warga negara modern menjadi

semakin abstrak dan kompleks, tidak lagi cukup bertumpu pada pengalaman langsung di komunitas lokal (Dahlberg, 2011). Dari sudut pandang ini, literasi digital kritis bukan tambahan pelengkap, melainkan prasyarat bagi demokrasi: warga perlu mampu bertanya siapa yang memproduksi informasi, dengan kepentingan apa, dan bagaimana struktur teknologi ikut mengarahkan perhatian mereka.

Penelitian empiris menguatkan hubungan antara literasi digital/media dan *civic engagement*. Perlunya pendidikan literasi media digital yang menekankan analisis kritis dan produksi konten seiring dengan meningkatnya partisipasi sipil dan politik *online* di kalangan pemuda (Kahne et al., 2012). Martens & Hobbs (2015) menunjukkan bahwa program *media literacy* dapat memperkuat keterlibatan warga dengan memberikan alat bagi mereka untuk menilai kredibilitas sumber, mengenali bias, dan merumuskan posisi sendiri dalam isu publik. Temuan lain dari Bowyer & Kahne (2020) menegaskan bahwa peluang belajar tentang dimensi digital kewargaan di sekolah berpengaruh signifikan pada kesiapan siswa terlibat dalam diskusi publik dan aksi kolektif. Dari beberapa pandangan ahli yang diperoleh dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa *citizen* ketika berubah status menjadi *netizen* perlu belajar membaca *platform* secara kritis, peluang mereka untuk hadir sebagai subjek politik, bukan sekadar konsumen konten.

Di sisi lain, literasi saja tidak cukup menjawab persoalan etika di ruang digital. Di sinilah konsep kewargaan digital masuk sebagai jembatan antara kompetensi teknis, kepekaan kritis, dan tanggung jawab moral. Ohler melihat Pendidikan Kewargaan digital di sekolah sebagai upaya membantu peserta didik memahami isu sosial, hukum, dan kemanusiaan yang menyertai penggunaan teknologi, sehingga mereka terdorong untuk bertindak secara bertanggung jawab ketika terhubung ke internet (Ohler, 2010). Ribble kemudian memformulasikan “norma-norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab” sebagai inti dari *digital citizenship*, menekankan bahwa penggunaan teknologi selalu punya konsekuensi sosial dan pendidikan, bukan sekadar urusan pribadi pengguna (M. S. Ribble et al., 2004). Jika ditarik ke konteks

kewargaan, penekanan ini mengingatkan bahwa setiap klik, komentar, dan unggahan adalah tindakan publik yang membawa implikasi etis.

Dalam lanskap Indonesia, menata *cyberspace* sebagai ruang kewargaan tidak dapat dilepaskan dari orientasi nilai Pancasila dan mandat Pendidikan Kewarganegaraan. Somantri dan Winataputra melihat PKn sebagai disiplin transdisipliner yang menggabungkan ilmu politik, gagasan dasar kebangsaan, dan ilmu pendidikan untuk membentuk warga negara yang berpengetahuan, bernilai, dan terampil dalam kehidupan demokratis (Soemantri, 2001; Winataputra & Budimansyah, 2007). Branson dan Quigley menempatkan PKn sebagai wahana membangun karakter publik dan komitmen terhadap demokrasi konstitusional (Branson & Quigley, 1998). Dalam bingkai ini, literasi digital dan kewargaan digital di Indonesia seharusnya tidak berjalan sebagai proyek netral nilai; ia idealnya diarahkan untuk menumbuhkan sikap hormat pada martabat manusia, penghargaan pada keberagaman, tradisi musyawarah, dan keberpihakan pada keadilan sosial sebagaimana diisyaratkan oleh sila-sila Pancasila. Etika Pancasila, jika dihadirkan secara serius di ruang digital, dapat berfungsi sebagai kompas moral di tengah tarik-menarik kepentingan ekonomi *platform* dan logika viralitas.

Pada titik ini, menata *cyberspace* sebagai ruang kewargaan digital bukan lagi soal menambah satu program atau satu mata kuliah, tetapi mengubah cara kita memandang ruang digital itu sendiri. *Netizen* sebagai bagian dari *Citizen* khususnya *digital natives* perlu diajak memahami bagaimana teknologi dan algoritma ikut “mengedit” pengalaman mereka sehari-hari di dunia maya, apa yang ditampilkan dan apa yang disembunyikan. Di saat yang sama, literasi digital yang diajarkan tidak cukup berhenti pada urusan keterampilan teknis, tetapi mesti menyentuh cara menganalisis, menimbang, dan mengambil sikap atas informasi serta jejaring yang mereka masuki. Selain itu, etika kewargaan yang berakar pada nilai-nilai Pancasila perlu terus dirawat, agar kebebasan berekspresi di ruang digital tidak bergeser menjadi kebebasan untuk melukai, melainkan menjadi ruang bersama untuk saling menjaga satu sama lain dalam ruang digital.

### C. *Civic Engagement* di *Cyberspace*: Dari Klikativisme ke Praktik Kewargaan Digital yang Kritis dan Solutif

Apa sebenarnya yang kita sebut keterlibatan warga di dunia maya? Apakah menekan tombol *like*, *subscribe*, membubuhkan tagar, atau ikut menandatangani petisi daring sudah cukup untuk disebut *civic engagement*? Pertanyaan ini menjadi perdebatan yang cukup sering dibicarakan dikalangan peneliti *civic engagement*. Di satu sisi, ruang digital membuka pintu partisipasi yang lebih rendah hambatannya: siapa pun yang punya gawai dan kuota bisa ikut menyuarakan pendapat. Di sisi lain, muncul kegelisahan bahwa partisipasi itu berhenti pada apa yang sering dijuluki *klikativisme*: keterlibatan serba cepat yang memberi rasa puas moral, tetapi tidak banyak mengubah struktur masalah.

Dalam literatur klasik, *civic engagement* tidak pernah dimaknai sesempit tindakan politik elektoral. Zukin dan kawan-kawan menggambarkannya sebagai spektrum keterlibatan warga dalam kehidupan publik: mulai dari bergabung dalam organisasi, menjadi relawan, berdiskusi tentang isu publik, hingga berpartisipasi dalam aksi kolektif dan politik elektoral (Zukin et al., 2006). Putnam menekankan dimensi *social capital*: kepercayaan, jaringan, dan norma timbal balik yang tumbuh melalui interaksi warga dan kemudian memperkuat demokrasi (Putnam, 2000). Di situ, *civic engagement* adalah cara warga “merawat” kehidupan bersama melalui tindakan-tindakan yang mungkin kecil, tetapi rutin dan bermakna. Bukan hanya soal turun ke jalan, melainkan juga soal ikut rapat RT, mengelola komunitas, atau sekadar terbiasa membicarakan isu publik dengan serius (Pasek et al., 2006; Tarsidi et al., 2023b).

Berbagai kajian menunjukkan bahwa ruang digital melahirkan repertoar partisipasi yang baru: menandatangani petisi *online*, menyebarkan informasi kampanye, membuat konten edukatif, menggalang donasi lewat *platform digital*, hingga mengorganisasi gerakan berbasis tagar (Bennett & Segerberg, 2012; Earl et al., 2017). Bennett dan Segerberg menyebut pola ini sebagai *connective action*: keterlibatan yang ditenagai jejaring digital dan ikatan personal, bukan hanya oleh organisasi formal

(Bennett & Segerberg, 2013). Ikatan emosional, identitas, dan narasi yang dibagikan lewat media sosial menjadi bahan bakar keterlibatan, sering kali melampaui batas-batas keterlibatan klasik. Internet menyediakan ruang bagi terbentuknya *civic cultures* baru, yaitu pola-pola diskursif, identitas, dan praktik yang mendukung atau justru menghambat keterlibatan warga (Couldry et al., 2014; P. Dahlgren, 2000)(Dahlgren, 2013). Namun yang menjadi pertanyaan, apakah ada sekat antara *civic engagement* di ruang nyata dan ruang digital ?

Di titik yang sama, lahir kritik tentang *slacktivism* atau klikktivisme. Morozova et al., (2021) memperingatkan bahwa tindakan simbolik di dunia maya, seperti mengganti foto profil, menyukai halaman kampanye, atau mem-*forward* poster digital bisa menciptakan ilusi partisipasi: warga merasa sudah “berbuat sesuatu” padahal tidak ada perubahan signifikan di lapangan. Gladwell berbicara tentang perbedaan antara jejaring longgar di media sosial dan jaringan aktivisme berisiko tinggi yang menuntut komitmen mendalam; baginya, tidak semua bentuk keterlibatan baru mampu menggantikan kerja organisasi dan gerakan sosial klasik. Kritik-kritik ini mengingatkan bahwa tidak setiap aktivitas digital yang bersuara tentang isu publik otomatis layak disebut *civic engagement* yang kuat. Ada perbedaan antara ekspresi moral sekejap dan keterlibatan yang berkesinambungan.

Meta-analisis Boulianne (2015) menemukan hubungan positif, meskipun tidak selalu besar, antara penggunaan internet untuk tujuan politik dan peningkatan partisipasi politik warga. Kahne, Kahne et al., (2012) menunjukkan bahwa pengalaman belajar literasi media digital yang kritis dan peluang berekspresi politik *online* berkaitan dengan meningkatnya partisipasi sipil dan politik, baik di dunia maya maupun di dunia *offline*. Artinya, keterlibatan digital tidak harus dilihat sebagai lawan dari partisipasi “serius”; ia lebih tepat dipahami sebagai salah satu kanal yang, dalam kondisi tertentu, dapat memperkuat atau melemahkan *civic engagement* (Kahne et al., 2012). Pertanyaannya bergeser: bukan “*online vs offline*”, melainkan “partisipasi seperti apa yang didorong oleh ekosistem digital yang ada?”.

Dalam konteks *digital natives*, persoalan ini menjadi lebih rumit sekaligus menarik. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa *digital natives* cenderung lebih nyaman mengekspresikan pandangan politik mereka di media sosial, dalam bentuk yang fleksibel dan kreatif: meme, video pendek, cerita pengalaman, atau komentar terhadap isu yang sedang viral (Jenkins H, Shresthova S, Gamber-Thompson L, 2016; Vromen et al., 2015). Mereka mungkin enggan bergabung dalam partai politik, tetapi aktif dalam kampanye isu, komunitas daring, atau gerakan solidaritas berbasis tagar. Bennett menyebut pola ini sebagai *actualizing citizenship*: orientasi kewargaan yang lebih menekankan ekspresi identitas, kreativitas, dan jaringan horizontal, dibanding kewajiban formal seperti keanggotaan partai atau organisasi (Bennett, 2008). Di sini, klikktivisme dan civic engagement yang lebih serius hidup berdampingan; keduanya sering kali saling bertumpu, bukan saling meniadakan.

Penelitian tentang literasi digital dan *civic engagement* memperlihatkan bahwa kualitas keterlibatan digital sangat bergantung pada cara warga mengolah informasi. Min (2010) menunjukkan bahwa penggunaan internet untuk mencari beragam informasi politik dan mengikuti berita berhubungan positif dengan partisipasi politik, sementara penggunaan yang bersifat hiburan semata tidak memberi efek yang sama. Kneuer (2016) menemukan bahwa internet dapat memperkuat partisipasi warga dalam organisasi jika digunakan untuk memperluas jaringan dan memperdalam diskusi, bukan sekadar untuk konsumsi pasif. Kajian literasi media di berbagai negara memperlihatkan pola serupa: warga yang terbiasa memeriksa sumber, membandingkan informasi, dan membahas isu publik secara argumentatif lebih mungkin terlibat dalam aksi-aksi kolektif, baik daring maupun luring.

Pengalaman ini tampak, misalnya, dalam gerakan 17+8 Tuntutan Rakyat yang mengemuka di Indonesia: gerakan yang lahir dari jejaring aktivis muda, komunitas daring, dan berbagai figur publik yang sejak awal beroperasi melalui media sosial, *live streaming*, unggahan *carousel*, *thread* penjelasan, dan tagar yang mudah diingat. Di sini pola *actualizing citizenship* yang dibahas Bennett terasa sangat konkret: *digital natives* sebagai *citizen* dan *netizen* mengekspresikan kemarahan, harapan, dan

identitas kewargaan mereka lewat bahasa visual dan narasi yang cair, tetapi ekspresi itu kemudian dipadatkan menjadi daftar 17 tuntutan jangka pendek dan 8 tuntutan jangka panjang yang bersifat struktural, mulai dari isu kekerasan aparat, reformasi hukum, hingga transparansi dan akuntabilitas kebijakan. Dokumen tuntutan yang mula-mula beredar sebagai konten digital lalu dibawa ke jalan, dipresentasikan di depan lembaga negara, dan menjadi rujukan aksi demonstrasi di berbagai kota; ruang maya dan ruang fisik saling mengisi. Dalam contoh ini, kliktivisme tidak hilang, klik, *share*, dan tagar tetap menjadi pintu masuk pertama, tetapi tidak berhenti pada rasa puas simbolik; ia ditarik naik menjadi *civic engagement* yang lebih berisiko dan berjangka panjang. Gerakan 17+8 dengan demikian dapat dibaca sebagai percobaan generasi digital untuk menjahit ekspresi identitas dan kreativitas mereka di *cyberspace* dengan tuntutan politik yang konkret, sehingga garis antara “aktivisme layar” dan “aktivisme jalanan” menjadi jauh lebih cair daripada yang sering diasumsikan.

Di titik inilah gagasan “kewargaan digital yang kritis dan solutif” perlu dirumuskan lebih tegas. Kritis, dalam makna ini, berarti warga bersedia memeriksa informasi, motif, dan struktur yang melatarbelakangi isu yang mereka suarakan; mereka tidak sekadar ikut-ikutan tren atau arus kemarahan. Solutif berarti keterlibatan yang berorientasi pada perbaikan nyata: mengajukan usulan, mendorong perubahan kebijakan, membangun inisiatif bersama, atau setidaknya menjaga agar perdebatan publik tidak terjun bebas menjadi cacimaki. Beberapa iteratur tentang *civic engagement* menunjukkan bahwa keterlibatan yang berkelanjutan biasanya bertumpu pada tiga hal: rasa memiliki terhadap komunitas, rasa mampu memengaruhi keadaan, dan dukungan jaringan sosial yang menopang tindakan (Andersen, 2007; Verba, Sidney, Kay L. Schlozman, 1995). Di ruang digital, tiga hal ini tetap relevan, hanya saja medium dan tata aturannya berbeda.

Jika dirangkai, *civic engagement* di *cyberspace* yang layak diperjuangkan adalah keterlibatan yang: (1) bertumpu pada literasi digital kritis, warga tahu apa yang mereka bagikan dan mengapa; (2) memanfaatkan logika jaringan untuk membangun solidaritas dan kerja kolektif, bukan hanya

untuk mengejar perhatian sesaat; dan (3) diorientasikan oleh etika kewargaan yang berpihak pada martabat manusia dan keadilan sosial sebagaimana diisyaratkan Pancasila. *Klik, share*, atau tagar tidak perlu dihapus dari kamus; yang dibutuhkan adalah pengkondisian agar tindakan-tindakan berbiaya rendah itu menjadi pintu menuju pembelajaran, refleksi, dan aksi yang lebih mendalam. Di sini literasi digital, kewargaan digital, dan etika Pancasila bersilangan secara praktis: ketiganya menjadi prasyarat agar ruang digital tidak berhenti sebagai panggung ekspresi, melainkan berkembang menjadi ruang di mana warga berlatih berpikir bening dan bertindak demi kebaikan bersama.

### Daftar Pustaka

- Andersen, K. (2007). A New Engagement? Political Participation, Civic Life, and the Changing American Citizen. *Perspectives on Politics*, 5(02), 379–380.  
<https://doi.org/10.1017/S1537592707071150>
- Aristotle. (1998). *Politics (Reeve Edition)* (Reeve Edit). Hackett Publishing Company.
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information Communication and Society*, 15(5), 739–768.  
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2013). *The Logic of Connective Action*. Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139198752>
- Bimber, B. (1994). *Three faces of technological determinism*. In: Smith M R, Marx L (eds.) *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. MIT Press.
- Boulianne, S. (2015). Social media use and participation: a meta-analysis of current research. *Information, Communication & Society*,

- 18(5), 524–538.  
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1008542>
- Bowyer, B., & Kahne, J. (2020). The digital dimensions of civic education: Assessing the effects of learning opportunities. *Journal of Applied Developmental Psychology, 69*(June), 101162.  
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2020.101162>
- Branson, M. S., & Quigley, C. N. (1998). *The role of civic education* (Issue November). file:///C:/Users/Iqbal Ar/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Branson, Quigley - 1998 - The role of civic education.pdf
- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy, 2015*(4), 21–34.
- Castells, M. (1997). The Rise of the Network Society. *The Power of Identity, 2*.
- Castells, Manuel. (2007). Communication, Power and Counter-power in the Network Society. *International Journal of Communication 1, 1*, 238–266.
- Chadwick, A. (2011). Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in an Era of Informational Exuberance. In *Connecting Democracy*. The MIT Press.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9006.003.0005>
- Chadwick, A. (2013). *The Hybrid Media System*. Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199759477.001.0001>
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education, 44*(4), 565–607.  
<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>

- Couldry, N., Stephansen, H., Fotopoulou, A., MacDonald, R., Clark, W., & Dickens, L. (2014). Digital citizenship? Narrative exchange and the changing terms of civic culture. *Citizenship Studies*, 18(6–7), 615–629.  
<https://doi.org/10.1080/13621025.2013.865903>
- Dahlberg, L. (2011). Re-constructing digital democracy: An outline of four “positions.” *New Media and Society*, 13(6), 855–872.  
<https://doi.org/10.1177/1461444810389569>
- Dahlgren, P. (2000). The Internet and the Democratization of Civic Culture. *Political Communication*, 17(4), 335–340.  
<https://doi.org/10.1080/10584600050178933>
- Dahlgren, P. M. (2021). A critical review of filter bubbles and a comparison with selective exposure. *Nordicom Review*, 42(1), 15–33. <https://doi.org/10.2478/nor-2021-0002>
- Earl, J., Maher, T. V., & Elliott, T. (2017). Youth, activism, and social movements. *Sociology Compass*, 11(4), e12465.  
<https://doi.org/10.1111/soc4.12465>
- Jenkins H, Shresthova S, Gamber-Thompson L, et al. (eds). (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. New York University Press.
- Kahne, J., Lee, N. J., & Feezell, J. T. (2012). Digital media literacy education and online civic and political participation. *International Journal of Communication*, 6(1), 1–24.
- Kearney, M. W. (2019). Analyzing change in network polarization. *New Media & Society*, 21(6), 1380–1402.  
<https://doi.org/10.1177/1461444818822813>
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Global Overview Report*.  
<https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025/>
- Kneuer, M. (2016). E-democracy: A new challenge for measuring democracy. *International Political Science Review*, 37(5), 666–678.  
<https://doi.org/10.1177/0192512116657677>

- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: concepts, policies and practices*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/560e19dddb6db2482e140f7071d429cee2d15f7c>
- Lee, J. K., Choi, J., Kim, C., & Kim, Y. (2014). Social Media, Network Heterogeneity, and Opinion Polarization. *Journal of Communication, 64*(4), 702–722.  
<https://doi.org/10.1111/jcom.12077>
- Marshall, T. H. (1950). *Citizenship and Social Class and Other Essays*. Cambridge University Press.
- Martens, H., & Hobbs, R. (2015). How media literacy supports civic engagement in a digital age. *Atlantic Journal of Communication, 23*(2), 120–137.  
<https://doi.org/10.1080/15456870.2014.961636>
- Mathewson, A. (2016). Information Literacy in the Digital Age. *School of Information Student Research Journal, 5*(2), 1–23.  
<https://doi.org/10.31979/2575-2499.050201>
- Min, S. J. (2010). From the digital divide to the democratic divide: Internet skills, political interest, and the second-level digital divide in political internet use. *Journal of Information Technology and Politics, 7*(1), 22–35.  
<https://doi.org/10.1080/19331680903109402>
- Morozova, L., Morozova, O., Drabovska, V., Hrechanovska, O., Martirosian, L., & Benera, V. (2021). Formation of National Culture and National Consciousness in the Postmodern Society. *Postmodern Openings, 12*(1Sup1), 257–270.  
<https://doi.org/10.18662/po/12.1sup1/283>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship. The internet, society, and participation*. The MIT Press.
- Ohler, J. (2010). *Digital Community, Digital Citizen*. Corwin Press.  
<https://doi.org/10.4135/9781452219448>

- Papacharissi, Z. (2010). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. (Zizi Papacharissi (ed.)). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203876527>
- Pariser, E. (2012). The filter bubble: how the new personalized Web is changing what we read and how we think. In *Choice Reviews Online* (Vol. 50, Issue 02). Random House.  
<https://doi.org/10.5860/CHOICE.50-0926>
- Pasek, J., Kenski, K., Romer, D., & Jamieson, K. H. (2006). America's Youth and Community Engagement. *Communication Research*, 33(3), 115–135. <https://doi.org/10.1177/0093650206287073>
- Polizzi, G. (2020). Information Literacy in the Digital Age: Why Critical Digital Literacy Matters for Democracy. *Informed Societies*, April, 1–24.  
<https://doi.org/10.29085/9781783303922.003>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), 1–6.  
<https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Putnam, R. D. (2000). Bowling alone. *Proceedings of the 2000 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work - CSCW '00*, 357. <https://doi.org/10.1145/358916.361990>
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8885.001.0001>
- Ribble, M. (2011). Digital Citizenship in Schools. *An Excerpt from Digital Citizenship in Schools 2nd Edition*, 3777, 1–32.  
[https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01378\\_9.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01378_9.x)
- 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>

- Riyanto, G. P. (2021). *Survei Microsoft: Warganet Makin Tak Sopan Selama Pandemi*. Kompas.Com.  
<https://tekno.kompas.com/read/2021/07/22/13022227/survei-microsoft-warganet-makin-tak-sopan-selama-pandemi?page=all>
- Soemantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaruan Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- Tarsidi, D. Z., Suryadi, K., Budimansyah, D., & Rahmat, R. (2023a). Unlocking Civic Participation: The Power of Digital Literacy for Indonesian Digital Natives. ... *Online Journal of ...*, 12(3), 292–307. <https://european-science.com/eojnss/article/view/6797>
- Tarsidi, D. Z., Suryadi, K., Budimansyah, D., & Rahmat, R. (2023b). Unveiling Utopian Civic Engagement: Empowering Digital Natives through Digital Literacy for a Better Future. *IJRAEL: International Journal of Religion Education and Law*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.57235/ijrael.v2i2.681>
- Tarsidi, D. Z., Suryadi, K., Budimansyah, D., & Rahmat, R. (2023c). Social media usage and civic engagement among Indonesian digital natives: An Analysis. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2), 257–269. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.60812>
- Verba, Sidney, Kay L. Schlozman, and H. E. B. (1995). *Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press.
- Vromen, A., Xenos, M. A., & Loader, B. (2015). Young people, social media and connective action: from organisational maintenance to everyday political talk. *Journal of Youth Studies*, 18(1), 80–100. <https://doi.org/10.1080/13676261.2014.933198>

Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). *Civic education konteks, landasan, laban ajar, dan kultur kelas*. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Zukin, C., Keeter, S., Andolina, M., Jenkins, K., & Delli Carpini, M. X. (2006). A New Engagement? In *A New Engagement?: Political Participation, Civic Life, and the Changing American Citizen* (Vol. 9780195183). Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195183177.001.0001>

# BAB 6

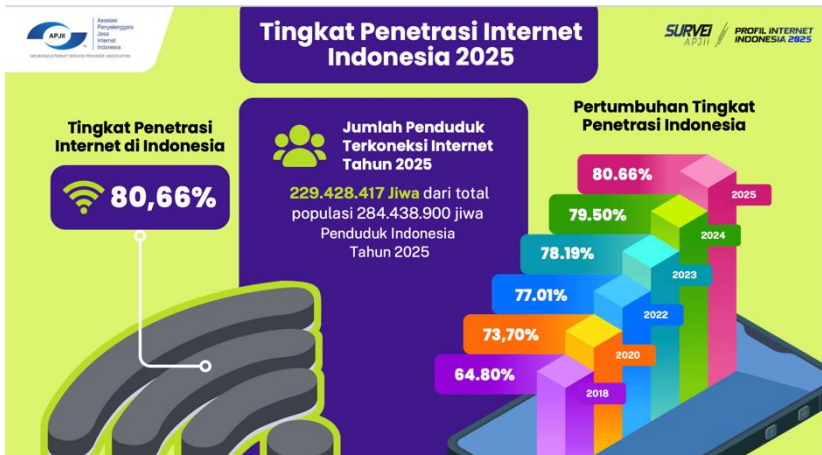
## PENDIDIKAN KEWARGAAN DIGITAL DI SEKOLAH DAN PERGURUAN TINGGI

YUNI HARMAWATI

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dua dekade terakhir ini telah membawa perubahan yang mendasar pada seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam aspek pendidikan, sosial, politik, dan ekonomi. Dalam aspek pendidikan, pembelajaran dapat dilakukan secara digital baik itu melalui Google Classroom, Googlemeet, Zoom Meeting, maupun eLearning yang disediakan oleh sekolah (Ribble, 2015). Digitalisasi bukan hanya mengubah cara individu berinteraksi, melainkan bagaimana individu dapat memahami peran dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam menggunakan media digital. Penggunaan internet di Indonesia semakin meningkat. Berdasarkan survei asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tingkat penggunaan internet mengalami peningkatan yang signifikan. APJII merupakan asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia yang salah satu kegiatannya

adalah melakukan survei tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Data tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet merupakan data yang penting bagi industri dan pemerintah untuk mengembangkan inovasi berbasis digital. Berikut ini disajikan dalam penggunaan internet di Indonesia dari tahun 2022-2025.



**Gambar 6.1.** Data pertumbuhan tingkat penetrasi internet di Indonesia 2025

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), penetrasi atau tingkat penggunaan internet di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dan konsisten dari tahun ke tahun hingga 2025. Data tersebut telah disajikan pada gambar di atas, yaitu pada tahun 2018, persentase pengguna internet tercatat sebesar 64,80%. Kemudian angka tersebut mengalami peningkatan yang signifikan pada tahun 2020 menjadi 73,70%. Kenaikan ini terus berlanjut pada tahun 2022 dengan tingkat penetrasi sebesar 77,01%, kemudian meningkat kembali pada tahun 2023 sebesar 78,19%.

Memasuki tahun 2024, penggunaan internet terus mengalami pertumbuhan mencapai 79,50%, dan kembali meningkat pada tahun 2025 menjadi 80,66%. Data ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan internet di Indonesia akan terus bergerak naik secara stabil.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi infrastruktur utama dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia, dan menjadi bagian penting dari aktivitas komunikasi, ekonomi, pendidikan di era digital. perkembangan ini memperlihatkan bahwa masyarakat Indonesia telah memasuki fase masyarakat digital (*digital society*), yakni aktivitas kehidupan tidak lagi hanya berlangsung di dunia nyata, tetapi dalam ruang digital. Transformasi ini tidak hanya menciptakan peluang baru dalam inovasi pendidikan, ekonomi kreatif dan partisipasi politik, namun juga memunculkan tantangan yang kompleks dalam bentuk disinformasi, *cyberbullying*, pelanggaran privasi, ujaran kebencian, serta eksploitasi data pribadi (Livingstone Mariya Stoilova Miriam Rahali, 2023). Oleh karena itu, peningkatan akses internet yang luas harus dibarengi dengan peningkatan keterampilan literasi digital masyarakat. Hal ini dilakukan agar penggunaan teknologi tidak hanya berorientasi pada konsumsi, tetapi juga pemanfaatan yang produktif, cerdas, aman dan bertanggungjawab.

Dalam konteks pendidikan, perkembangan penggunaan internet yang semakin masif ini memperkuat urgensi pengembangan pendidikan kewargaan digital sebagai bagian dari kerangka pembelajaran abad ke-21. Pendidikan kewargaan digital mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan etika yang diperlukan untuk berpartisipasi secara bermakna dalam ruang digital, termasuk pemahaman tentang hak digital, keamanan data, regulasi internet serta perilaku etis dalam komunikasi dan interaksi daring (UNESCO, 2022). Sejalan dengan gagasan tersebut, Ribble (2015) menekankan bahwa warga digital yang ideal tidak hanya memahami bagaimana menggunakan teknologi, tetapi juga mengerti konsekuensi sosial, hukum, moral, dan budaya yang melekat di dalamnya (Ribble, 2015).

Dengan demikian, meningkatnya penetrasi internet di Indonesia bukan hanya indikator kemajuan teknologi, tetapi juga sinyal perlunya penguatan kapasitas warga dalam berpikir kritis, berperilaku etis dan berpartisipasi aktif sebagai bagian dari komunitas digital global. Pendidikan kewargaan digital di tingkat sekolah dan perguruan tinggi harus dirancang bukan hanya untuk menambah pengetahuan teknis,

tetapi juga membentuk karakter warga negara yang adaptif, inklusif, toleran, dan bertanggungjawab dalam menghadapi dinamika dunia digital yang terus berubah. Dalam perspektif yang lebih luas, upaya ini merupakan langkah strategis dalam membangun ekosistem digital yang sehat, demokratis, berkeadilan, serta selaras dengan prinsip hak asasi manusia di era transformasi digital.

## **B. Konsep Pendidikan Kewargaan Digital**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi, bekerja, mengakses informasi, dan berpartisipasi dalam ruang publik. Dalam konteks ini, pendidikan kewargaan digital (*digital citizenship education*) menjadi konsep penting yang hadir sebagai respons terhadap perubahan pola interaksi sosial dan politik di era digital. Pendidikan kewargaan digital tidak hanya mengajarkan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kompetensi berpikir kritis, tanggung jawab etis, kesadaran hukum, dan partisipasi demokratis dalam ruang digital (Ribble, 2015). Dengan demikian, kewargaan digital bukan semata kemampuan teknis, tetapi merupakan identitas, peran, dan tanggung jawab warga negara dalam ekosistem digital global.

Istilah *digital citizenship* mulai berkembang pada awal tahun 2000-an dan semakin mendapatkan perhatian pada saat lembaga internasional seperti UNESCO, OECD, dan ISTE menetapkan kerangka kompetensi digital sebagai panduan bagi institusi pendidikan. UNESCO (2022) mendefinisikan kewargaan digital sebagai kemampuan individu untuk menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam konteks kehidupan pribadi, sosial, dan publik (UNESCO, 2022). Sementara itu, ISTE (2023) menekankan kewargaan digital sebagai seperangkat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk berinteraksi sebagai warga negara yang aktif, etis, dan berempati dalam lingkungan digital. Definisi-definisi ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma: dari teknologi sebagai alat menuju teknologi sebagai ruang sosial.

pendidikan kewargaan digital tidak lagi berhenti pada penguasaan keterampilan teknis penggunaan teknologi informasi, tetapi juga memperluas orientasi pendidikan kewarganegaraan dengan memasukkan isu-isu hak digital sebagai bagian dari agenda hak asasi manusia. Kerangka *Digital Citizenship Education* yang dikembangkan Council of Europe, misalnya, secara eksplisit menempatkan hak atas privasi, keamanan data, kebebasan berekspresi, akses yang setara, serta perlindungan dari bahaya online sebagai bagian dari hak-hak dasar warga di ruang digital yang perlu diajarkan melalui kurikulum (Council of Europe, 2019). Penelitian lain menunjukkan bahwa pendidikan kewargaan digital juga berkontribusi pada peningkatan kesadaran privasi dan partisipasi warga dalam kampanye sosial berbasis media digital, sehingga menghubungkan secara langsung dimensi keamanan data, privasi, etika bermedia, dan partisipasi politik digital (Hintz et al., 2017; Iskandar et al., 2025).

Selain itu, literasi digital menjadi fondasi utama dari pendidikan kewargaan digital. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis melalui media digital (Hobbs, 2026). Literasi digital diperlukan untuk memerangi tantangan seperti misinformasi, disinformasi, ujaran kebencian, dan manipulasi opini publik yang semakin marak dalam masyarakat digital. Dengan demikian, tanpa literasi digital yang memadai, warga negara berisiko menjadi pasif, mudah terpengaruh bias algoritmik, atau tidak mampu berpartisipasi dalam ruang publik secara sadar dan bertanggung jawab.

Kerangka konseptual pendidikan kewargaan digital umumnya mencakup beberapa dimensi inti. Ribble (2015) merumuskan sembilan elemen kewargaan digital, yaitu: akses digital yang menekankan pemerataan kesempatan menggunakan teknologi; komunikasi digital sebagai kemampuan berinteraksi melalui berbagai platform daring; literasi digital untuk mengakses, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis; etika digital yang mengatur perilaku sopan dan bertanggung jawab saat bermedia; hukum digital terkait aturan seperti hak cipta, privasi, dan regulasi online; hak dan tanggung jawab digital

sebagai keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan kewajiban menghormati orang lain; kesehatan dan kesejahteraan digital yang mencakup aspek fisik dan mental dalam penggunaan teknologi; keamanan digital untuk melindungi data dan identitas dari ancaman siber; serta penggunaan teknologi secara tepat agar bermakna, produktif, dan sesuai tujuan (Ribble, 2015). Kerangka ini kemudian diperkuat oleh OECD (2021) melalui dimensi *digital literacy*, *engagement*, dan *responsibility* yang menekankan pentingnya keseimbangan antara kemampuan teknis, kesadaran etis, serta partisipasi aktif. Dengan adanya kerangka ini, pendidikan kewargaan digital tidak hanya berfokus pada perilaku individu, tetapi juga pada perannya dalam menjaga ruang digital yang sehat, inklusif, dan demokratis.

Secara keseluruhan, konseptualisasi pendidikan kewargaan digital mencakup integrasi antara kemampuan teknis, kesadaran etis, dan keterlibatan sosial politik dalam ruang digital. Pendidikan ini merupakan respon terhadap kebutuhan pembentukan warga negara yang tidak hanya hadir sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai aktor reflektif yang memahami struktur kekuasaan, tantangan, peluang, serta implikasi sosial yang timbul dari digitalisasi kehidupan modern. Dengan demikian, pendidikan kewargaan digital menjadi bagian strategis dalam menciptakan generasi yang mampu berperan dalam membangun masyarakat digital yang adil, inklusif, aman, dan demokratis.

### **C. Kompetensi Inti Pendidikan Kewargaan Digital**

Pendidikan kewargaan digital tidak hanya menekankan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi mencakup seperangkat kompetensi yang memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara kritis, bertanggung jawab, dan etis dalam ruang digital. Kompetensi ini diperlukan agar warga digital tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi aktor sosial yang mampu membuat keputusan bermakna, melindungi haknya, menghargai hak orang lain, serta berkontribusi pada kehidupan demokratis di ruang daring. UNESCO (2022) menegaskan bahwa

kompetensi kewargaan digital mencakup kombinasi antara literasi digital, kesadaran etis, pengetahuan hukum digital, serta kemampuan partisipasi dalam masyarakat digital secara inklusif dan bertanggung jawab (UNESCO, 2022).

Salah satu kerangka kompetensi yang paling banyak dijadikan rujukan adalah kerangka yang dikembangkan oleh Ribble (2015), yang menyusun sembilan elemen kewargaan digital, yaitu: akses digital, etika komunikasi digital, literasi digital, hukum digital, hak dan tanggung jawab digital, keamanan digital, kesehatan digital, dan penggunaan teknologi yang tepat (Ribble, 2015). Kerangka ini berfungsi sebagai landasan untuk memahami bahwa pendidikan kewargaan digital harus mencakup dimensi teknologis, emosional, sosial, hukum, dan moral dalam kehidupan digital. Dengan demikian, kompetensi kewargaan digital menjadi multidimensional dan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sosial dan moral individu.

Selain itu, Council of Europe (2019) melalui kerangka Digital Citizenship Education Competences for Democratic Culture memperluas konsep ini dengan menekankan bahwa kompetensi kewargaan digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan pribadi dalam mengelola teknologi, tetapi juga berkaitan dengan kehidupan demokratis (Council of Europe, 2019). Kerangka tersebut mencakup kompetensi berpikir kritis, literasi media, empati digital, resolusi konflik daring, serta kemampuan untuk berpartisipasi dalam proses demokrasi digital, termasuk petisi daring, diskusi publik, dan survei kebijakan. Perspektif ini memperkuat hubungan antara kewargaan digital dan partisipasi publik sebagai bagian dari praktik demokrasi modern.

Kompetensi privasi digital dan perlindungan data pribadi juga menjadi bagian penting dari pendidikan kewargaan digital. Dalam konteks ini, warga digital perlu memahami bagaimana data pribadi dikumpulkan, diproses, dan digunakan oleh platform digital. Penelitian Iskandar et al. (2025) menunjukkan bahwa kesadaran privasi digital dan kemampuan melindungi informasi pribadi berhubungan erat dengan tingkat literasi

kewargaan digital dan partisipasi bermakna di ruang digital (Iskandar et al., 2025).

Selain kompetensi teknis dan hak digital, dimensi etika bermedia merupakan kompetensi inti dalam pendidikan kewargaan digital. Hintz et al. (2017) menekankan bahwa kewargaan digital tidak dapat dipisahkan dari budaya refleksi terhadap dampak sosial teknologi, termasuk ujaran kebencian, disinformasi, cyberbullying, dan polarisasi politik. Oleh karena itu, pendidikan kewargaan digital harus mendorong warga digital untuk mampu mengevaluasi informasi secara kritis, menghormati keberagaman opini, serta menghindari praktik manipulatif dan diskriminatif dalam interaksi digital.

Dengan memahami berbagai kerangka kompetensi inti tersebut, pendidikan kewargaan digital dapat diimplementasikan secara komprehensif dalam kurikulum pendidikan di sekolah maupun perguruan tinggi. Kompetensi ini menjadi dasar dalam membangun kultur digital yang aman, etis, inklusif, serta mendukung partisipasi warga negara dalam kehidupan sosial dan demokratis berbasis teknologi. Kompetensi inti kewargaan digital bukan hanya tujuan pembelajaran, tetapi fondasi pembentukan warga negara adaptif di era digital.

#### **D. Sekolah sebagai Ruang Strategis Pembentukan Warga Digital**

Integrasi pendidikan kewargaan digital di sekolah menjadi kebutuhan mendesak seiring meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan anak dan remaja. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transmisi pengetahuan akademik, tetapi juga sebagai ruang pembentukan nilai, sikap, dan kompetensi warga negara dalam konteks kehidupan modern. UNESCO (2021) menegaskan bahwa sekolah memiliki peran strategis sebagai institusi yang mampu mengembangkan budaya digital yang aman, inklusif, dan etis melalui pembelajaran terstruktur dan kurikulum yang relevan. Pendidikan kewargaan digital

di sekolah, oleh karena itu, menjadi bagian penting dalam memastikan peserta didik bukan hanya cakap teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya secara bertanggung jawab dalam konteks sosial dan kewarganegaraan.

Dalam konteks kurikulum, pendidikan kewargaan digital tidak selalu berdiri sebagai mata pelajaran terpisah, melainkan terintegrasi dalam berbagai disiplin seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), literasi digital, dan pendidikan karakter. Di Indonesia, implementasi ini telah mulai terlihat melalui program literasi digital nasional dan integrasi nilai-nilai etika bermedia dalam pembelajaran PKn (Megasari, 2025). Model pembelajaran tersebut menekankan pemahaman mengenai hak dan kewajiban digital, identitas digital, keamanan siber dasar, dan sikap kritis terhadap informasi daring. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pendidikan kewargaan digital menuntut pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar kemampuan teknis penggunaan perangkat atau aplikasi digital.

Peran guru menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan implementasi pendidikan kewargaan digital di sekolah. Guru berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, dan teladan dalam membangun perilaku digital peserta didik. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan pemahaman mengenai konsep digital citizenship, rendahnya keterampilan literasi digital, dan terbatasnya dukungan pelatihan profesional yang memadai (Wulandari et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan, akses terhadap sumber pembelajaran digital, serta dukungan kebijakan sekolah yang memungkinkan integrasi pendidikan kewargaan digital secara efektif.

Tantangan implementasi di sekolah tidak hanya bersumber dari kapasitas guru, tetapi juga dari budaya digital siswa dan struktur sosial di lingkungan sekolah. Penelitian Iskandar et al. (2025) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami teknologi pada level operasional, seperti menggunakan media sosial atau aplikasi

komunikasi, tetapi belum memiliki kesadaran kritis tentang keamanan data, konsekuensi jejak digital, atau etika bermedia. Fenomena seperti cyberbullying, plagiarisme digital, *oversharing*, dan keterlibatan pasif dalam penyebaran hoaks menunjukkan bahwa pembelajaran kewargaan digital harus mencakup aspek moral, emosional, dan sosial peserta didik, bukan hanya kemampuan teknis.

Selain itu, pendidikan kewargaan digital di sekolah memiliki potensi memperkuat partisipasi siswa dalam proses demokrasi digital. Council of Europe (2019) menyatakan bahwa pendidikan kewargaan digital seharusnya mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam ruang publik digital melalui kegiatan seperti petisi daring, forum diskusi sekolah berbasis digital, dan kampanye sosial yang berorientasi pada kepentingan publik. Dengan demikian, sekolah dapat menjadi ruang simulasi demokrasi digital di mana siswa belajar praktik kewargaan secara langsung dalam konteks aman dan terstruktur.

Dengan memahami berbagai dimensi implementasi tersebut, pendidikan kewargaan digital di sekolah tidak boleh diposisikan sebagai tambahan kurikulum, tetapi sebagai fondasi untuk mempersiapkan generasi yang mampu hidup dan berpartisipasi secara bermartabat dalam masyarakat digital. Sekolah berpotensi menjadi ruang pembentuk budaya digital yang kritis, etis, aman, dan demokratis jika didukung kurikulum yang jelas, pendidik yang kompeten, dan kebijakan yang visioner.

### **E. Integrasi Kewargaan Digital dalam Kurikulum dan Ekosistem Kampus**

Pendidikan kewargaan digital di perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang mampu beradaptasi dan berperan aktif dalam masyarakat digital yang semakin kompleks. Berbeda dengan jenjang sekolah dasar maupun menengah, mahasiswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang memungkinkan mereka melakukan refleksi kritis, pengambilan

keputusan etis, serta keterlibatan aktif dalam wacana publik berbasis digital. Oleh karena itu, pendidikan kewargaan digital di perguruan tinggi tidak hanya menekankan kemampuan teknis penggunaan teknologi, tetapi juga kompetensi berpikir kritis, kesadaran etis, tanggung jawab sosial, dan partisipasi demokratis di dunia maya (OECD, 2021).

Dalam konteks pendidikan tinggi, integrasi pendidikan kewargaan digital dapat dilakukan melalui kurikulum, program pelatihan literasi digital, maupun kegiatan kemahasiswaan berbasis digital. Banyak perguruan tinggi mulai memasukkan konten seperti keamanan digital, etika penggunaan media sosial, perlindungan data pribadi, kecakapan menggunakan AI generatif, serta anti-plagiarisme ke dalam mata kuliah wajib umum maupun program orientasi mahasiswa baru (Aida Amalliah et al., 2025; Boonlab & Pasitpakakul, n.d.; Gutiérrez-Aguilar et al., 2024). Pendekatan ini mencerminkan perubahan paradigma: dari literasi teknologi dasar menuju pemahaman multidimensional mengenai identitas digital, hak digital, serta peran sebagai warga negara dalam masyarakat informasi.

Aspek penting lain dalam pendidikan kewargaan digital di perguruan tinggi adalah pembinaan integritas akademik di lingkungan digital. Meningkatnya penggunaan platform digital dalam pembelajaran, termasuk penggunaan chatbot kecerdasan buatan, template otomatis, dan aplikasi berbagi tugas, menimbulkan tantangan terhadap kejujuran akademik. Wulandari et al. (2021) mencatat bahwa pendidikan kewargaan digital harus mencakup pemahaman mengenai plagiarisme digital, manipulasi data, contract cheating, dan etika penggunaan teknologi secara bertanggung jawab (Wulandari et al., 2021). Upaya ini penting untuk memastikan bahwa teknologi menjadi alat penguatan pembelajaran, bukan justru melemahkan integritas akademik dan etika akademis.

Selain itu, perguruan tinggi memainkan peran penting dalam mendorong keterlibatan mahasiswa dalam demokrasi digital (*digital civic engagement*). Kampanye sosial, partisipasi dalam forum publik, petisi

daring, open online activism, hingga diskusi kebijakan publik merupakan contoh bentuk keterlibatan warga digital yang muncul di kalangan mahasiswa (Hintz et al., 2017). Lingkungan akademik menyediakan ruang yang aman bagi mahasiswa untuk belajar berpartisipasi dalam wacana digital, memahami dinamika ruang publik digital, serta mempraktikkan keterampilan komunikasi daring yang etis, argumentatif, dan berdampak.

Namun, implementasi pendidikan kewargaan digital di perguruan tinggi tidak terlepas dari tantangan. Penelitian Iskandar et al. (2025) menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa lebih mahir secara teknis dibandingkan siswa sekolah, mereka tetap rentan terhadap hoaks, polarisasi politik digital, bias algoritmik, dan pelanggaran privasi digital (Iskandar et al., 2025). Selain itu, tidak semua perguruan tinggi memiliki kebijakan atau kurikulum yang jelas terkait pendidikan kewargaan digital. Tantangan ini menunjukkan perlunya standar pendidikan digital yang sistematis, partisipatif, dan sensitif terhadap konteks sosial dan hukum di Indonesia.

Dengan demikian, pendidikan kewargaan digital di perguruan tinggi harus dipahami sebagai bagian integral dari pembentukan profesional dan warga negara di era transformasi digital. Perguruan tinggi tidak hanya bertugas menghasilkan lulusan yang cakap teknologi, tetapi juga individu yang memiliki kapasitas moral, reflektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi untuk kebaikan bersama. Dengan pendekatan kurikulum yang relevan, dukungan institusional, dan budaya akademik yang berorientasi pada etika digital, pendidikan kewargaan digital dapat menjadi fondasi bagi terbentuknya masyarakat digital yang demokratis, beradab, dan berkeadilan.

## **F. Menyingkap Tantangan Fundamental dalam Implementasi Kewargaan Digital**

Meskipun urgensi pendidikan kewargaan digital semakin diakui, implementasinya di sekolah dan perguruan tinggi masih menghadapi

berbagai tantangan dan isu kritis baik dari aspek teknis, pedagogis, maupun sosial. UNESCO (2021) menekankan bahwa tantangan utama dalam pendidikan kewargaan digital bukan terletak pada penguasaan teknologi oleh peserta didik, tetapi pada kesenjangan pemahaman mengenai implikasi sosial, hukum, dan moral dari aktivitas digital. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan kewargaan digital tidak dapat sekadar berfokus pada kemampuan teknis penggunaan perangkat atau aplikasi, tetapi harus diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan bertanggung jawab dalam konteks ruang digital.

Salah satu tantangan mendasar adalah kesenjangan digital (*digital divide*), baik dari segi infrastruktur, akses perangkat, maupun kapasitas literasi digital. OECD (2021) mencatat bahwa kesenjangan ini tidak hanya terjadi antarwilayah, tetapi juga antar kelompok sosial ekonomi. Di sekolah, kondisi ini menyebabkan partisipasi digital siswa tidak merata; sementara sebagian siswa dapat berinteraksi aktif di ruang digital, kelompok lain masih menghadapi keterbatasan akses jaringan maupun perangkat. Di perguruan tinggi, kendala ini lebih banyak terlihat dalam bentuk variabilitas kemampuan literasi digital kritis, yang mempengaruhi kualitas partisipasi mahasiswa dalam ekosistem digital akademik maupun publik.

Selain kendala akses, tantangan besar lain adalah budaya digital yang belum kondusif. Fenomena seperti disinformasi, ujaran kebencian, *cyberbullying*, polarisasi opini politik digital, dan *oversharing* merupakan persoalan yang semakin sering muncul di kalangan pelajar dan mahasiswa (Hintz et al., 2017). Banyak peserta didik mampu mengoperasikan media sosial, tetapi belum memiliki kesadaran kritis untuk memverifikasi informasi atau memahami implikasi jangka panjang dari jejak digital. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan kewargaan digital harus diarahkan pada penguatan etika bermedia, empati digital, dan literasi informasi.

Di sisi lain, kesiapan pendidik juga menjadi tantangan signifikan. Guru dan dosen sebagai fasilitator pembelajaran masih menghadapi

keterbatasan dalam memahami dan mengajarkan kewargaan digital secara komprehensif. Wulandari et al. (2021) menemukan bahwa banyak pendidik masih menerapkan pendekatan informatif dan normatif, bukan reflektif dan partisipatif, sehingga pembelajaran kewargaan digital kurang relevan dengan konteks nyata yang dialami peserta didik (Wulandari et al., 2021). Tantangan ini menuntut adanya peningkatan kapasitas pendidik melalui pelatihan profesional, sumber pembelajaran digital yang mutakhir, dan dukungan kebijakan kelembagaan.

Tantangan lain yang semakin menonjol terutama di perguruan tinggi adalah isu etika digital dan integritas akademik. Perkembangan kecerdasan buatan, aplikasi plagiarisme otomatis, *contract cheating*, dan penggunaan chatbot untuk penyelesaian tugas akademik menciptakan dilema baru dalam dunia pendidikan digital (Balalle & Pannilage, 2025; Khalida et al., 2025; Kutbi et al., 2024; Nguyen & Goto, 2024; Niloy et al., 2024; Oravec, 2023). Banyak mahasiswa lebih melihat teknologi sebagai alat efisiensi akademik daripada ruang pembentukan karakter kewargaan digital. Hal ini mendorong perguruan tinggi untuk tidak hanya mengembangkan kebijakan akademik yang teknis, tetapi juga membangun budaya integritas yang mampu menanamkan nilai tanggung jawab dan kesadaran etis dalam penggunaan teknologi.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat pula kesenjangan antara realitas digital dan kebijakan pendidikan. Teknologi digital berkembang sangat cepat, sementara kebijakan pendidikan cenderung reaktif dan tidak selalu responsif terhadap dinamika baru, seperti kecerdasan buatan generatif, algoritma media sosial, dan hak digital sebagai bagian dari hak asasi manusia. Council of Europe (2022) menggarisbawahi bahwa institusi pendidikan menghadapi keterlambatan adaptasi kurikulum, sehingga siswa dan mahasiswa belajar dalam konteks digital nyata yang tidak selalu didukung sistem pendidikan formal.

Secara keseluruhan, tantangan dan isu kritis ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan kewargaan digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi memerlukan pendekatan sistemik yang

melibatkan pembuat kebijakan, pendidik, peserta didik, dan lingkungan sosial. Jika tantangan ini dapat direspons secara strategis, pendidikan kewargaan digital berpotensi menjadi fondasi pembentukan warga digital yang tidak hanya cerdas dan adaptif, tetapi juga beretika, kritis, serta berperan aktif dalam kehidupan demokratis berbasis teknologi.

## G. Penutup

Pendidikan kewargaan digital merupakan respons strategis terhadap transformasi sosial, budaya, dan politik yang terjadi dalam era digital. Perkembangan teknologi telah mengubah cara warga negara berinteraksi, berkomunikasi, mengakses informasi, serta berpartisipasi dalam ruang publik, sehingga pendidikan tidak lagi dapat dibatasi pada penguasaan kemampuan teknis semata. Pendidikan kewargaan digital menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam ekosistem digital yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, tanggung jawab sosial, serta pemahaman atas hak dan kewajiban sebagai warga negara di ruang digital maupun fisik.

Pembahasan dalam bab ini menunjukkan bahwa pendidikan kewargaan digital memiliki fondasi teoretis yang kuat serta relevansi praktis bagi pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Kompetensi inti yang dikembangkan, seperti literasi digital, privasi dan keamanan data, etika bermedia, identitas digital, serta partisipasi demokratis daring, tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan orientasi nilai untuk berperilaku bertanggung jawab dalam kehidupan digital. Implementasi pendidikan ini memerlukan dukungan berbagai pihak, termasuk kurikulum yang adaptif, pendidik yang kompeten, kebijakan lembaga yang progresif, serta lingkungan digital yang aman dan inklusif.

Namun demikian, tantangan implementasi masih signifikan, mulai dari kesenjangan digital, budaya media yang problematik, kurangnya kesiapan pendidik, hingga isu integritas akademik serta kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kebijakan pendidikan. Tantangan

tersebut bukan alasan untuk menunda, melainkan menjadi dorongan untuk memperkuat strategi pendidikan kewargaan digital melalui inovasi pembelajaran, partisipasi aktif komunitas akademik, dan kebijakan pendidikan yang visioner.

Dengan demikian, pendidikan kewargaan digital bukan sekadar agenda pedagogis, tetapi merupakan bagian dari upaya kolektif untuk membangun ekosistem warga negara digital yang cerdas, beretika, inklusif, dan demokratis. Masa depan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menguasai teknologi, tetapi juga oleh kemampuan menggunakan teknologi untuk memperkuat nilai kemanusiaan, solidaritas sosial, dan partisipasi demokratis yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pendidikan kewargaan digital harus dikembangkan sebagai pilar penting dalam pembentukan warga negara abad ke-21 yang mampu hidup dan berkontribusi secara bermartabat dalam masyarakat digital.

### Daftar Pustaka

- Aida Amalliah, Maretta Sihombing, Cut Salsabila Murki Habibi, & Joharis Joharis. (2025). Innovative Education Strategies for Enhancing Digital Literacy and Student Intelligence. *International Journal of Educational Evaluation and Policy Analysis*, 2(2), 233–244. <https://doi.org/10.62951/ijeepa.v2i2.264>
- Balalle, H., & Pannilage, S. (2025). Reassessing academic integrity in the age of AI: A systematic literature review on AI and academic integrity. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101299. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101299>
- Boonlab, S., & Pasitpakakul, P. (n.d.). Developing a Teaching and Learning Model to Foster Digital Citizenship in General Education Undergraduate Courses. In *www.jsser.org Journal of Social Studies Education Research Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi* (Vol. 2023, Issue 3). [www.jsser.org](http://www.jsser.org)

- Council of Europe. (2019). *Digital Citizenship Education Handbook What children say? What teachers say? What parents say?*
- Gutiérrez-Aguilar, O., Turpo-Gebera, O., Chicaña-Huanca, S., Laura-de-la-Cruz, K. M., Pérez-Postigo, G., Diaz-Zavala, R., & Ccoya, I. O. (2024). Digital Skills And Digital Citizenship Education: An Analysis Based On Structural Equation Modeling. *Journal of Technology and Science Education*, 14(3), 738–755.  
<https://doi.org/10.3926/jotse.2436>
- Hintz, A., Dencik, L., & Wahl-jorgensen, K. (2017). *Digital Citizenship and Surveillance Society: Introduction*.  
<https://snowdenarchive.cjfe.org/greenstone/cgi-bin/library.cgi>
- Hobbs, Renee. (2026). *Media literacy in action : questioning the media*. Rowman & Littlefield, an imprint of The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc.
- Iskandar, R., Maksum, A., & Marini, A. (2025). Digital citizenship literacy in Indonesia: The role of privacy awareness and social campaigns. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 101697.  
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101697>
- Khalida, R., Rahmandri, A., Matilda Magren, S. A., & Nurmiati, E. (2025). Etika Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan: Tinjauan Literatur atas Penggunaan AI dan Isu Plagiarisme Akademik. *Jurnal SAINTEKOM*, 15(2), 222–234.  
<https://doi.org/10.33020/saintekom.v15i2.928>
- Kutbi, M., Al-Hoorie, A. H., & Al-Shammari, A. H. (2024). Detecting contract cheating through linguistic fingerprint. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1).  
<https://doi.org/10.1057/s41599-024-03160-9>
- Livingstone Mariya Stoilova Miriam Rahali, S. (2023). *Realising children's rights in the digital age: The role of digital skills*.
- Nguyen, H. M., & Goto, D. (2024). Unmasking academic cheating behavior in the artificial intelligence era: Evidence from

- Vietnamese undergraduates. *Education and Information Technologies*, 29(12), 15999–16025. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12495-4>
- Niloy, A. C., Hafiz, R., Hossain, B. M., Gulmeher, F., Sultana, N., Islam, K. F., Bushra, F., Islam, S., Hoque, S. I., Rahman, M., & Kabir, S. (2024). AI chatbots: A disguised enemy for academic integrity? *International Journal of Educational Research Open*, 7, 100396. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100396>
- Oravec, J. A. (2023). Artificial Intelligence Implications for Academic Cheating: Expanding the Dimensions of Responsible Human-AI Collaboration with ChatGPT and Bard. In *Jl. of Interactive Learning Research* (Vol. 34, Issue 2).
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools*.
- UNESCO. (2022). *Citizenship Education in the Global Digital Age*. <http://www.unesco.org/open-access/terms-use->
- Wulandari, E., Winarno, W., & Triyanto, T. (2021). Digital Citizenship Education: Shaping Digital Ethics in Society 5.0. *Universal Journal of Educational Research*, 9(5), 948–956. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090507>

# BAB 7

## GURU DAN PENDIDIK SEBAGAI ROLE MODEL WARGA DIGITAL

ATIKAH HERMANSYAH

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir memperluas pemaknaan terhadap peran pendidik, termasuk guru sebagai pendidik profesional. Dalam konteks pendidikan Indonesia, istilah guru dan pendidik sering digunakan secara bergantian, padahal keduanya memiliki ruang lingkup yang berbeda. Secara luas, pendidik adalah setiap orang yang menuntun, membimbing, dan mempengaruhi perkembangan peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidik mencakup berbagai peran, mulai dari guru, dosen, tutor, hingga orang tua. Ki Hadjar Dewantara juga menegaskan bahwa pendidik adalah siapa saja yang menjalankan tugas “menuntun segala kekuatan kodrat anak”. Dengan demikian, pendidik tidak terbatas pada satu profesi, tetapi mencakup semua individu atau agen sosial yang berkontribusi

pada pembentukan karakter dan perilaku seseorang, termasuk dalam memberikan keteladanan di era perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat.

Perluasan makna pendidik ini menjadi semakin signifikan ketika dikaitkan dengan perubahan yang dibawa oleh transformasi digital. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara belajar, tetapi juga mempengaruhi pola komunikasi, interaksi sosial, dan dinamika hubungan pedagogis antara pendidik dan peserta didik. Di era ketika siswa tumbuh sebagai *digital natives*, guru dituntut untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang etis, bertanggung jawab, dan produktif (Ribble, 2015). Pada titik inilah peran guru tampak semakin menonjol: guru tidak sekadar pengajar, tetapi pendidik profesional yang harus menunjukkan keteladanan melalui perilaku digital yang bijaksana. Dengan dasar tersebut, pembahasan tentang guru sebagai *role model* warga digital menjadi sangat relevan dan penting untuk dikaji lebih mendalam.

Selain menjadi fasilitator pembelajaran, guru dan pendidik pada hakikatnya merupakan figur sentral yang memiliki pengaruh kuat terhadap perkembangan kepribadian, pola pikir, dan perilaku peserta didik. Dalam konteks era digital, peran tersebut meluas hingga mencakup kemampuan untuk membimbing siswa menavigasi dunia maya yang kompleks. Guru tidak hanya hadir sebagai pengajar di ruang kelas, tetapi juga sebagai pendidik yang memberikan keteladanan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam perilaku digital. Hal ini menempatkan guru sebagai aktor kunci dalam membangun budaya digital yang sehat dan beretika di lingkungan sekolah.

Guru sebagai pendidik memiliki mandat moral dan profesional untuk menjadi panutan, baik dalam interaksi tatap muka maupun dalam ruang digital. Menurut Fullan (2013), guru adalah agen perubahan (*change agent*) yang tidak hanya menguasai instruksi pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai, sikap, dan kebiasaan yang relevan dengan tuntutan zaman. Pada era digital, tuntutan tersebut termasuk pemahaman mendalam tentang literasi digital, etika penggunaan teknologi, serta

kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi informasi yang beredar secara cepat dan masif. Dengan demikian, guru berperan sebagai jembatan antara kompetensi digital yang dibutuhkan siswa dan dinamika digital yang terus berkembang.

Peran pendidik dalam ekosistem digital tidak sekedar mentransfer pengetahuan tentang teknologi, tetapi juga membentuk karakter digital peserta didik. Mengacu pada pandangan Johnson (2017), pendidik harus menghadirkan pengalaman belajar yang mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan etis agar siswa mampu menjadi warga digital yang bertanggung jawab. Pendidik perlu memahami risiko-risiko yang muncul di dunia digital mulai dari ancaman terhadap keamanan data, *cyberbullying*, paparan konten negatif, hingga perilaku impulsif di media sosial dan menuntun siswa agar dapat mengambil keputusan yang aman dan bijak.

Di sisi lain, guru juga menjadi representasi profesionalisme digital di mata publik. Kehadiran guru di media sosial, misalnya, tidak hanya mencerminkan identitas pribadi tetapi juga identitas profesi. Sebagaimana dikemukakan oleh Carpenter & Green (2018), perilaku digital guru kerap diamati, ditiru, bahkan dijadikan rujukan oleh peserta didik dan masyarakat. Oleh karena itu, konsistensi dalam menjaga etika digital, menghindari penyebaran informasi yang tidak valid, serta mempraktikkan literasi digital menjadi indikator penting dari kualitas profesional seorang guru.

Kemunculan berbagai platform digital, media sosial, dan teknologi pembelajaran telah memperluas ruang belajar dari kelas fisik menjadi ruang digital tanpa batas. Kondisi ini menuntut guru untuk dapat menavigasi interaksi digital dengan bijak, menjaga profesionalisme, serta mampu memberikan contoh perilaku digital yang positif. Guru tidak lagi hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi pemandu dalam membantu siswa memahami cara menggunakan teknologi secara kritis dan aman (Prensky, 2010).

Di tengah banyaknya tantangan, seperti misinformasi, jejak digital yang permanen, serta risiko keamanan siber, guru memiliki tanggung jawab

moral untuk menunjukkan perilaku digital yang sesuai dengan nilai etika dan aturan yang berlaku. Penggunaan media sosial oleh guru, misalnya, dapat menjadi ruang pembelajaran tidak langsung bagi siswa, baik atau buruknya perilaku digital guru cenderung ditiru oleh peserta didik (Henderson & Shana, 2019). Oleh karena itu, profesionalisme digital guru bukan hanya mencerminkan dirinya sendiri, tetapi juga memengaruhi budaya digital sekolah secara keseluruhan.

## **B. Konsep Warga Digital (*Digital Citizenship*)**

Dunia digital kini menjadi ruang hidup baru yang tidak terpisahkan dari aktivitas masyarakat modern. Dalam konteks ini, setiap individu termasuk peserta didik dan pendidik secara otomatis menjadi bagian dari komunitas digital yang menuntut pemahaman, keterampilan, dan tanggung jawab tertentu. Konsep *warga digital* muncul untuk menjelaskan bagaimana seseorang seharusnya berperilaku dan berpartisipasi secara etis, aman, dan produktif di ruang digital.

### **1. Definisi warga digital**

Warga digital (*digital citizen*) adalah individu yang berpartisipasi aktif dalam komunitas digital melalui penggunaan perangkat, aplikasi, dan platform daring, serta mampu menavigasi dunia digital secara bertanggung jawab. Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) mendefinisikan warga digital sebagai mereka yang memiliki akses serta kemampuan yang memadai untuk menggunakan teknologi informasi demi meningkatkan kualitas hidupnya. Warga digital tidak hanya sekedar pengguna teknologi, tetapi juga individu yang memiliki kompetensi literasi digital, etika, dan kemampuan berpartisipasi dalam ekosistem digital.

## 2. Komponen *digital citizenship*

Ribble (2015) mengemukakan sembilan elemen kewargaan digital yang menjadi fondasi bagi perilaku digital yang sehat. Elemen-elemen tersebut meliputi:

- a. Akses Digital: Hak dan kesempatan untuk menggunakan teknologi secara setara.
- b. Komunikasi Digital: Kemampuan berkomunikasi secara efektif dan sopan melalui berbagai platform digital.
- c. Literasi Digital: Keterampilan dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi.
- d. Etika Digital: Perilaku yang sesuai dengan nilai moral dan norma sosial saat beraktivitas di dunia digital.
- e. Keamanan Digital: Upaya melindungi diri dari risiko digital seperti peretasan dan pencurian data.
- f. Hak dan Tanggung Jawab Digital: Kesadaran atas hak privasi, kebebasan berekspresi, serta tanggung jawab untuk tidak melanggar aturan.
- g. Hukum Digital: Pemahaman mengenai aturan hukum terkait penggunaan teknologi.
- h. Kesehatan Digital: Penjagaan kesejahteraan fisik dan mental dalam penggunaan teknologi.
- i. Perdagangan Digital: Aktivitas ekonomi melalui platform digital yang mengharuskan kehati-hatian dalam transaksi.

Sembilan elemen ini saling terkait dan membentuk kerangka yang digunakan dalam mendidik peserta didik agar dapat menjadi warga digital yang beretika dan bertanggung jawab.

### 3. Karakteristik warga digital yang baik

Warga digital (*digital citizen*) tidak hanya ditentukan oleh kemampuannya menggunakan teknologi, tetapi juga oleh sikap, nilai, dan etika yang diterapkan saat beraktivitas di ruang digital. Ohler (2010) menyatakan bahwa warga digital yang baik adalah individu yang mampu berpikir kritis terhadap informasi yang diterima, menjaga etika komunikasi, memahami batas privasi dan keamanan, menghormati hak orang lain, dan menggunakan teknologi untuk tujuan positif dan produktif. Seorang warga digital juga diharapkan mampu berpartisipasi secara sehat dalam komunitas digital, baik dalam konteks pendidikan, sosial, maupun ekonomi.

### 4. Perkembangan *digital citizenship* dalam kurikulum

Dalam konteks pendidikan, kewargaan digital semakin masuk dalam kurikulum global, termasuk di Indonesia. Integrasi *digital citizenship* menekankan pentingnya literasi digital, perlindungan data pribadi, serta etika penggunaan media sosial. UNESCO (2021) menekankan bahwa literasi digital dan *digital citizenship* merupakan kompetensi inti abad ke-21 yang harus diajarkan oleh lembaga pendidikan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan dunia digital. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam memastikan peserta didik memahami peraturan, risiko, serta potensi teknologi digital.

## C. Peran Guru dan Pendidik dalam Ekosistem Digital

Peran guru dalam ekosistem digital semakin kompleks seiring meluasnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, guru tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga menampilkan keteladanan, menuntun literasi digital, menjaga etika berteknologi, melindungi keamanan digital peserta didik, serta berinovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa guru memegang peran strategis dalam

membentuk perilaku digital peserta didik sehingga mampu berpartisipasi secara aman, etis, dan produktif di ruang digital (Ribble, 2015).

### 1. Guru dan pendidik sebagai teladan (*role model*)

Guru merupakan figur yang perilakunya baik di dunia nyata maupun digital secara langsung mempengaruhi peserta didik. Sikap dan tindakan guru di media sosial menjadi rujukan bagi siswa dalam membangun identitas digital mereka. Menurut Ribble (2015), keteladanan merupakan elemen mendasar dalam pendidikan karakter digital, karena siswa cenderung meniru perilaku digital yang mereka lihat dari orang dewasa yang dipercayai, terutama guru.

Dalam konteks penggunaan media sosial, guru perlu menunjukkan komunikasi yang etis, menghindari ujaran kebencian, tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi, serta menampilkan interaksi yang menghormati privasi orang lain (Livingstone & Third, 2017). Keteladanan ini penting karena perilaku guru di ruang digital dapat memperkuat pemahaman siswa mengenai batasan, keamanan, dan etika bermedia.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi bagian dari keteladanan. Guru yang memanfaatkan aplikasi pembelajaran, platform kolaboratif, dan sumber belajar digital secara positif memperlihatkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Koehler & Mishra, 2009). Penerapan teknologi yang tepat dan bertanggung jawab memberi contoh langsung kepada siswa mengenai penggunaan teknologi yang produktif dan bermakna.

### 2. Guru dan pendidik sebagai pemandu literasi digital

Guru memiliki tanggung jawab penting dalam membimbing siswa memilah informasi di tengah derasnya arus data digital. Di era post-truth, kemampuan memilah informasi menjadi salah satu literasi esensial. UNESCO (2021) menegaskan bahwa guru berperan sebagai

pembimbing dalam mengembangkan *media and information literacy* di kalangan peserta didik.

Bimbingan ini mencakup kemampuan melakukan *fact-checking*, mengenali bias pada media, memahami algoritma platform digital, serta membedakan informasi kredibel dan misinformasi. Menurut Hobbs (2017), guru merupakan agen kunci dalam mengembangkan pemikiran kritis siswa terhadap informasi digital. Dengan membimbing proses analitis ini, guru membantu siswa menjadi konsumen informasi yang cerdas dan bertanggung jawab.

### 3. Guru dan pendidik sebagai penjaga etika digital

Ekosistem digital rentan terhadap perilaku tidak etis seperti perundungan digital, penyalahgunaan informasi pribadi, penyebaran hoaks, dan komunikasi agresif. Oleh karena itu, guru memiliki peran sebagai penjaga etika digital dengan menanamkan nilai-nilai moral dalam aktivitas digital siswa. Selaras dengan pandangan Willard (2012), pendidikan etika digital harus dilakukan secara berkelanjutan, baik melalui pengajaran langsung maupun pemberian contoh nyata oleh guru.

Guru dapat menampilkan komunikasi yang santun, menghargai perbedaan pendapat, serta memahami konteks budaya dalam interaksi digital. Selain itu, guru juga memiliki peran signifikan dalam mencegah *cyberbullying* melalui penyuluhan, pendampingan, serta sistem pelaporan yang aman bagi siswa. Ketegasan guru dalam menjaga etika digital di sekolah membantu menciptakan budaya digital yang aman dan beradab.

### 4. Guru dan pendidik sebagai pelindung keamanan digital

Aspek keamanan digital menjadi penting karena banyak peserta didik yang belum memahami konsekuensi jangka panjang dari aktivitas daring. Guru berperan memberikan edukasi dasar tentang keamanan

siber, seperti penggunaan kata sandi yang kuat, waspada terhadap *phishing*, memahami jejak digital, dan menjaga data pribadi.

Selain edukasi, guru juga bertanggung jawab dalam menjaga privasi siswa dalam kegiatan pembelajaran digital. Hal ini mencakup aturan penggunaan foto siswa, perlindungan data pribadi di platform pembelajaran, hingga keterbukaan terhadap risiko keamanan digital yang mungkin muncul (Livingstone, 2017). Peran ini sesuai dengan prinsip *online safety* yang direkomendasikan UNICEF (2021), bahwa pendidik harus memastikan lingkungan digital yang aman bagi anak.

#### 5. Guru dan pendidik sebagai inovator digital

Dalam ekosistem digital, guru dituntut menjadi inovator dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran. Guru yang inovatif mampu mengeksplorasi berbagai aplikasi pembelajaran, platform evaluasi digital, perangkat multimedia, serta strategi pedagogi berbasis teknologi, seperti *flipped classroom* dan *gamifikasi* (Bergmann & Sams, 2012).

Guru dapat menjadi pencipta konten edukatif berupa video, modul interaktif, infografis, dan materi digital lainnya. Kemampuan integrasi teknologi dengan penguasaan pedagogi dan konten merupakan inti dari kerangka TPACK, yang menjadi dasar kompetensi inovasi pendidikan digital. Guru yang berinovasi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menginspirasi siswa untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif.

#### **D. Kompetensi Digital yang Wajib Dimiliki Guru dan Pendidik**

Peran guru dalam ekosistem digital tidak dapat dilepaskan dari penguasaan kompetensi digital. Kompetensi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan perangkat dan aplikasi, tetapi mencakup keterampilan pedagogis, etis, komunikatif, dan keamanan siber. Guru yang memiliki kompetensi digital yang kuat akan mampu memfasilitasi

pembelajaran yang relevan, aman, serta mampu membimbing siswa menjadi warga digital yang bertanggung jawab (Redecker, 2017). Kerangka kompetensi digital internasional seperti UNESCO ICT *Competency Framework for Teachers*, *European Digital Competence Framework (DigCompEdu)*, dan *ISTE Standards for Educators* banyak digunakan sebagai acuan pengembangan kompetensi digital pendidik di berbagai negara. Secara umum, kompetensi digital guru dapat dikelompokkan ke dalam beberapa aspek berikut:

### 1. Literasi teknologi dan informasi

Literasi teknologi merupakan kompetensi dasar yang wajib dimiliki guru untuk dapat mengikuti dinamika teknologi pembelajaran. Literasi ini meliputi kemampuan menggunakan perangkat digital, mengenali fungsi aplikasi, memanfaatkan *Learning Management System (LMS)*, serta mengakses sumber belajar daring. Menurut UNESCO (2021), guru setidaknya harus mampu:

- a. Mengoperasikan perangkat dasar (komputer, tablet, smartphone) untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Menggunakan perangkat lunak presentasi, pengolah kata, dan aplikasi kolaboratif.
- c. Mengakses, memilih, dan mengkurasi sumber belajar digital secara efektif.

Kemampuan ini menjadi fondasi untuk kompetensi digital yang lebih kompleks (Instefjord & Munthe, 2017).

### 2. Kompetensi pedagogi digital

Kompetensi pedagogi digital (*digital pedagogy*) mengacu pada kemampuan guru mendesain dan melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar. DigCompEdu (Redecker, 2017) menekankan bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Kompetensi ini mencakup:

- a. Mendesain aktivitas pembelajaran digital (kuis daring, proyek digital, *microlearning*).
- b. Memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan belajar.
- c. Menggunakan teknologi untuk diferensiasi pembelajaran.
- d. Mengelola interaksi di ruang kelas daring/hybrid.

Menurut Koehler & Mishra (2009), kompetensi ini dikenal sebagai TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*), yang merupakan perpaduan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi.

### 3. Literasi informasi dan kemampuan evaluasi konten

Di era misinformasi, guru harus memiliki keterampilan literasi informasi tingkat lanjut, yaitu kemampuan mencari, menilai kredibilitas sumber, memverifikasi fakta, dan mengajarkan siswa untuk melakukan hal serupa (Hobbs, 2017). Kompetensi ini meliputi:

- a. Menilai validitas sumber digital.
- b. Menggunakan teknik *fact-checking* sederhana.
- c. Mengajarkan siswa untuk berpikir kritis terhadap konten digital.
- d. Menghindari plagiarisme dan membiasakan atribusi sumber.

Literasi informasi menjadi pilar utama dalam pengembangan digital citizenship siswa (Ribble, 2015).

### 4. Etika dan profesionalisme digital

Guru sebagai role model harus memahami prinsip etika digital, termasuk tata krama berkomunikasi, hak cipta, privasi, serta jejak digital (Henderson & Shana, 2019). Profesionalisme digital juga mencakup bagaimana guru berperilaku di media sosial, menjaga batas profesional dengan siswa, serta menjaga identitas digital secara bertanggung jawab. Kompetensi ini mencakup:

- a. Praktik komunikasi yang sopan dan efektif di ruang digital.
- b. Menghindari penyebaran konten yang melanggar etika atau aturan sekolah.
- c. Mengelola identitas digital profesional.

Etika digital merupakan salah satu dari sembilan elemen digital citizenship (Ribble, 2015).

#### 5. Keamanan siber dan perlindungan data (*Cybersecurity*)

Guru wajib memahami prinsip keamanan digital untuk melindungi dirinya dan siswa dari risiko siber. Sejumlah laporan pendidikan global menunjukkan rendahnya literasi keamanan siber di kalangan pendidik (UNESCO, 2021). Kompetensi ini meliputi:

- a. Mengelola kata sandi yang aman.
- b. Memahami pengaturan privasi pada platform digital.
- c. Menghindari tautan mencurigakan dan *phishing*.
- d. Menjaga kerahasiaan data siswa.
- e. Mengikuti kebijakan perlindungan data sekolah.

Kesadaran keamanan digital adalah aspek penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman.

#### 6. Kolaborasi dan komunikasi digital

Teknologi memungkinkan guru berkolaborasi dengan sesama pendidik, siswa, orang tua, dan komunitas pendidikan. Guru harus memahami komunikasi digital yang efektif untuk membangun ekosistem pembelajaran terpadu. Kompetensi ini meliputi:

- a. Menggunakan platform kolaborasi (Google Workspace, Microsoft Teams, Moodle).
- b. Berkomunikasi efektif melalui grup kelas digital.

- c. Mengelola interaksi dengan orang tua melalui media digital secara profesional.
- d. Bermitra dengan komunitas sekolah melalui platform digital.

#### 7. Kreativitas dan produksi konten digital

Guru kini tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai kreator konten pembelajaran. Produksi konten digital memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik dan adaptif. Kompetensi ini meliputi:

- a. Membuat video pembelajaran sederhana.
- b. Mendesain infografis edukatif.
- c. Mengembangkan modul digital atau e-worksheet.
- d. Menggunakan aplikasi multimedia (Canva, Kinemaster, CapCut) secara efektif.

Kreativitas digital mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi generasi digital.

### **E. Praktik Baik Peran Guru Sebagai Role Model Warga Digital**

Guru sebagai *role model* warga digital tidak hanya menyampaikan teori mengenai *digital citizenship*, tetapi juga menampilkan perilaku nyata yang dapat diteladani oleh peserta didik. Penerapan perilaku digital yang bertanggung jawab, aman, dan etis merupakan langkah strategis dalam menumbuhkan budaya digital positif di lingkungan pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perilaku guru memiliki pengaruh langsung terhadap sikap digital siswa, terutama dalam penggunaan media sosial, komunikasi digital, dan pengambilan keputusan di ruang digital (Livingstone, 2017). Beberapa praktik baik yang dapat diterapkan guru sebagai teladan warga digital.

### 1. Contoh perilaku “*digital smart*”

Perilaku *digital smart* merujuk pada penggunaan teknologi secara bijaksana, kritis, aman, dan produktif. Guru menjadi figur yang menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Keteladanan ini tampak dari cara guru memilih platform digital, menyikapi informasi daring, serta berinteraksi secara etis dan profesional di ruang digital. Beberapa contoh perilaku *digital smart* yang relevan:

- a. Memeriksa kredibilitas informasi, guru membiasakan siswa untuk memverifikasi sumber, mengecek fakta (*fact-checking*), dan mengajarkan siswa tentang literasi informasi (Eshet, 2012).
- b. Menunjukkan komunikasi digital yang profesional, guru menggunakan bahasa yang sopan, ramah, dan inklusif pada email, platform LMS, dan grup kelas; juga menjadi contoh *netiquette* yang baik (Ribble, 2015).
- c. Menggunakan media sosial secara positif, guru dapat membagikan konten edukatif, menghindari konflik daring, dan menjaga batasan profesional dengan siswa. Penelitian Choi (2016) menunjukkan bahwa perilaku guru di media sosial mempengaruhi persepsi digital siswa.
- d. Menggunakan teknologi sebagai alat produktivitas, guru memanfaatkan kalender digital, aplikasi organisasi kelas, dan alat kolaborasi sehingga siswa melihat manfaat teknologi secara fungsional.

### 2. Penerapan etika digital dalam kelas

Etika digital merupakan elemen penting dalam membentuk budaya digital sekolah. Menurut Ribble (2015), etika digital harus diajarkan melalui contoh nyata dan praktik langsung. Beberapa penerapan yang dapat dilakukan guru seperti:

- a. Netiket, komentar, dan diskusi online, guru mengembangkan aturan kelas seperti: tidak menggunakan huruf kapital berlebihan (*no shouting*), memberikan komentar konstruktif, menghargai pendapat orang lain, menyertakan sumber saat mengutip. UNESCO (2021) menekankan bahwa pembiasaan etika diskusi online dapat mengurangi risiko perundungan siber.
- b. Moderasi ruang kelas digital, guru bertindak sebagai moderator pada forum kelas untuk memastikan diskusi tetap sehat, memantau potensi konflik, dan memberikan contoh respon sopan serta solutif.
- c. Menghormati hak cipta, guru menunjukkan bagaimana mencantumkan sumber dalam presentasi, menghindari plagiarisme, dan menggunakan materi berlisensi terbuka (*Creative Commons*).

### 3. Strategi guru mengedukasi siswa

Guru memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kewargaan digital (*digital citizenship*) kepada peserta didik. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru sebagai berikut:

- a. Studi kasus nyata, guru menggunakan kasus nyata seperti: penyebaran hoaks, cyberbullying, kebocoran data, dan membantu siswa memahami risiko digital secara konkret. Livingstone (2017) merekomendasikan pendekatan berbasis skenario sebagai metode paling efektif untuk edukasi keselamatan digital.
- b. Simulasi literasi digital, guru dapat memfasilitasi simulasi *fact-checking*, latihan membuat jejak digital positif, dan simulasi menangani pesan mencurigakan (*phishing*). Menurut Hobbs (2017), simulasi memberikan pengalaman langsung yang memperkuat kesadaran kritis.
- c. Pembelajaran berbasis proyek digital, guru dapat mengajak siswa untuk membuat kampanye anti-hoaks, proyek konten positif, dan video edukasi literasi digital. Pendekatan ini memperkuat *agency* siswa terkait ruang digital.

#### 4. Penerapan kebijakan keamanan data

Guru perlu menerapkan praktik perlindungan data diri dan data siswa sesuai pedoman keamanan siber pendidikan. Contoh implementasi meliputi mengaktifkan autentikasi dua faktor pada akun pembelajaran, menghindari pembagian nilai siswa melalui grup WhatsApp terbuka, menggunakan platform resmi sekolah untuk penyimpanan dokumen, serta mengajarkan pentingnya penggunaan kata sandi yang kuat dan aman kepada peserta didik sesuai NIST *Cybersecurity Guidelines*. Literatur menunjukkan bahwa keamanan digital merupakan salah satu kompetensi utama guru abad ke-21 karena berkaitan langsung dengan kepercayaan, profesionalisme, dan keberlanjutan ekosistem pembelajaran digital (Redecker & Punie, 2017).

#### 5. Pengelolaan jejak digital positif

Jejak digital (*digital footprint*) adalah rekam jejak aktivitas seseorang di internet. Guru sebagai panutan harus dapat menunjukkan beberapa aktivitas positif seperti praktik membangun reputasi digital, menyaring konten sebelum memposting, menjaga privasi foto dan identitas, medan misahkan akun pribadi dan profesional. Menurut Ohler (2010), jejak digital guru memiliki dampak signifikan terhadap persepsi profesionalisme di mata siswa dan masyarakat. Guru dapat mengajak siswa merefleksikan jejak digital mereka melalui audit jejak digital, analisis profil media sosial, dan latihan membangun portofolio digital positif (Davis & James, 2013).

#### 6. Kolaborasi dengan orang tua dan sekolah

Kolaborasi merupakan elemen penting dalam membangun budaya digital yang utuh (Fullan & Langworthy, 2013). Guru dapat melakukan langkah berikut:

- a. Komunikasi digital yang sehat dengan orang tua melalui grup WhatsApp orang tua, email resmi sekolah, dan platform LMS untuk informasi perkembangan belajar.
- b. Guru bersama sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan literasi digital keluarga seperti seminar keamanan digital keluarga, pelatihan mengawasi aktivitas digital anak, dan sosialisasi kebijakan sekolah tentang penggunaan gawai.
- c. Penegakan aturan digital di sekolah dapat dilakukan bekerja sama dengan kepala sekolah dan tim IT dalam menyusun SOP penggunaan perangkat, membuat kebijakan media sosial sekolah, dan kebijakan perlindungan data siswa. Menurut Livingstone (2017), keterlibatan keluarga adalah faktor penting dalam membentuk perilaku digital anak.

## **F. Tantangan Guru Sebagai Role Model Warga Digital**

Peran guru sebagai *role model* warga digital tidak terlepas dari berbagai tantangan yang bersifat struktural, kultural, maupun personal. Transformasi digital yang berlangsung cepat sering kali tidak diiringi dengan kesiapan sistem pendidikan dan sumber daya manusia yang memadai. Akibatnya, guru berada pada posisi yang kompleks: di satu sisi dituntut menjadi teladan dalam pemanfaatan teknologi, sementara di sisi lain harus berhadapan dengan keterbatasan kompetensi, fasilitas, serta tekanan sosial yang semakin besar di ruang digital.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah kesenjangan kompetensi teknologi. Tidak semua guru memiliki latar belakang pendidikan atau pengalaman yang cukup dalam penggunaan teknologi digital, terutama guru yang memulai karirnya sebelum era digital berkembang pesat. Kesenjangan ini menciptakan perbedaan kemampuan antar generasi guru dalam memanfaatkan platform pembelajaran digital, media sosial edukatif, maupun perangkat teknologi pendukung pembelajaran. UNESCO (2021) menegaskan bahwa literasi digital guru merupakan prasyarat utama bagi keberhasilan

integrasi teknologi dalam pendidikan, namun dalam prakteknya, pelatihan yang diberikan sering kali bersifat sporadis dan berfokus pada aspek teknis semata, bukan pada penguatan pedagogi digital dan etika penggunaan teknologi. Kondisi ini menyebabkan sebagian guru merasa tidak percaya diri dalam berperan sebagai teladan digital bagi peserta didik.

Tantangan berikutnya adalah tekanan ekspektasi publik terhadap perilaku guru di media sosial. Di era keterbukaan digital, aktivitas guru di ruang daring kerap menjadi perhatian publik, baik oleh siswa, orang tua, maupun masyarakat luas. Guru diharapkan untuk selalu menunjukkan sikap profesional, santun, dan beretika, bahkan di luar jam kerja dan di ruang privatnya. Henderson dan Shana (2019) menunjukkan bahwa batas antara kehidupan personal dan profesional guru semakin kabur akibat media sosial, sehingga setiap unggahan, komentar, atau interaksi daring berpotensi dinilai sebagai cerminan profesionalisme guru. Tekanan ini tidak jarang menimbulkan dilema etis, terutama ketika guru harus menyeimbangkan kebebasan berekspresi dengan tuntutan sebagai figur publik dan teladan moral.

Selain itu, maraknya misinformasi dan disinformasi di ruang digital menjadi tantangan serius bagi guru sebagai role model warga digital. Peserta didik hidup dalam ekosistem informasi yang dipenuhi oleh berita palsu, hoaks, dan konten manipulatif yang sulit dibedakan dari informasi yang valid. Guru dituntut tidak hanya mampu memilah informasi secara kritis, tetapi juga mengajarkan keterampilan berpikir kritis tersebut kepada siswa. Namun, penelitian menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan literasi informasi yang memadai untuk menghadapi kompleksitas arus informasi digital saat ini (Livingstone, 2017). Ketika guru sendiri kesulitan mengidentifikasi sumber yang kredibel, perannya sebagai teladan dalam menghadapi misinformasi menjadi kurang optimal.

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah keterbatasan fasilitas digital, khususnya di sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil atau dengan keterbatasan anggaran. Akses terhadap perangkat keras,

koneksi internet yang stabil, serta platform pembelajaran digital yang memadai masih menjadi persoalan di banyak wilayah. OECD (2020) mencatat bahwa kesenjangan infrastruktur digital berkontribusi terhadap ketimpangan kualitas pembelajaran dan menghambat upaya guru dalam menerapkan praktik pembelajaran digital yang efektif. Dalam situasi ini, guru sering kali dituntut untuk berinovasi dengan sumber daya yang terbatas, yang pada akhirnya membebani mereka secara profesional dan emosional.

Di tengah berbagai tantangan tersebut, guru juga menghadapi risiko kelelahan digital (*digital fatigue*). Intensitas penggunaan teknologi yang tinggi, tuntutan untuk selalu responsif di platform digital, serta tekanan untuk terus beradaptasi dengan teknologi baru dapat menyebabkan kelelahan mental dan emosional. Doring et al. (2022) menjelaskan bahwa kelelahan digital pada pendidik dapat berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran, berkurangnya motivasi, serta meningkatnya stres kerja. Kondisi ini menjadi paradoks bagi peran guru sebagai role model warga digital, karena ketidakmampuan mengelola keseimbangan digital justru dapat menjadi contoh negatif bagi peserta didik.

Dengan berbagai tantangan tersebut, peran guru sebagai role model warga digital tidak dapat dipahami sebagai tanggung jawab individual semata. Diperlukan dukungan sistemik berupa kebijakan pendidikan yang berpihak pada penguatan kompetensi digital guru, penyediaan fasilitas yang memadai, serta perlindungan terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan guru. Tanpa dukungan tersebut, tuntutan terhadap guru untuk menjadi teladan digital berisiko menjadi beban yang tidak proporsional dan berpotensi menghambat tujuan pendidikan digital yang berkelanjutan.

## G. Solusi dan Strategi Penguatan Peran Guru Sebagai Role Model Warga Digital

Menguatkan peran guru sebagai *role model* warga digital bukan hanya bertumpu pada kemampuan individu guru dalam menguasai teknologi, tetapi juga memerlukan dukungan ekosistem yang komprehensif. Lingkungan sekolah, kebijakan institusi, dan jejaring profesional menjadi faktor penting dalam membentuk budaya digital positif. UNESCO (2021) menekankan bahwa penguatan kapasitas digital guru harus dilakukan melalui pendekatan berkelanjutan yang melibatkan pelatihan, pendampingan, kebijakan yang mendukung, serta kolaborasi antar pemangku kepentingan. Bagian ini menguraikan strategi-strategi penting untuk memastikan guru memiliki lingkungan yang kondusif dalam menjalankan peran tersebut.

### 1. Pelatihan literasi digital berkelanjutan

Pelatihan literasi digital menjadi pondasi utama dalam memperkuat kompetensi guru. Namun, literasi digital tidak dapat diperoleh melalui pelatihan sesaat. Redecker & Punie (2017) dalam kerangka DigCompEdu menegaskan bahwa kompetensi digital guru perlu dikembangkan secara bertahap, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan. Guru memerlukan pelatihan yang tidak hanya fokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada dimensi pedagogik, etika digital, keamanan siber, serta penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang bermakna.

Pelatihan berkelanjutan dapat mencakup: pelatihan berbasis modul, yang memungkinkan guru belajar secara mandiri (*self-paced learning*); pelatihan berbasis praktik, seperti lokakarya membuat konten digital, simulasi keamanan siber, atau desain pembelajaran digital; pelatihan berbasis kebutuhan, dengan mengidentifikasi tingkat literasi digital guru melalui asesmen awal; pelatihan berbasis *coaching*, di mana guru menerima pendampingan langsung oleh mentor yang kompeten.

Menurut Darling-Hammond et al. (2017), pelatihan guru yang berkualitas harus bersifat *job-embedded*, berkelanjutan, relevan dengan

konteks, dan memberikan kesempatan praktik langsung. Inilah sebabnya pelatihan digital tidak boleh berhenti pada pengenalan alat, tetapi harus menekankan transformasi pedagogik melalui penggunaan teknologi.

## 2. Membangun budaya digital sekolah

Budaya digital sekolah adalah sekumpulan nilai, kebiasaan, dan praktik yang mendorong penggunaan teknologi secara positif, kreatif, aman, dan bertanggung jawab oleh seluruh civitas sekolah. Fullan & Langworthy (2013) menyatakan bahwa inovasi digital di sekolah hanya dapat berhasil jika terdapat budaya kolaboratif yang kuat, kepemimpinan visioner, dan kebijakan institusional yang mendukung.

Untuk membangun budaya digital sekolah, beberapa aspek perlu diperhatikan: 1) kepemimpinan digital, kepala sekolah dan pimpinan pendidikan harus menunjukkan komitmen terhadap transformasi digital. Komitmen ini diwujudkan melalui pengembangan visi dan misi digital sekolah, penyediaan fasilitas dan infrastruktur teknologi, dukungan anggaran untuk pelatihan guru, integrasi kompetensi digital dalam kurikulum sekolah. 2) kebiasaan digital positif, budaya digital terbentuk melalui pembiasaan seperti penggunaan perangkat dan internet secara bertanggung jawab, penerapan etika digital dalam komunikasi guru-siswa, disiplin dalam penggunaan media sosial. 3) Kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua, sekolah harus memfasilitasi komunikasi digital yang aman dan terstruktur, serta melibatkan orang tua dalam program literasi digital keluarga.

## 3. Kebijakan perlindungan data dan penggunaan media sosial

Dalam era digital, kebijakan perlindungan data menjadi keharusan bagi institusi pendidikan. Guru bekerja dengan data sensitif seperti nilai, identitas siswa, rekaman pembelajaran, dan interaksi digital. Oleh karena itu, kebijakan yang jelas perlu diterapkan untuk memastikan keamanan dan privasi seluruh pihak. UU Perlindungan Data Pribadi

(UU PDP) No. 27/2022 mewajibkan institusi pendidikan untuk memastikan keamanan data siswa dan tenaga pendidik. Prinsip tersebut sejalan dengan pedoman GDPR Eropa serta rekomendasi UNESCO (2021) mengenai manajemen data pendidikan.

Kebijakan perlindungan data sekolah dapat mencakup aturan penggunaan perangkat pribadi (*BYOD policy*), regulasi penyimpanan data (cloud edukatif yang aman), aturan komunikasi digital resmi sekolah, pedoman penggunaan media sosial guru dan siswa. Kebijakan penggunaan media sosial harus mengatur bagaimana guru menjaga batas profesionalisme, melindungi identitas siswa, menggunakan platform secara edukatif, menghindari konflik atau pernyataan sensitif. Menurut Davis & James (2013), kebijakan yang jelas mencegah kesalahpahaman, konflik digital, dan risiko kebocoran data.

#### 4. Komunitas belajar guru berbasis digital

Penguatan peran guru sebagai *role model* warga digital tidak dapat berjalan tanpa dukungan komunitas belajar profesional. Wenger (1998) menyatakan bahwa komunitas belajar atau *community of practice* merupakan pendekatan paling efektif untuk meningkatkan kompetensi profesional melalui kolaborasi. Saat ini, teknologi memberikan kesempatan luas bagi guru untuk membangun komunitas profesional secara digital. Komunitas belajar berbasis digital dapat berbentuk *Learning Management Community* (LMC) melalui Google Classroom, Moodle, atau Canvas, komunitas webinar atau workshop rutin, forum diskusi digital seperti Telegram, WhatsApp, atau Discord; platform pembelajaran terbuka seperti Coursera, EdX, atau MOOC lokal, dan komunitas profesi guru seperti MGMP yang bertransformasi ke model digital. Melalui komunitas ini, guru dapat saling berbagi praktik baik penggunaan teknologi, bertukar kurikulum, modul ajar, atau media pembelajaran, berdiskusi mengenai tantangan dan solusi digital, mengembangkan inovasi pembelajaran secara kolektif. Penelitian Trust & Prestridge (2021) menunjukkan bahwa komunitas guru berbasis

digital meningkatkan motivasi, kolaborasi, serta kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi.

#### 5. Pendampingan bagi guru dalam penggunaan teknologi

Pelatihan tanpa pendampingan sering membuat guru kesulitan menerapkan teknologi dalam konteks nyata di kelas. Oleh karena itu, pendampingan menjadi strategi penting dalam transformasi digital sekolah. Pendampingan dapat dilakukan melalui:

- a. *Coaching* individu, guru mendapatkan bimbingan langsung dari mentor teknologi atau guru yang lebih mahir. Model ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) guru.
- b. Pendampingan berbasis kolaborasi, guru bekerja bersama untuk merancang pembelajaran digital, membuat konten, atau memecahkan masalah teknis.
- c. Pendampingan kelas, mentor berkolaborasi dengan guru dalam mengajar, memberikan umpan balik langsung, dan membantu mengintegrasikan teknologi secara efektif.

Menurut Darling-Hammond et al. (2017), pendampingan merupakan komponen terpenting dalam pengembangan profesional guru karena memberikan dukungan berkelanjutan dan berorientasi praktik nyata. Pendampingan yang efektif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun rasa percaya diri guru serta mengurangi kecemasan teknologi.

## H. Penutup

Pada era ketika kehidupan manusia semakin terhubung melalui teknologi, peran guru dan pendidik mengalami transformasi yang tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter digital peserta didik. Guru dan pendidik tidak

lagi berada pada posisi sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai navigator, influencer pendidikan, dan *role model* dalam penggunaan teknologi secara etis, aman, dan produktif. Transformasi peran guru dan pendidik dalam ekosistem digital menuntut adanya kolaborasi multipihak. Guru dan pendidik membutuhkan dukungan sistemik dari sekolah, orang tua, pemerintah, komunitas profesional, hingga penyedia teknologi pendidikan.

Di sisi lain, literasi digital tidak semata-mata tentang kemampuan teknis. Ia mencakup pemahaman kritis terhadap informasi, perlindungan privasi, kesadaran etis, keamanan data, serta kemampuan menciptakan jejak digital yang positif. Guru dan pendidik menjadi figur utama yang memperlihatkan bagaimana mengelola dinamika ruang digital secara bijaksana. Ketika mereka mampu menunjukkan perilaku digital yang aman dan beretika, peserta didik mendapatkan contoh nyata tentang bagaimana menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi yang cepat menuntut guru dan pendidik untuk senantiasa belajar. Pelatihan literasi digital berkelanjutan, komunitas belajar berbasis digital, hingga pendampingan teknologi menjadi elemen penting untuk menjaga relevansi kompetensi profesional. Banyak studi menyatakan bahwa guru dan pendidik yang terlibat dalam *professional learning communities* (PLC) berbasis digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan adaptasi teknologi, keterampilan pedagogis digital, serta kepercayaan diri ketika menghadapi inovasi pembelajaran. Lebih jauh, guru dan pendidik berperan dalam menjaga keamanan dan etika penggunaan media digital tidak hanya untuk dirinya, tetapi juga bagi peserta didik. Upaya ini mencakup pengelolaan data pribadi, pengaturan keamanan perangkat, serta penguatan pemahaman siswa terkait etika komunikasi digital, *cyberwellness*, dan pencegahan perundungan digital.

Menjadi *role model* warga digital bukanlah sekadar tuntutan profesi, melainkan komitmen moral. Guru dan pendidik harus menunjukkan integritas, literasi, dan kesadaran digital dalam setiap aktivitas pembelajaran dan komunikasi. Pendidikan digital yang kuat akan

membentuk generasi yang bukan hanya terampil menggunakan teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya untuk kebaikan sosial, pembangunan bangsa, dan partisipasi demokratis. Dengan demikian, penguatan peran guru dan pendidik sebagai panutan warga digital adalah fondasi untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, aman, dan berdaya di masa depan.

### Daftar Pustaka

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Carpenter, J. P., & Green, T. D. (2018). Mobile instant messaging for professional learning: Educators' perspectives on and uses of WhatsApp. *Teaching and Teacher Education*, 68, 90–99.  
[<https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.08.008>](<https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.08.008>)
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607.  
[<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>](<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>)
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Palo Alto, CA: Learning Policy Institute.
- Davis, K., & James, C. (2013). Tweens' conceptions of privacy online: Implications for educators. *Learning, Media and Technology*, 38(1), 4–25.  
[<https://doi.org/10.1080/17439884.2012.658404>](<https://doi.org/10.1080/17439884.2012.658404>)
- Doring, N., Brüggem, N., Gross, M., & Zorn, I. (2022). Digital stress and digital fatigue among teachers: Causes, consequences, and

- coping strategies. *Computers & Education*, 182, 104460.  
[<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104460>](<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104460>)
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the digital era: A revised model for digital literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9, 267–276.
- Fullan, M. (2013). *The new pedagogy: Students and teachers as learning partners*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Henderson, M., & Shana, Z. (2019). Teachers' professional identity in the digital age: Balancing public and private lives on social media. *Teaching and Teacher Education*, 85, 110–120.  
[<https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.06.012>](<https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.06.012>)
- Hobbs, R. (2017). *\*Create to learn: Introduction to digital literacy\**. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Instefjord, E. J., & Munthe, E. (2017). Educating digitally competent teachers: A study of integration of professional digital competence in teacher education. *\*Teaching and Teacher Education\**, 67, 37–45.  
[<https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.05.016>](<https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.05.016>)
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2017). *NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition*. Austin, TX: The New Media Consortium.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *\*New Media & Society\**, 19(5), 657–670.

- [<https://doi.org/10.1177/1461444816686318>](<https://doi.org/10.1177/1461444816686318>)
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ohler, J. (2010). *Digital community, digital citizen*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. *Luxembourg: Publications Office of the European Union*.  
[<https://doi.org/10.2760/159770>](<https://doi.org/10.2760/159770>)
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- UNESCO. (2021). *Digital literacy and cybersecurity education*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Willard, N. (2012). *Cyber savvy: Embracing digital citizenship*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.



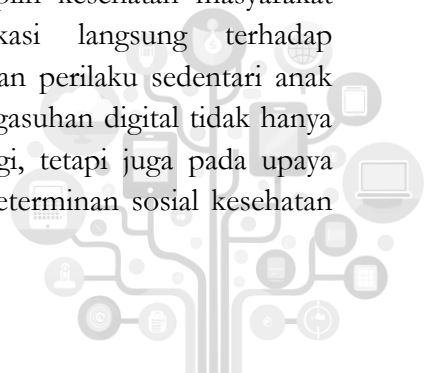
# BAB 8

## PARENTING DIGITAL: PERAN KELUARGA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK DI DUNIA MAYA

UMMI BARIROH

### **A. Paradigma Pengasuhan Digital dalam Perspektif Kesehatan Masyarakat**

Paradigma pengasuhan digital menempatkan keluarga sebagai unit primer yang menentukan kesehatan digital anak melalui regulasi waktu layar, model keteladanan perilaku teknologi, serta kemampuan literasi media. Pemahaman ini relevan bagi disiplin kesehatan masyarakat karena praktik pengasuhan berimplikasi langsung terhadap kesejahteraan psikososial, kualitas tidur, dan perilaku sedentari anak (Odgers & Jensen, 2020). Pendekatan pengasuhan digital tidak hanya berfokus pada pembatasan akses teknologi, tetapi juga pada upaya promotif dan preventif dalam kerangka determinan sosial kesehatan (Viner et al., 2022).



Kajian empiris menegaskan bahwa hubungan antara penggunaan teknologi digital dan kesehatan mental anak bersifat kompleks serta non-linier, bergantung pada konteks sosial, frekuensi paparan, dan jenis aktivitas digital yang dilakukan (Nagata et al., 2024). Dalam konteks ini, ilmu kesehatan masyarakat memandang keluarga sebagai arena utama promosi kesehatan, tempat pembiasaan perilaku digital sehat ditanamkan secara konsisten sejak usia dini (Moreno et al., 2022). Pengasuhan berbasis literasi digital menjadi strategi preventif yang efektif untuk mengurangi paparan konten berisiko dan misinformasi yang dapat menurunkan kesejahteraan psikologis anak (Paakkari & Okan, 2020).

Tiga pilar utama paradigma kesehatan masyarakat dalam pengasuhan digital meliputi promosi literasi digital, pengendalian paparan digital, serta pembentukan perilaku sehat berbasis teknologi. Literasi digital meningkatkan kemampuan anak dan orang tua dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab, termasuk dalam konteks kesehatan (Paakkari & Okan, 2020). Pengendalian paparan digital berperan menjaga keseimbangan antara aktivitas daring dan luring agar tidak menimbulkan gangguan tidur, kecemasan, atau penurunan aktivitas fisik (Santos et al., 2023). Pembentukan perilaku sehat berbasis teknologi menuntut model keteladanan dari orang tua yang secara konsisten menerapkan etika penggunaan gawai serta komunikasi terbuka mengenai risiko dunia maya (Glanz & Rimer, 2021).

Evaluasi kebijakan keluarga terhadap waktu layar dan konsumsi media digital anak berfungsi sebagai bentuk intervensi mikro dalam ranah kesehatan masyarakat. Pengawasan berbasis keluarga terbukti berkorelasi positif dengan regulasi emosi anak dan menurunkan kemungkinan keterpaparan konten berbahaya (Twenge & Campbell, 2023). Intervensi yang menekankan *active mediation* yakni penjelasan, diskusi, dan negosiasi aturan digital terbukti lebih efektif daripada kontrol restriktif semata karena memperkuat kemampuan anak menginternalisasi nilai dan tanggung jawab digital (Cabello et al., 2020).

Pendekatan berbasis kesehatan masyarakat terhadap pengasuhan digital menuntut integrasi promosi kesehatan keluarga dalam kebijakan publik. Program promosi harus mencakup modul literasi digital, pelatihan regulasi diri bagi orang tua, serta monitoring dampak teknologi terhadap indikator kesejahteraan anak. Implementasi program tersebut perlu mempertimbangkan kesetaraan akses teknologi antar keluarga, karena ketimpangan digital dapat memperlebar kesenjangan kesehatan anak (Nagata et al., 2024).

Paradigma ini menegaskan bahwa pengasuhan digital bukan sekadar persoalan etika teknologi, tetapi bagian integral dari promosi kesehatan masyarakat berbasis keluarga yang bertujuan membangun generasi sehat, resilien, dan adaptif terhadap perubahan digital.

## **B. Keluarga sebagai Determinan Sosial Kesehatan Digital Anak**

Keluarga berperan sebagai determinan sosial utama yang memengaruhi kesehatan digital anak melalui pembentukan norma perilaku, dukungan emosional, dan pengawasan aktivitas daring. Struktur keluarga, pola komunikasi, serta nilai-nilai yang diinternalisasi menentukan sejauh mana anak mampu mengelola risiko paparan digital dan membangun keseimbangan antara dunia maya dan kehidupan nyata (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Perspektif kesehatan masyarakat memandang lingkungan keluarga sebagai arena paling awal bagi pembentukan *digital health behavior*, yang mencakup pola penggunaan teknologi, regulasi diri, dan pemaknaan kesehatan dalam konteks digital (Viner et al., 2022).

Analisis determinan sosial menunjukkan bahwa status sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orang tua, dan akses terhadap infrastruktur digital berkontribusi signifikan terhadap tingkat literasi digital dan kesehatan mental anak (Riehm et al., 2022). Keluarga dengan tingkat literasi digital rendah cenderung mengalami kesulitan mengawasi paparan media anak, yang berdampak pada peningkatan risiko paparan konten berbahaya dan kecanduan layar (Smahel et al., 2020). Perbedaan kemampuan akses informasi dan kontrol penggunaan gawai turut

memperluas kesenjangan kesehatan digital antar kelompok sosial (Nagata et al., 2024).

Pendekatan ekologi sosial menjelaskan bahwa interaksi antara anak, keluarga, dan lingkungan digital membentuk ekosistem perilaku yang memengaruhi kesejahteraan psikososial anak (Bronfenbrenner & Morris, 2020). Dalam konteks kesehatan masyarakat, intervensi yang berfokus pada keluarga mampu memperkuat kapasitas adaptif anak terhadap perubahan teknologi, sekaligus mengurangi dampak negatif media sosial terhadap kesehatan mental (Orben et al., 2022). Keberhasilan promosi kesehatan digital sangat bergantung pada kemampuan keluarga untuk menerapkan kebijakan rumah tangga berbasis nilai, mengatur durasi penggunaan, serta mendorong komunikasi reflektif tentang pengalaman digital anak (Chen&Nath, 2022).

Praktik pengasuhan yang bersifat *authoritative* terbukti paling efektif dalam mendukung kesehatan digital anak. Pola ini memadukan kontrol perilaku dan kehangatan emosional, menghasilkan keseimbangan antara kebebasan eksplorasi dan tanggung jawab digital (Ren et al., 2022). Pendekatan ini berkontribusi terhadap peningkatan *self-regulation*, resiliensi, dan kesadaran anak terhadap konsekuensi penggunaan teknologi. Dalam kerangka kesehatan masyarakat, pola pengasuhan tersebut berfungsi sebagai intervensi preventif berbasis rumah tangga yang mampu menekan prevalensi masalah psikososial akibat penggunaan digital berlebihan (Viner et al., 2022).

Intervensi keluarga yang berorientasi pada kesehatan digital perlu disertai upaya pemberdayaan orang tua melalui edukasi, pelatihan, serta kebijakan publik yang mendorong kesetaraan akses. Keluarga berfungsi sebagai *microcosm* dari sistem kesehatan masyarakat, di mana perilaku sehat dimulai, dibiasakan, dan diwariskan lintas generasi (Gottschalk, 2022). Kebijakan berbasis bukti harus memperkuat kapasitas keluarga untuk menjalankan fungsi promotif dan preventif, terutama dalam menghadapi tekanan digital yang semakin kompleks.

### C. Literasi Digital Keluarga sebagai Strategi Promosi Kesehatan Anak

Peningkatan literasi digital keluarga berperan strategis sebagai instrumen promosi kesehatan anak pada konteks masyarakat modern. Literasi digital berfungsi sebagai determinan sosial baru bagi kesehatan karena memengaruhi perilaku, pengambilan keputusan, serta kemampuan manajemen risiko daring (Paakkari & Okan, 2020).

Kemampuan orang tua menyeleksi informasi digital turut menentukan perilaku sehat anak melalui model pengasuhan berbasis edukasi media. Keluarga dengan tingkat literasi digital tinggi lebih mampu mengenali informasi kesehatan yang kredibel serta menghindari misinformasi terkait gizi, imunisasi, dan kesehatan mental (Sentell et al., 2021).

Konteks kesehatan masyarakat menempatkan literasi digital sebagai fondasi utama promosi kesehatan berbasis keluarga. Intervensi edukatif yang mengintegrasikan pelatihan literasi digital dan *parenting education* terbukti meningkatkan keterampilan orang tua mengelola konten daring serta memperkuat komunikasi keluarga tentang isu kesehatan (Livingstone & Byrne, 2022).

Peningkatan literasi digital juga memperkuat kontrol diri anak terhadap paparan media berlebihan yang berkaitan dengan risiko obesitas, gangguan tidur, serta stres psikologis. Penelitian lintas negara menunjukkan keterkaitan signifikan antara penggunaan media digital yang teratur dan kesehatan mental positif anak usia sekolah dasar (Smahel et al., 2020).

Pendekatan berbasis keluarga yang menginternalisasi literasi digital ke dalam praktik pengasuhan berpotensi memperkuat ketahanan sosial anak terhadap risiko dunia maya. Program literasi digital keluarga terbukti efektif dalam membentuk karakter anak yang kritis, empatik, dan bertanggung jawab terhadap interaksi digital (Domoff et al., 2021).

#### **D. Regulasi Paparan Digital dan Kesehatan Mental Anak**

Regulasi paparan digital menjadi aspek krusial dalam upaya menjaga keseimbangan kesehatan mental anak pada era teknologi hiper-konektif. Frekuensi dan durasi penggunaan gawai memiliki keterkaitan signifikan terhadap kesejahteraan psikologis, tingkat stres, serta kemampuan konsentrasi anak (Domoff et al., 2020).

Pendekatan kesehatan masyarakat menekankan pentingnya kebijakan keluarga terhadap manajemen waktu layar sebagai bagian dari pencegahan gangguan mental berbasis lingkungan rumah. Regulasi paparan digital yang terstruktur menciptakan kondisi psikososial yang lebih stabil serta mengurangi risiko kecemasan dan depresi pada anak usia sekolah (Twenge & Campbell, 2020).

Strategi pengasuhan yang mengintegrasikan pengawasan digital dan komunikasi emosional memperkuat kontrol perilaku anak terhadap media daring. Proses ini menumbuhkan kesadaran reflektif mengenai batas penggunaan teknologi serta meningkatkan regulasi diri terhadap dorongan konsumsi digital (Hiniker et al., 2021).

Konsep *digital hygiene* dalam keluarga berperan sebagai determinan preventif terhadap gangguan mental akibat paparan konten toksik dan media sosial. Implementasi rutinitas digital sehat, seperti waktu tanpa layar sebelum tidur dan aktivitas fisik rutin, terbukti menurunkan tingkat stres dan memperbaiki kualitas tidur anak (Carter et al., 2022).

Peran keluarga sebagai mediator antara teknologi dan anak menegaskan urgensi intervensi berbasis promosi kesehatan. Kebijakan regulasi digital yang adaptif terhadap konteks budaya dan nilai keluarga terbukti efektif dalam menciptakan keseimbangan emosional serta mengurangi risiko adiksi media (Nesi, 2020).

## **E. Komunikasi Keluarga dan Pembentukan Karakter Digital Anak**

Kualitas komunikasi keluarga memegang peranan fundamental terhadap pembentukan karakter digital anak pada lingkungan sosial yang terhubung secara virtual. Pola komunikasi terbuka dan reflektif berkontribusi pada internalisasi nilai moral serta peningkatan literasi etika digital (Padilla-Walker et al., 2020).

Proses dialog yang konsisten antara orang tua dan anak memperkuat kesadaran kritis terhadap penggunaan teknologi serta membangun kapasitas anak dalam memilah konten bermuatan positif. Pendekatan ini menumbuhkan tanggung jawab digital dan kemampuan mengambil keputusan etis di ruang maya (Ruhland & Jensen, 2022).

Interaksi komunikatif berbasis afeksi dan empati memperkuat regulasi emosi anak ketika menghadapi tekanan sosial di platform digital. Studi longitudinal menunjukkan bahwa komunikasi keluarga yang suportif berkorelasi positif dengan tingkat resiliensi digital serta menurunkan risiko keterpaparan cyberbullying (Chen&Nath, 2022).

Konteks kesehatan masyarakat menempatkan komunikasi keluarga sebagai media promosi kesehatan mental anak. Keterbukaan dialog dalam keluarga menciptakan lingkungan psikologis yang aman bagi anak untuk mengekspresikan pengalaman digital tanpa rasa takut atau stigma sosial (Coyne et al., 2021).

Implementasi strategi komunikasi berbasis nilai keagamaan dan budaya lokal memperkuat karakter moral digital serta meningkatkan perilaku prososial anak di ruang daring. Nilai-nilai tersebut berperan sebagai filter etis dalam menghadapi disinformasi dan konten toksik yang berpotensi mengganggu kesejahteraan psikososial (Chen & Nath, 2022).

## F. Ketahanan Digital Anak sebagai Tujuan Akhir Pengasuhan Sehat

Ketahanan digital anak mencerminkan kemampuan adaptif menghadapi tantangan teknologi tanpa kehilangan keseimbangan emosional dan nilai moral. Konsep ini menempati posisi sentral dalam paradigma pengasuhan sehat yang berorientasi pada promosi kesehatan mental anak (Livingstone et al., 2020).

Pengembangan ketahanan digital menuntut keterlibatan aktif keluarga dalam memperkuat kapasitas anak mengelola tekanan sosial, paparan konten negatif, serta disinformasi. Studi global menunjukkan bahwa anak dengan dukungan pengasuhan reflektif memiliki tingkat stres digital lebih rendah serta kecenderungan perilaku daring yang lebih etis (Smahel et al., 2021).

Pembentukan ketahanan digital memerlukan pendekatan multidimensional yang meliputi pengendalian impuls digital, literasi media, serta keterampilan sosial-emosional. Penelitian menunjukkan hubungan positif antara kompetensi digital dan kesejahteraan psikososial anak ketika dukungan keluarga terjaga secara konsisten (Riehm et al., 2022).

Konteks kesehatan masyarakat menafsirkan ketahanan digital sebagai bentuk *digital health capacity* yang menekankan keseimbangan antara eksposur teknologi dan perilaku sehat. Intervensi edukatif yang melibatkan keluarga terbukti meningkatkan kapasitas anak mengenali risiko dunia maya serta memitigasi efek psikologis negatif dari interaksi digital berlebihan (Cabello-Hutt et al., 2020).

Model pengasuhan sehat yang menempatkan ketahanan digital sebagai tujuan akhir menekankan pentingnya pembiasaan reflektif terhadap penggunaan media serta penciptaan ekosistem digital yang beretika. Pendekatan ini menghasilkan individu yang tangguh secara psikologis, sehat secara sosial, serta adaptif terhadap perubahan teknologi (Hamilton et al., 2023).

## G. Ekosistem Digital Sehat Berbasis Nilai Keluarga dan Kesehatan Masyarakat

Ekosistem digital sehat meniscayakan keterpaduan antara nilai keluarga, kebijakan kesehatan masyarakat, serta regulasi sosial terhadap penggunaan teknologi. Struktur ekosistem tersebut bertujuan menciptakan keseimbangan antara akses informasi, perlindungan anak, dan penguatan karakter moral digital (Blum-Ross & Livingstone, 2020).

Nilai keluarga berfungsi sebagai fondasi etis yang menuntun interaksi anak di ruang digital. Penelitian menunjukkan bahwa internalisasi nilai tanggung jawab, empati, dan disiplin melalui komunikasi keluarga berperan penting dalam membangun perilaku daring yang sehat serta mencegah eksposur terhadap konten berisiko (Hamilton et al., 2023).

Peran kesehatan masyarakat muncul dalam bentuk kebijakan edukatif dan program promosi literasi digital berbasis komunitas. Model *family-centered public health promotion* terbukti meningkatkan kesadaran terhadap bahaya adiksi digital dan memperkuat kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan lembaga masyarakat (Padilla et al., 2020).

Keterpaduan antara nilai keluarga dan kebijakan kesehatan digital menciptakan sinergi struktural untuk melindungi kesejahteraan anak. Studi internasional menegaskan bahwa pendekatan berbasis nilai lokal memperkuat efektivitas program intervensi digital *health literacy* serta mengurangi kesenjangan akses teknologi (Sentell et al., 2021).

Ekosistem digital sehat menempatkan keluarga sebagai agen perubahan sosial dalam membangun budaya digital berkeadaban. Nilai religiusitas, kebersamaan, serta penghargaan terhadap keseimbangan hidup menjadi inti dari tata kelola digital yang berorientasi pada kesejahteraan publik dan kesehatan mental anak (Livingstone & Byrne, 2022).

## H. Penutup

Paradigma pengasuhan digital berbasis kesehatan masyarakat menegaskan urgensi kolaborasi antara keluarga, institusi pendidikan,

dan sistem kesehatan dalam membentuk perilaku anak yang adaptif terhadap dunia maya. Penguatan literasi digital, regulasi penggunaan teknologi, serta pembiasaan nilai-nilai etis menjadi pilar utama pembentukan karakter anak di era digital yang berkelanjutan (Livingstone et al., 2022). Upaya promotif dan preventif berbasis keluarga berperan signifikan dalam mencegah dampak negatif paparan digital terhadap kesehatan mental, sosial, dan moral anak (Mendelsohn et al., 2023).

Pendekatan kesehatan masyarakat memperluas makna *parenting digital*, tidak hanya pada kontrol penggunaan perangkat, melainkan juga pada peningkatan kapasitas keluarga sebagai agen perubahan perilaku sehat berbasis teknologi. Pengasuhan digital yang efektif menuntut integrasi nilai kesejahteraan psikologis, keterampilan literasi informasi, serta ketahanan moral anak agar mampu menghadapi tantangan globalisasi digital tanpa kehilangan identitas budaya dan spiritual (Domoff et al., 2021).

Konsep ini menegaskan bahwa pengasuhan digital berperspektif kesehatan masyarakat bukan sekadar tanggung jawab domestik, melainkan bagian dari strategi pembangunan kesehatan bangsa yang berorientasi pada generasi digital sehat, cerdas, dan berkarakter.

## Daftar Pustaka

- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2020). Families and screen time: Current advice and emerging research. *Journal of Children and Media*, 14(1), 37–46.  
<https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1702789>
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2020). The bioecological model of human development: Foundations and evolutions. *Journal of Family Theory & Review*, 12(4), 451–465.  
<https://doi.org/10.1111/jftr.12387>
- Cabello-Hutt, T., Cabello, P., & Claro, M. (2020). Online opportunities and risks for children and adolescents: The role

- of digital skills, age, gender and parental mediation in Brazil. *New Media & Society*, 22(11), 2056–2079.  
<https://doi.org/10.1177/1461444819887137>
- Carter, B., Rees, P., Hale, L., Bhattacharjee, D., & Paradkar, M. S. (2022). Association between portable screen-based media device access or use and sleep outcomes: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 176(1), 24–33.  
<https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.3280>
- Chen, L., & Nath, S. (2022). Digital ethics and family communication: Building moral character in children through mediated dialogue. *Computers in Human Behavior*, 134, 107342.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107342>
- Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2021). A longitudinal study of parent–child communication about media and child outcomes. *Developmental Psychology*, 57(2), 229–243. <https://doi.org/10.1037/dev0001134>
- Domoff, S. E., Radesky, J. S., Harrison, K., & Lumeng, J. C. (2021). Family digital media use and child development: A health behavior approach. *Journal of Child and Family Studies*, 30(6), 1451–1465. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-01968-9>
- Domoff, S. E., Radesky, J. S., Harrison, K., Riley, H., Lumeng, J. C., & Miller, A. L. (2020). A naturalistic study of child and family screen media and mobile device use. *JAMA Pediatrics*, 174(6), 593–600. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0052>
- Glanz, K., & Rimer, B. K. (2021). *Theory at a glance: A guide for health promotion practice* (3rd ed.). U.S. Department of Health and Human Services.
- Gottschalk, F. (2022). Empowering children in the digital age: Towards healthy digital resilience. *OECD Education Working Papers*, No. 269. <https://doi.org/10.1787/3c9a621e-en>

- Hamilton, S., Kaur, A., & Awan, F. (2023). Building digital resilience through family-based health education: A public health approach. *Health Education Research, 38*(2), 141–154. <https://doi.org/10.1093/her/cyad007>
- Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J. A., & Radesky, J. S. (2021). Time well spent? Relating media use to child wellbeing in a digital world. *Computers in Human Behavior, 120*, 106761. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106761>
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>
- Livingstone, S., Byrne, J. (2022). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>
- Moreno, M. A., Whitehill, J. M., & Uhls, Y. T. (2022). Digital technology and media use by adolescents: Latent class analysis. *JMIR Pediatrics and Parenting, 5*(1), e35540. <https://doi.org/10.2196/35540>
- Nagata, J. M., Cortez, C. A., & Iyer, P. (2024). Screen time and mental health: A prospective analysis of the Adolescent Brain Cognitive Development (ABCD) Study. *BMC Public Health, 24*, 20102. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-20102-x>
- Nesi, J. (2020). The impact of social media on youth mental health: Challenges and opportunities. *North Carolina Medical Journal, 81*(2), 116–121. <https://doi.org/10.18043/ncm.81.2.116>
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 61*(3), 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>

- Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A. K. (2022). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *PNAS*, *119*(31), e2202761119. <https://doi.org/10.1073/pnas.2202761119>
- Paakkari, L., & Okan, O. (2020). COVID-19: Health literacy is an underestimated problem. *The Lancet Public Health*, *5*(5), e249–e250. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(20\)30086-4](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(20)30086-4)
- Padilla-Walker, L. M., Coyne, S. M., Fraser, A. M., & Stockdale, L. A. (2020). Family media rules and communication: Associations with adolescent outcomes. *Journal of Family Psychology*, *34*(5), 562–572. <https://doi.org/10.1037/fam0000630>
- Riehm, K. E., Feder, K. A., & Mojtabai, R. (2022). Associations between social media use and mental health among adolescents: Evidence from a national survey. *JAMA Network Open*, *5*(2), e2145866. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2021.45866>
- Santos, R. M. S., Almeida, F., & Silva, L. R. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: A systematic review. *BMC Psychology*, *11*, 1166. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>
- Ren, W, Zhu, Xiaowen. Parental Mediation and Adolescents' Internet Use: The Moderating Role of Parenting Style. *Journal of Youth and Adolescence* (2022) 51:1483–1496 <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01600-w>
- Sentell, T., Vamos, S., & Okan, O. (2021). Interdisciplinary perspectives on health literacy research: Intersections and future directions. *SSM – Population Health*, *15*, 100737. <https://doi.org/10.1016/j.ssmph.2021.100737>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., & Staksrud, E. (2021). Digital resilience: How children cope with online risks. *Computers in Human Behavior*, *120*, 106747. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106747>

- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2020). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports, 17*, 101074. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2020.101074>
- Viner, R. M., Gireesh, A., & Stiglic, N. (2022). Digital technologies, social media, and adolescent health: A systematic review of reviews. *The Lancet Child & Adolescent Health, 6*(8), 542–558. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(22\)00122-0](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(22)00122-0)

# BAB 9

## MEMBANGUN GENERASI CERDAS DAN BERAKHLAK DI ERA DIGITAL

SARIYATI

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat global, termasuk masyarakat muslim di Indonesia. Internet, media sosial, dan berbagai layanan digital kini digunakan tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai medium pembelajaran, ruang dakwah, sumber informasi keagamaan, serta arena pembentukan opini publik. Transformasi digital ini membuka peluang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan dan perluasan akses ilmu pengetahuan. Namun, di balik berbagai peluang tersebut, muncul pula tantangan baru berupa maraknya misinformasi, degradasi moral, konten negatif, dan berkurangnya kontrol sosial yang selama ini menjadi penyangga pembentukan akhlak generasi muda. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi kompetensi yang tidak dapat diabaikan.

Kemampuan literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menilai validitas informasi, memahami etika bermedia, serta menjaga keamanan diri selama beraktivitas di ruang digital. (UNESCO, 2018) menekankan bahwa literasi digital merupakan prasyarat utama bagi masyarakat modern agar dapat berpartisipasi secara produktif dan bertanggung jawab. Bagi masyarakat muslim, literasi digital juga berperan penting dalam memastikan bahwa interaksi di ruang maya sejalan dengan nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran, tanggung jawab, kesantunan, dan kehati-hatian dalam menyebarkan informasi.

Era digital menghadirkan lingkungan yang sangat terbuka, cepat, dan tanpa batas. Kondisi demikian sering kali memunculkan tantangan dalam pembentukan karakter generasi muda. Arus konten yang beragam dan tidak selalu sesuai dengan nilai moral Islam berpotensi memengaruhi perilaku, pola pikir, dan identitas keagamaan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan karakter Islami perlu diintegrasikan secara strategis dengan literasi digital agar peserta didik tidak hanya cerdas memanfaatkan teknologi, tetapi juga memiliki bimbingan moral yang kokoh sebagai landasan dalam bermedia. Pentingnya integrasi ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan karakter merupakan fondasi perilaku individu dalam seluruh aktivitasnya, termasuk ketika berinteraksi di ruang digital (Zubaedi, 2015). Urgensi pembentukan karakter Islami dalam konteks digital semakin mengemuka karena perilaku yang lahir di ruang maya mencerminkan kualitas akhlak seseorang di dunia nyata (Kulsum & Muhid, 2022).

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital juga membuka peluang besar untuk menanamkan nilai-nilai karakter Islami melalui metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Berbagai platform pendidikan digital memungkinkan guru, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk menghadirkan materi ajar yang menarik, mudah diakses, dan adaptif dengan kebutuhan generasi milenial dan generasi Z. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat mendukung internalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan adab

bermedia, yang merupakan bagian penting dari tujuan pendidikan Islam. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi digital dapat berperan sebagai media pembinaan akhlak jika diintegrasikan secara terarah dalam proses pendidikan (Isti'ana, 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi juga memungkinkan penanaman nilai-nilai karakter melalui praktik komunikasi yang beradab dan bertanggung jawab di ruang digital (Eryandi, 2023).

Dengan demikian, literasi digital dan pendidikan karakter Islami tidak dapat dipisahkan dalam upaya membangun generasi yang cerdas dan berakhlak mulia di era digital. Keduanya merupakan dua aspek yang saling melengkapi: literasi digital membekali peserta didik dengan kecakapan menghadapi tantangan teknologi, sementara pendidikan karakter Islami memberikan orientasi moral agar kecakapan tersebut digunakan secara bijaksana dan sesuai dengan ajaran Islam. Bab ini akan menguraikan keterkaitan keduanya secara komprehensif, mencakup definisi, landasan konseptual, urgensi, serta implikasinya bagi pembangunan generasi muslim di era digital.

## **B. Konsep dan Dimensi Literasi Digital**

Literasi pada masa kini menjadi topik yang semakin banyak dibahas, terutama seiring pesatnya perkembangan teknologi yang memengaruhi cara manusia mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan tersebut turut memperluas pemaknaan mengenai literasi itu sendiri. Istilah literasi berasal dari bahasa Inggris literacy, sementara secara etimologis berakar dari kata Latin littera yang berarti “huruf”. Pada mulanya, literasi dipahami sebagai kemampuan dasar untuk membaca dan menulis. Seseorang yang mampu melakukan kedua aktivitas tersebut dianggap melek huruf, sedangkan mereka yang belum menguasainya dikategorikan sebagai buta huruf. Pandangan ini sejalan dengan pendapat (Kern, 2000), yang menyatakan bahwa literasi secara tradisional selalu dikaitkan dengan kemampuan membaca dan menulis sebagai fondasi perkembangan kompetensi berbahasa. Demikian pula, (UNESCO, 2006) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan dasar

dalam memahami, menggunakan, dan menafsirkan teks tertulis untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Literasi dipandang sebagai aktivitas yang memiliki kontribusi besar dalam memperluas wawasan serta memperdalam pemahaman seseorang terhadap berbagai aspek kehidupan (Hildawati et al., 2024). Hal ini sejalan dengan ungkapan yang sering kita dengar, bahwa “buku adalah jendela dunia”, yang menggambarkan bagaimana literasi memungkinkan individu mengenal dunia melalui bacaan. Secara umum, literasi merujuk pada kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis untuk memperoleh, memahami, dan mengolah informasi. Kemampuan tersebut juga mencerminkan potensi individu dalam mengembangkan bakat serta memaksimalkan peran dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, literasi tidak hanya dipahami sebagai kecakapan membaca teks, tetapi juga sebagai kemampuan untuk memahami realitas yang melingkupi kehidupan manusia.

Pada mulanya, literasi dipahami sebagai kemampuan dasar untuk membaca dan menulis (Kern, 2000). Pemaknaan awal ini juga mencakup proses memperoleh dan memahami berbagai bentuk bacaan. Namun, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep literasi mengalami perluasan makna. Literasi tidak lagi sekadar aktivitas membaca dan menulis, tetapi berkembang menjadi praktik sosial yang menuntut kemampuan individu untuk mengakses, mengolah, serta menyampaikan informasi tertulis dalam berbagai konteks. Pemahaman literasi dewasa ini telah berkembang jauh dari sekadar kemampuan membaca dan menulis huruf atau teks cetak. Literasi media mencakup kemampuan untuk mengakses, menilai, dan bahkan menghasilkan pesan melalui berbagai bentuk media, termasuk visual, audiovisual, dan platform digital modern (Christ & Potter, 1998).

Berdasarkan beragam definisi yang telah dikemukakan, literasi dapat dipahami sebagai kemampuan komprehensif yang mencakup keterampilan mengenali, menelaah, mencari, menganalisis, serta

memproduksi informasi secara efektif dan terstruktur. Kemampuan ini memungkinkan seseorang memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan. Seiring perkembangan zaman, literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan dasar berbahasa, tetapi juga merambah berbagai bidang, termasuk kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Secara etimologis, istilah digital berasal dari kata Yunani *digitus* yang merujuk pada jari-jari manusia. Dari konsep nilai yang terbatas pada dua keadaan ini kemudian berkembang sistem bilangan biner yang menjadi dasar representasi digital. Sistem tersebut menggunakan dua simbol, yaitu 1 dan 0, yang menggambarkan kondisi aktif (on) dan tidak aktif (off) dalam proses komputasi (Stallings, 2010). Dengan demikian, digital dipahami sebagai bentuk representasi data yang dibangun dari kombinasi kedua nilai dasar tersebut.

Teknologi digital dipandang sebagai salah satu bentuk modernisasi yang erat kaitannya dengan kemajuan internet dan perangkat komputasi. Melalui teknologi tersebut, berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan lebih efisien menggunakan peralatan modern yang dirancang untuk mempermudah kehidupan manusia. Perkembangan teknologi digital dapat memberikan dampak positif apabila penggunaannya memiliki pemahaman yang memadai dalam memanfaatkannya. Oleh karena itu, kemampuan literasi digital menjadi semakin penting, terutama mengingat laju perkembangan teknologi yang terus meningkat dari waktu ke waktu.

Istilah literasi digital pertama kali dipopulerkan oleh Paul Gilster melalui karyanya *Digital Literacy* yang terbit pada tahun 1997. Dalam bukunya, Gilster menggambarkan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi yang berasal dari berbagai jenis sumber berbasis teknologi digital (gilster, 1997).

UNICEF menjelaskan literasi digital dalam ranah pendidikan sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan agar

anak mampu berkembang di tengah lingkungan digital yang semakin luas, aman, serta memberdayakan, sesuai dengan tahap usia, budaya, dan konteks sosial mereka. Melalui perspektif pendidikan tersebut, literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan perangkat serta teknologi digital untuk menunjang proses belajar, bekerja, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (UNICEF, 2019).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, literasi digital dapat dipahami sebagai kapasitas individu untuk memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari teknologi digital, sekaligus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi, belajar, dan berkembang secara aman serta bertanggung jawab dalam lingkungan digital. Kemampuan ini meliputi pemanfaatan alat dan platform digital untuk kebutuhan belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi, sesuai dengan konteks sosial-budaya dan perkembangan usia pengguna.

Literasi digital merupakan kemampuan multidimensional yang mencakup aspek teknis, kognitif, sosial, dan etis yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Gilster menegaskan bahwa literasi digital tidak terbatas pada kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis (gilster, 1997). Sementara itu, UNESCO menyatakan bahwa literasi digital melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan individu berpartisipasi secara aman dan produktif dalam masyarakat digital (UNESCO, 2018). Dimensi-dimensi berikut merangkum kompetensi utama dalam literasi digital.

#### 1. Teknologi (*technical skills*)

Dimensi ini menekankan kemampuan dasar mengoperasikan perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, dan aplikasi perangkat lunak. Keterampilan ini menjadi fondasi bagi individu untuk mengakses, mencari, dan mengelola informasi digital. Kemampuan teknis merupakan langkah awal bagi pengguna untuk memasuki ranah literasi

digital yang lebih kompleks, seperti analisis informasi dan penciptaan konten. Penguasaan dimensi ini juga mencakup kemampuan memecahkan masalah teknis sederhana, menggunakan aplikasi pembelajaran, serta mengelola data digital secara efektif (Ng, 2012).

## 2. Kognitif (*cognitive literacy*)

Dimensi kognitif mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan menilai informasi digital secara kritis. Di era banjir informasi, kemampuan ini menjadi penting agar individu dapat membedakan informasi yang valid dari yang menyesatkan. Buckingham menjelaskan bahwa literasi digital membutuhkan kemampuan evaluatif yang kuat terhadap pesan media, konteks informasi, dan kredibilitas sumber. Keterampilan kognitif membantu pengguna mengambil keputusan yang tepat, menghindari hoaks, serta memahami bias media (Buckingham, 2007).

## 3. Etika dan keamanan digital (*ethical and safety literacy*)

Dimensi ini berfokus pada kesadaran etis dan kemampuan menjaga keamanan pribadi di ruang digital. Literasi etika mencakup pemahaman tentang hak cipta, privasi, etika berkomunikasi, serta tanggung jawab dalam menyebarkan informasi. Sementara keamanan digital mencakup perlindungan data pribadi, pengelolaan kata sandi, dan kewaspadaan terhadap ancaman siber. (Livingstone & Haddon, 2009) menegaskan bahwa pengguna perlu mengembangkan kesadaran kritis terhadap risiko digital agar dapat berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab.

## 4. Komunikasi dan kolaborasi digital

Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama melalui platform digital merupakan aspek penting literasi digital. Dimensi ini mencakup kemampuan menggunakan bahasa yang efektif, sopan, dan sesuai

konteks dalam media digital, serta kemampuan bekerja dalam tim virtual. Kolaborasi digital membutuhkan kecakapan memahami dinamika jejaring sosial, etika berkomunikasi, serta kemampuan menggunakan alat kolaboratif seperti platform diskusi, dokumen daring, dan media sosial (Rheingold, 2012).

#### 5. Penciptaan konten digital (*digital content creation*)

Dimensi ini mencakup kemampuan menghasilkan, mengedit, dan membagikan konten dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, dan media interaktif. (Hobbs, 2010) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup konsumsi informasi, tetapi juga kemampuan produksi konten secara kreatif dan bertanggung jawab. Pengguna juga harus memahami aspek legal, seperti hak cipta dan lisensi konten.

#### 6. Pembelajaran dan adaptasi digital (*learning and innovation*)

Dimensi ini menunjukkan kemampuan individu untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang dinamis. Literasi digital mencakup kesiapan individu untuk memperbarui keterampilan, memahami inovasi teknologi baru, dan menerapkan pembelajaran sepanjang hayat. Adaptabilitas digital penting agar individu tetap relevan dalam dunia kerja dan pendidikan modern (Martin, 2006).

#### 7. Sosial dan budaya digital (*digital citizenship and culture*)

Dimensi ini mencakup kemampuan memahami dinamika budaya, nilai sosial, dan norma yang berlaku dalam interaksi digital. (Ribble, 2015) menyatakan bahwa warga digital yang baik harus mampu berperilaku sopan, menghormati keberagaman, dan menjaga etika komunikasi. Selain itu, pemahaman budaya digital membantu pengguna memahami dampak sosial dari aktivitas daring, termasuk penyebaran informasi, interaksi antarbudaya, dan jejak digital.

### C. Pendidikan Karakter Islami di Tengah Pusaran Digitalisasi

Pendidikan karakter Islami merupakan suatu proses pembinaan yang bertujuan membentuk kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai moral dan ajaran Islam. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pengembangan akhlak, sikap, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Secara esensial, pendidikan karakter Islami berupaya menanamkan nilai-nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah agar peserta didik mampu menjalani kehidupannya dengan akhlak mulia (*akhlaq al-karimah*).

Pendidikan karakter dalam perspektif Islam merupakan proses integratif yang menggabungkan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai Islam sehingga terbentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak. Pendidikan karakter tidak hanya menanamkan pemahaman mengenai yang benar dan yang salah, tetapi juga membentuk kecenderungan untuk melakukan kebaikan dan menjauhi kemungkaran. Dengan demikian, tujuan utama pendidikan karakter Islami adalah menciptakan individu yang mampu menampilkan perilaku etis dalam setiap aspek kehidupannya, baik dalam hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, maupun dengan lingkungannya (Yunita & Mujib, 2021).

Sementara itu, Al-Ghazali dalam *Ihya' Ulum al-Din* mengemukakan bahwa karakter yang baik merupakan hasil dari proses penyucian hati dan pengendalian diri. Pendidikan harus diarahkan untuk memperbaiki kondisi batin seseorang sehingga dapat memancarkan akhlak terpuji melalui perbuatan lahiriah. Pandangan ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter Islami tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh aspek spiritual, emosional, dan moral (Yakub, 2025).

Dalam konteks pendidikan modern, pendidikan karakter Islami menjadi sangat relevan ketika peserta didik hidup di tengah perkembangan budaya digital yang kompleks. Nilai-nilai dasar seperti kejujuran, amanah, tanggung jawab, kesantunan, dan kehati-hatian harus ditanamkan sebagai pedoman moral dalam menghadapi

tantangan era digital. Pendidikan karakter Islami berfungsi sebagai penyeimbang agar peserta didik mampu menggunakan teknologi dengan bijak, menghindari perilaku destruktif, dan mengembangkan potensi diri secara positif.

Dengan demikian, pendidikan karakter Islami dapat dipahami sebagai proses yang menyeluruh dan berkesinambungan untuk membentuk pribadi berakhlak mulia melalui internalisasi nilai-nilai Islam dalam seluruh aspek kehidupan. Pendidikan ini menempatkan akhlak sebagai inti dari pembentukan karakter, sehingga menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga unggul secara moral dan spiritual.

#### **D. Tujuan dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Islami**

Pendidikan karakter Islami dapat dipahami sebagai upaya sistematis untuk membentuk peserta didik agar memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai moral ajaran Islam. Proses pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan agama, tetapi juga pada pembentukan sikap, perilaku, dan orientasi hidup yang selaras dengan tuntunan Al-Qur'an dan Sunnah. Dengan demikian, pendidikan karakter Islami diarahkan untuk membangun landasan spiritual, moral, dan sosial yang memungkinkan individu tumbuh sebagai pribadi yang berakhlak mulia dan mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam berbagai aspek kehidupan.

Secara prinsip, pendidikan karakter Islami bertujuan membentuk pribadi yang memiliki kualitas keimanan (iman), ketakwaan (taqwa), dan akhlak terpuji (*akhlak al-karimah*). Al-Abrasyi et al. (1970) menjelaskan bahwa tujuan tertinggi pendidikan Islam adalah membentuk manusia yang utuh, yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik, sehingga mampu memberikan kemanfaatan bagi dirinya, masyarakat, dan lingkungannya. Pendapat tersebut mempertegas bahwa pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari pembinaan akhlak sebagai inti ajaran Islam.

Pendapat tersebut mempertegas bahwa pendidikan karakter tidak dapat dipisahkan dari pembinaan akhlak sebagai inti ajaran Islam. Untuk mewujudkan tujuan tersebut secara konkret, terutama dalam konteks kehidupan modern, diperlukan pemetaan nilai-nilai inti yang menjadi fondasi moral bagi peserta didik. Nilai-nilai inti dalam Pendidikan Karakter Islami adalah fondasi moral yang bersumber dari ajaran Al-Qur'an dan Sunnah, yang menjadi pedoman fundamental dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk interaksi di ruang digital. Internalisasi nilai-nilai ini dalam pembelajaran sangat krusial untuk membentuk pribadi muslim yang berakhlak mulia. Nilai-nilai ini harus diterjemahkan ke dalam perilaku nyata di era digital.

Berikut adalah nilai-nilai inti yang perlu ditanamkan:

1. Kejujuran (*Shiddiq*): Nilai ini menuntut peserta didik untuk menyampaikan informasi yang benar dan akurat, serta menghindari kebohongan (hoaks) dan disinformasi di ruang digital. Kejujuran dalam bermedia sosial mencakup tidak menyebarkan berita yang belum terverifikasi kebenarannya dan mengakui sumber informasi yang digunakan (Al-Qur'an, 33:70; Zubaedi, 2015).
2. Tanggung Jawab (*Mas'uliyah*): Peserta didik harus bertanggung jawab atas setiap konten, komentar, dan aktivitas yang mereka lakukan di dunia maya. Tanggung jawab digital mencakup menggunakan hak berekspresi secara bijak, tidak merugikan orang lain (melalui perundungan siber/ *cyberbullying*), dan menjaga jejak digital yang positif (Kulsum & Muhid, 2022).
3. Kesantunan (*Adab*) dan Hormat: Nilai ini mengajarkan penggunaan bahasa yang baik, sopan, dan etis (sesuai etika) saat berinteraksi di media sosial, *chat*, maupun forum daring, serta menghindari ujaran kebencian, caci maki, dan fitnah. Kesantunan digital selaras dengan perintah untuk berkata baik dan menghindari perkataan buruk (Al-Qur'an, 17:53).
4. Kehati-hatian (*Tabayyun*): Prinsip ini sangat penting dalam literasi digital, yaitu memeriksa kebenaran (verifikasi) sebuah informasi

sebelum menyebarkannya. *Tabayyun* menjadi filter utama untuk menangkal *boaks* dan fitnah di era banjir informasi (Al-Qur'an, 49:6). Isti'ana (2024) menegaskan bahwa ini adalah bagian dari etika bermedia seorang muslim.

5. Amanah (Dapat Dipercaya): Nilai ini berkaitan dengan menjaga privasi diri dan orang lain, serta menjauhi plagiarisme dan pencurian hak cipta konten digital. Dalam konteks teknologi, amanah berarti menggunakan kekayaan intelektual orang lain secara jujur dan tidak menyalahgunakan data pribadi (Eryandi, 2023).

### **E. Peran Pendidikan Islam dalam Ekosistem Digital**

Pendidikan Islam memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk arah moral masyarakat di tengah ekosistem digital yang berkembang pesat dan penuh tantangan. Dunia digital sering kali memunculkan pola pikir sekuler, materialistik, atau bahkan permisif yang dapat bertentangan dengan prinsip-prinsip spiritual Islam. Dalam situasi seperti ini, pendidikan Islam berfungsi sebagai kompas moral yang menuntun peserta didik agar tetap mampu menavigasi teknologi dengan nilai-nilai keagamaan yang kokoh. Perannya tidak hanya sebatas memberikan peringatan atau pembatasan, tetapi juga mengajak peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara produktif, inovatif, dan transformatif sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Salah satu kontribusi penting pendidikan Islam dalam ruang digital adalah kemampuannya berfungsi sebagai filter sekaligus penyeimbang nilai. Pendidikan Islam membekali peserta didik dengan landasan akhlak dan daya kritis yang memungkinkan mereka memilah informasi secara bijak. Dalam konteks banjir informasi, peserta didik kerap terpapar konten negatif, misinformasi, hingga ideologi yang tidak selaras dengan keyakinan Islam. Di sinilah peran pendidikan Islam menjadi sangat signifikan karena membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi, menolak, dan menyaring konten yang merugikan atau menyesatkan (Yunita & Mujib, 2021). Dengan

demikian, dunia digital tidak hanya dipandang sebagai ancaman, tetapi juga sebagai ruang yang perlu dihadapi dengan kecermatan, kehati-hatian, dan kesadaran moral.

Selain itu, pendidikan Islam memiliki mandat fundamental untuk mengintegrasikan literasi digital dengan pendidikan karakter. Upaya ini menekankan bahwa penguasaan keterampilan teknis (seperti menemukan sumber terpercaya, membaca informasi secara kritis, serta memahami keamanan digital) harus berjalan seiring dengan internalisasi nilai-nilai utama seperti kejujuran, amanah, dan prinsip *tabayyun*. Integrasi antara literasi digital dan nilai karakter ini bertujuan memastikan bahwa kecakapan teknologi tidak menjadi instrumen yang disalahgunakan, melainkan digunakan untuk aktivitas yang konstruktif dan sesuai dengan etika Islam (Eryandi, 2023). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang mahir, tetapi juga menjadi pribadi yang bermoral dan bertanggung jawab di ruang digital.

Peran pendidikan Islam dalam ekosistem digital juga dapat dilihat dari kemampuannya memanfaatkan teknologi sebagai sarana dakwah dan internalisasi nilai secara inovatif. Teknologi digital membuka peluang besar untuk menyampaikan pesan moral dan ajaran agama melalui format yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda, seperti video edukatif, podcast keislaman, dan berbagai konten positif di media sosial. Dengan memanfaatkan media digital tersebut, pesan-pesan keislaman dapat disampaikan dengan cara yang lebih komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan Generasi Z serta Generasi Alpha yang tumbuh dalam budaya visual dan interaktif (Isti'ana, 2024). Pendekatan ini tidak hanya memperluas jangkauan dakwah, tetapi juga menjadikan nilai-nilai Islam lebih mudah dipahami dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat yang lebih luas, pendidikan Islam berperan penting dalam membentuk warga digital Islami, yakni individu yang mampu terlibat aktif di ruang maya dengan tetap memegang adab, menghormati perbedaan, serta menjaga etika komunikasi. Konsep kewargaan digital

Islami ini selaras dengan gagasan *digital citizenship* yang menekankan pentingnya perilaku bertanggung jawab, aman, dan etis saat memanfaatkan teknologi (Ribble, 2015). Melalui pembinaan yang berkelanjutan, peserta didik diarahkan untuk menjadi bagian dari komunitas digital yang positif, produktif, dan konstruktif, sekaligus mencerminkan nilai-nilai umat terbaik (*khairu ummah*) baik dalam kehidupan nyata maupun dalam interaksi daring.

Dengan demikian, peran pendidikan Islam dalam ekosistem digital tidak hanya terbatas pada pengawasan moral, tetapi mencakup transformasi cara berpikir dan bertindak di dunia maya. Hal ini menjadikan pendidikan Islam sebagai pilar utama dalam membangun masyarakat digital yang beradab, kritis, kreatif, dan tetap berpegang teguh pada nilai-nilai luhur Islam.

#### **F. Generasi Cerdas dan Berakhlak di Era Digital**

Membangun generasi muslim yang cerdas dan berakhlak mulia di era digital merupakan tantangan besar yang menuntut keterlibatan banyak pihak. Generasi saat ini tidak hanya dituntut menguasai kecakapan teknologi, tetapi juga mampu menempatkan nilai-nilai Islam sebagai fondasi moral dalam setiap aktivitas digitalnya. Tujuan utama dari upaya ini adalah menciptakan warga digital Islami yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga kokoh dalam prinsip etika, spiritualitas, dan karakter. Sinergi antara pendidikan, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial menjadi kunci agar generasi muslim dapat tumbuh sebagai pribadi yang literat, adaptif, dan beradab dalam dunia tanpa batas ini.

Salah satu strategi penting dalam proses ini adalah integrasi literasi digital ke dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) maupun sebaliknya. Pendidikan tidak lagi cukup hanya mengajarkan kompetensi keagamaan secara teoritis, tetapi juga harus mengaitkannya dengan konteks nyata yang dihadapi peserta didik dalam ruang digital. Misalnya, prinsip tabayyun perlu dikuatkan ketika peserta didik mempelajari cara memilah dan memverifikasi informasi agama di internet, sementara

nilai adab harus diterapkan ketika mereka berdiskusi atau berinteraksi melalui platform digital. Integrasi nilai dan kompetensi seperti ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan karakter harus dirancang secara sistematis dan terpadu, bukan sebagai tambahan terpisah dari kurikulum inti (Zubaedi, 2015).

Selain peran lembaga pendidikan, keluarga juga memegang posisi yang sangat sentral dalam membentuk kecerdasan dan akhlak digital. Orang tua sebagai *madrasah ula* bertanggung jawab memberikan pendampingan aktif melalui pengawasan yang bijak (*parental control*) dan pembiasaan perilaku digital yang santun. Pendampingan ini tidak hanya berupa pembatasan akses, tetapi juga edukasi tentang keamanan digital, penggunaan media sosial yang sehat, dan pembentukan kebiasaan bermedia yang bertanggung jawab. Keteladanan orang tua dalam bersikap di ruang digital sangat menentukan bagaimana seorang anak memahami norma interaksi online (Kulsum & Muhid, 2022). Dengan kata lain, karakter digital anak terbentuk bukan hanya dari apa yang diajarkan, tetapi dari apa yang mereka lihat setiap hari dari lingkungan terdekatnya.

Selain keluarga dan sekolah, komunitas juga berperan penting dalam menciptakan ekosistem digital yang sehat dan berorientasi karakter. Lingkungan sekolah dan masyarakat perlu membangun budaya digital yang positif melalui kampanye etika bermedia, seminar literasi digital, pembiasaan adab dalam komunikasi, dan pengaturan penggunaan perangkat teknologi yang jelas. Upaya kolektif semacam ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial peserta didik terhadap komunitasnya, baik dalam interaksi langsung maupun dalam dunia maya. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip kewargaan digital yang dikemukakan Ribble (2015), yaitu bahwa etika digital tidak hanya lahir dari kemampuan individu, tetapi juga dari kultur sosial yang mendukungnya.

Menghadapi era yang terus berubah, literasi digital perlu ditempatkan sebagai proses pembelajaran sepanjang hayat. Teknologi berkembang dengan sangat cepat sehingga keterampilan digital yang relevan saat ini

bisa saja tidak lagi memadai dalam beberapa tahun ke depan. Oleh karena itu, pendidikan harus menanamkan kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan semangat belajar berkelanjutan (*learning and innovation skills*), sebagaimana ditekankan oleh Martin (2006). Dengan membangun pola pikir belajar sepanjang hayat, peserta didik dapat terus berkembang dan tetap relevan di tengah perubahan teknologi yang sangat dinamis, tanpa kehilangan arah moral dan spiritualitasnya.

Meskipun era digital menawarkan berbagai peluang, ia juga membawa tantangan moral dan sosial yang signifikan. Salah satu tantangan terbesar adalah maraknya hoaks, fitnah, dan disinformasi yang menyebar lebih cepat dibandingkan proses verifikasi. Dorongan impulsif untuk membagikan informasi tanpa tabayyun menjadi kebiasaan yang bertentangan dengan nilai kejujuran dan amanah yang dijunjung tinggi dalam Islam (Kulsum & Muhiid, 2022). Selain itu, ruang digital juga sering kali menciptakan degradasi etika komunikasi. Anonimitas dan jarak yang memisahkan pengguna memicu munculnya perilaku tidak beradab, seperti *cyberbullying* dan *hate speech*, yang jelas bertentangan dengan prinsip adab Islam dalam menghormati orang lain (Livingstone & Haddon, 2009).

Tantangan lain yang tidak kalah berbahaya adalah paparan terhadap konten negatif, seperti pornografi dan kekerasan, yang dapat merusak pola pikir dan mengikis nilai-nilai kesucian diri (*iffah*) serta pengendalian diri (*mujahadah*). Kemudahan akses terhadap konten seperti ini membuat peserta didik rentan terhadap penyimpangan moral jika tidak dibekali dengan kontrol diri yang kuat. Selain itu, krisis privasi dan keamanan digital juga menjadi persoalan serius. Kurangnya pengetahuan tentang keamanan siber membuat peserta didik mudah terjebak dalam pencurian data, *phishing*, atau penipuan digital, yang pada akhirnya dapat melanggar nilai amanah dan tanggung jawab. Rekam jejak digital (*digital footprint*) yang buruk pun dapat menimbulkan dampak etis jangka panjang.

Tidak hanya itu, penggunaan teknologi secara berlebihan juga dapat menyebabkan individualisme dan isolasi sosial. Peserta didik yang

terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia maya sering kali mengabaikan interaksi sosial secara langsung, sehingga melemahkan nilai ukhuwah, empati, dan kepedulian terhadap sesama. Fenomena ini menunjukkan bahwa tantangan di era digital tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga menyentuh dimensi sosial dan spiritual manusia.

Dengan demikian, membangun generasi cerdas dan berakhlak di era digital merupakan proses multidimensional yang menuntut integrasi nilai, keterampilan, pendampingan, dan kultur sosial yang sehat. Pendidikan Islam, keluarga, sekolah, dan masyarakat perlu berkolaborasi untuk menciptakan generasi yang tidak hanya unggul dalam kecakapan digital, tetapi juga kuat dalam karakter, akhlak, dan identitas keislamannya.

### Daftar Pustaka

- Al-Abrasyi, M. A. (1970). *Dasar-dasar pokok pendidikan Islam*. Bulan Bintang.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43–55.  
<https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43>
- Christ, W. G., & Potter, W. J. (1998). Media Literacy, Media Education, and the Academy. *Journal of Communication*, 48(1), 5–15. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1998.tb02733.x>
- Eryandi, E. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Karakter di Era Digital. *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.62070/kaipi.v1i1.27>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Hildawati, Haryani, & Umar, N. (2024). *Literasi Digital Wawasan Cerdas Dalam Perkembangan Dunia Digital Terkini*. PT.Green Pustaka Indonesia.

- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action : a white paper on the digital and media literacy recommendations of the Knight Commission on the information needs of communities in a democracy*. Aspen Institute.
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>
- Kern, R. (2000). *Literacy and Language Teaching*. OUP Oxford.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12, 157–170. <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final report 2009*. London School of Economics and Political Science.
- Martin, A. (2006). A european framework for digital literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(2), 151–161. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-02-06>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press.
- Ribble, M. (with Internet Archive). (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. Eugene, Oregon : International Society for Technology in Education. [http://archive.org/details/digitalcitizensh0000ribb\\_x4u3](http://archive.org/details/digitalcitizensh0000ribb_x4u3)
- Stallings, W. (2010). *Computer organization and architecture: Designing for performance* (8th ed). Prentice Hall.
- UNESCO. (2006). *Education for all: Literacy for life; EFA global monitoring report, 2006—UNESCO Digital Library*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141639>

- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2—UNESCO Digital Library*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403>
- UNICEF. (2019). *Digital literacy for children: Exploring definitions and frameworks*. Office of Global Insight and Policy.
- Yakub, T. I. (2025). *Terjemah Ihya` Ulumuddin 1*. Republika.
- Yunita, Y., & Mujib, A. (2021). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Jurnal TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 78–90.
- Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.



# BAB 10

## TEKNOLOGI, MEDIA SOSIAL, DAN TRANSFORMASI BUDAYA BELAJAR

BAKHTIAR

### **A. Pergeseran Paradigma dalam Budaya Belajar**

Transformasi digital telah menggeser fondasi pendidikan dari model tradisional yang berusia berabad-abad menuju ekosistem belajar yang dinamis dan tanpa batas. Pergeseran ini bukan sekadar perubahan alat atau medium, melainkan sebuah revolusi paradigma yang mendefinisikan ulang hubungan antara guru, peserta didik, dan pengetahuan (Sokolova et al., 2019). Esensi dari transformasi ini adalah peralihan dari budaya belajar yang terstruktur, linear, dan berpusat pada guru menuju budaya yang kolaboratif, personal, dan berpusat pada peserta didik, dengan teknologi dan media sosial sebagai katalis utamanya.

Paradigma pendidikan tradisional berakar pada model industri, di mana pengetahuan diperlakukan sebagai barang yang stabil dan harus ditransmisikan dari guru sebagai pemegang otoritas tunggal kepada

peserta didik yang pasif. Dalam model ini, ruang kelas fisik menjadi arena utama di mana pembelajaran terjadi secara seragam, satu arah, dan terstruktur melalui kurikulum yang kaku. Guru berperan sebagai “*sage on the stage*” atau “orang bijak di panggung,” yang bertugas menyampaikan konten dan mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui ujian standar (Lampert & Chadwick, 2010). Sistem ini, meskipun terstruktur, seringkali memarginalkan perbedaan kecepatan belajar, minat individual, dan konteks pengetahuan di dunia nyata.

Kemunculan internet dan platform digital telah mendobrak tembok-tembok ruang kelas ini. Platform seperti Coursera, EdX, Ruangguru, dan Zenius telah mendemokratisasi akses terhadap pendidikan berkualitas. Seorang peserta didik di daerah terpencil kini dapat mengakses kuliah dari profesor universitas ternama dunia (Ansari & Khan, 2020). Lebih dari itu, sumber belajar seperti YouTube, Google Scholar, dan perpustakaan digital telah menggeser guru dari posisinya sebagai satu-satunya sumber pengetahuan utama.

Media sosial dan alat kolaborasi online seperti grup Discord dan Google Docs telah menciptakan ruang belajar sosial yang melampaui batas geografis (Bennett & Segerberg, 2012). Peserta didik tidak lagi terbatas untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya, tetapi dapat berdiskusi dan mengerjakan proyek dengan rekan dari belahan dunia lain. Ini memupuk pertukaran budaya dan perspektif yang memperkaya pemahaman, sekaligus melatih keterampilan kolaborasi yang esensial di abad ke-21.

Dalam merespons perubahan ini, peran guru mengalami redefinisi yang mendalam. Guru tidak lagi menjadi pusat dari seluruh proses belajar, melainkan beralih peran menjadi “*guide on the side*” atau “pemandu di samping” (Br Halawa, 2021). Keahlian mereka tidak lagi hanya terletak pada penguasaan konten, tetapi pada kemampuan untuk mendesain pengalaman belajar, memfasilitasi diskusi yang mendalam, dan membimbing peserta didik menavigasi banjir informasi.

Di sisi lain, peran peserta didik berubah dari penerima informasi yang pasif menjadi pembelajar aktif dan mandiri (*self-directed learning*).

Penelitian oleh Handayani et al. (2024) membuktikan bahwa kemandirian belajar dan penggunaan internet sebagai sumber belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik. Temuan serupa di pendidikan tinggi mengungkap bahwa Self-Directed Learning (SDL) efektif dalam meningkatkan kemandirian dan pencapaian akademik mahasiswa didik (Peserta didiknto, 2024).

Pergeseran paradigma ini membawa serta sejumlah tantangan yang kompleks. Kesenjangan digital berpotensi memperlebar ketimpangan akses pendidikan. Selain itu, kemudahan akses informasi juga berarti terpaparnya peserta didik pada informasi yang tidak akurat (hoaks) dan distraksi dari hiburan digital (Oktavia, 2024).

Yang paling mendasar, kehadiran Kecerdasan Buatan (AI) mempertanyakan validitas sistem penilaian tradisional, karena AI mampu mengerjakan tugas-tugas seperti menulis esai atau memecahkan masalah kompleks (Shimabukuro, 2025). Ini memaksa pendidik untuk merefleksikan ulang: jika mesin dapat melakukan tugas tersebut, kemampuan manusia apa yang seharusnya menjadi fokus pendidikan?

Perjalanan dari kelas konvensional ke ruang digital merupakan sebuah transformasi budaya belajar yang tidak terelakkan dan fundamental. Inti dari perubahan ini adalah pergeseran kekuatan dari guru ke peserta didik, dari ketergantungan menjadi kemandirian, dan dari keterbatasan ruang fisik menuju keluasannya dunia virtual. Tantangan yang muncul harus dijawab dengan memperkuat literasi digital, merancang kurikulum yang menekankan kreativitas dan berpikir kritis, serta memosisikan guru sebagai fasilitator yang memberdayakan.

## **B. Pembelajaran Kolaboratif dan Komunitas Belajar Virtual di Era Media Sosial**

Era digital telah mentransformasi dunia pendidikan dengan menghadirkan paradigma baru yang menempatkan kolaborasi dan jejaring sosial sebagai inti dari proses belajar. Media sosial, yang awalnya didesain untuk interaksi sosial, telah berevolusi menjadi ruang belajar

dinamis yang melampaui batas fisik ruang kelas dan institusi tradisional (Ansari & Khan, 2020). Transformasi ini melahirkan komunitas belajar virtual, di mana pengetahuan tidak lagi ditransmisikan secara satu arah, melainkan dibangun secara kolektif melalui interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah bersama (Harmony, 2023).

Inti dari transformasi ini adalah terciptanya ekosistem pengetahuan yang inklusif dan tanpa batas. Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang terstruktur dan terikat waktu, komunitas belajar virtual menawarkan fleksibilitas dan keberlanjutan. Dalam ruang-ruang digital ini, peserta didik dapat terhubung dengan para ahli, praktisi, dan sesama pembelajar dari berbagai belahan dunia, membentuk apa yang dikenal sebagai "komunitas praktisi" (*communities of practice*) (Wacana, 2017). Dalam komunitas semacam ini, proses belajar terjadi secara organik melalui partisipasi dan keterlibatan aktif dalam suatu bidang minat yang sama. Penelitian di Kota Semarang menunjukkan realitas positif dari fenomena ini, di mana media sosial dimanfaatkan untuk memperluas jejaring pertemanan, menciptakan komunitas belajar, serta menambah sumber dan kemudahan dalam belajar daring (Harmony, 2023).

Keberhasilan komunitas belajar virtual sangat bergantung pada peran teknologi dan platform digital yang memfasilitasinya. Platform-platform ini dapat dikategorikan berdasarkan fungsi dan karakteristik kolaborasinya.

Komunitas online dan grup diskusi terstruktur seperti Grup Facebook, Discord, atau Telegram memungkinkan terbentuknya ruang diskusi yang berfokus pada mata pelajaran atau topik spesifik. Sebuah penelitian tentang pembelajaran kolaboratif menyoroti bahwa interaksi positif dan tanggung jawab dalam penyelesaian tugas kelompok merupakan kunci keberhasilan (Sulistiyawati & Zuchdi, 2016).

Platform kolaborasi real-time untuk penyelesaian tugas seperti Google Docs dan Microsoft 365 telah merevolusi cara kerja kelompok. Platform ini menghapus hambatan geografis dengan memungkinkan banyak pengguna untuk mengedit dokumen dan memberikan umpan balik secara real-time. Sebuah penelitian menemukan bahwa media

sosial mendukung pembelajaran kolaboratif dengan membuatnya lebih efisien, memungkinkan peserta didik untuk berdialog tanpa perlu berada di lokasi geografis tertentu (Wacana, 2017).

forum diskusi dan aplikasi percakapan seperti Reddit atau Quora menyediakan platform untuk pertanyaan dan jawaban yang mendalam. Tidak hanya itu, aplikasi percakapan seperti WhatsApp juga telah diadopsi untuk tujuan pedagogis. Sebuah studi menunjukkan bahwa platform ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi peserta didik abad 21 melalui diskusi dan berbagi video pembelajaran (Mu'alimah & Ishafit, 2017).

Kehadiran komunitas belajar virtual tidak hanya sekadar perubahan medium, tetapi juga mendorong transformasi budaya belajar yang mendalam. Budaya belajar yang sebelumnya cenderung individualis dan kompetitif, berubah menjadi lebih kolaboratif dan kooperatif (Sulistyawati & Zuchdi, 2016). Dalam ruang virtual, pengetahuan tidak lagi dianggap sebagai milik individu, melainkan sebagai hasil konstruksi bersama. Setiap kontribusi, apakah itu pertanyaan, jawaban, komentar, atau berbagi sumber daya, merupakan batu bata yang menyusun pemahaman kolektif seluruh komunitas (Ansari & Khan, 2020).

Transformasi ini juga menumbuhkan kemandirian belajar (*self-directed learning*) dan tanggung jawab sosial. Individu didorong untuk mengambil inisiatif dalam mencari pengetahuan, sekaligus merasa bertanggung jawab untuk berkontribusi kembali kepada komunitas. Namun, penting untuk diwaspadai bahwa realitas ruang virtual juga membawa dampak ganda. Di samping dampak positif, muncul pula tantangan seperti berkurangnya interaksi sosial langsung, potensi mis-manajemen waktu, dan risiko kesehatan mental jika penggunaan media sosial tidak dikelola dengan optimal (Wacana, 2017).

Pembelajaran kolaboratif yang difasilitasi oleh media sosial dan komunitas virtual telah membuka babak baru dalam dunia pendidikan. Konsep ini telah menggeser paradigma belajar dari aktivitas yang terisolasi menjadi proses sosial yang dinamis, inklusif, dan tanpa batas (Harmony, 2023). Meskipun tantangan seperti kesenjangan digital dan

dampak negatif media sosial tetap ada, potensi positifnya untuk memberdayakan pembelajar dan membangun pengetahuan secara kolektif jauh lebih besar. Masa depan pendidikan terletak pada kemampuan kita untuk mengoptimalkan ruang-ruang digital ini, sambil secara bijak mengatasi risikonya, sehingga tercipta ekosistem belajar seumur hidup yang benar-benar demokratis dan kolaboratif (Ansari & Khan, 2020).

### C. Tantangan dan Disrupsi

Selain membawa revolusi dalam akses dan kolaborasi, teknologi dan media sosial telah memperkenalkan serangkaian tantangan kompleks yang mengganggu fondasi budaya belajar modern. Di balik kemudahan mencari informasi, tersembunyi paradoks yang justru dapat menghambat pembelajaran mendalam: banjir informasi (*information overload*), epidemi misinformasi, dan erosi bertahap pada daya konsentrasi yang berkelanjutan. Tantangan-tantangan ini tidak hanya menyangkut teknik belajar, tetapi secara langsung memengaruhi kesehatan mental, kebiasaan kognitif, dan kualitas pengetahuan yang dibangun. Oleh karena itu, analisis kritis terhadap dampak negatif ini menjadi penting untuk memetakan transformasi budaya belajar yang seimbang, di mana kemajuan teknologi diimbangi dengan ketangguhan mental dan intelektual pembelajar (Oktavia, 2024).

Banjir Informasi dan Siklus Kecemasan FOMO. Internet telah menghilangkan kelangkaan informasi, namun menciptakan masalah baru berupa kelimpahan yang membanjiri (*information overload*). Pembelajar yang mencari sumber untuk sebuah tugas dapat dengan cepat terjerumus dalam labirin tak berujung yang berisi jutaan artikel, video, forum, dan opini. Situasi ini memicu dua masalah utama. Pertama, kesulitan menyaring dan menilai mana informasi yang paling relevan, akurat, dan berkualitas, sehingga menghabiskan waktu dan energi kognitif yang besar. Kedua, kondisi ini memicu *Fear of Missing Out* (FOMO), yaitu kecemasan bahwa ada informasi penting, pembaruan, atau diskusi yang terlewat jika tidak terus-menerus

terhubung (Mardian & Sari, 2022). FOMO menciptakan siklus ketergantungan: kecemasan mendorong pemeriksaan media sosial yang lebih sering, yang kemudian memperburuk perasaan kewalahan oleh informasi, dan kembali meningkatkan kecemasan. Budaya belajar yang seharusnya tenang dan reflektif, berisiko berubah menjadi aktivitas reaktif dan penuh tekanan.

Epidemi Hoaks dan Perusakan Fondasi Pengetahuan Ilmiah. Tantangan yang lebih berbahaya adalah mudahnya penyebaran hoaks dan misinformasi. Media sosial dengan algoritma yang mengutamakan keterlibatan (*engagement*) seringkali mendorong konten yang sensasional dan emosional, terlepas dari kebenarannya, untuk menyebar lebih cepat daripada informasi yang faktual namun kurang menarik. Kemudahan untuk membagikan (*share*) tanpa verifikasi telah merusak budaya kritis yang esensial dalam pembelajaran (Mardian & Sari, 2022). Banyak pembelajar, terutama generasi muda yang tumbuh dengan media sosial sebagai sumber utama informasi, kesulitan membedakan antara opini, iklan, dan fakta ilmiah. Hal ini mengikis kepercayaan pada metode ilmiah, otoritas keahlian, dan institusi pengetahuan seperti sekolah dan universitas. Ketika narasi yang tidak berdasar dapat disamakan statusnya dengan penelitian bertahun-tahun, dasar dari budaya belajar yakni penghormatan pada bukti dan kebenaran menjadi rapuh.

Budaya “instant” dan Pembajakan Daya Konsentrasi. Mungkin dampak paling halus namun paling mendalam adalah transformasi kebiasaan kognitif akibat desain platform digital. Platform seperti TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts didesain untuk memberikan stimulasi berkelanjutan melalui konten-konten singkat (3-60 detik). Algoritma mereka secara canggih mempelajari preferensi pengguna untuk menyajikan rangkaian konten yang tak terputus. Paparan terus-menerus terhadap format ini melatih otak untuk mengharapkan imbalan (*reward*) intelektual atau hiburan yang instan, dan mengurangi toleransi terhadap stimuli yang lambat, monoton, atau membutuhkan usaha kognitif yang mendalam (Livia & Irawan, 2024). Dampaknya adalah penurunan daya konsentrasi yang berkelanjutan (*short attention span*). Membaca buku teks bab demi bab, menyimak

kuliah panjang, atau menyusun argumen kompleks menjadi aktivitas yang semakin menantang. Belajar yang efektif seringkali membutuhkan keadaan “*flow*” atau keteralihan penuh, yang sulit dicapai ketika otak telah terkondisikan untuk beralih perhatian setiap beberapa detik. Penelitian menunjukkan bahwa budaya “*scroll*” ini berkontribusi pada penurunan minat baca yang mendalam, karena membaca dirasakan sebagai proses yang terlalu lambat dan kurang memberikan stimulasi instan dibandingkan konten audiovisual (Livia & Irawan, 2024; Oktavia, 2024).

Menghadapi tantangan ini, transformasi budaya belajar yang paling urgen adalah mengintegrasikan literasi digital dan literasi kritis sebagai kompetensi dasar, setara dengan membaca, menulis, dan berhitung. Literasi digital dalam konteks ini melampaui sekadar kemampuan teknis menggunakan perangkat. Ia harus mencakup: (1) Literasi Informasi: Keterampilan untuk mencari, mengevaluasi kredibilitas sumber (membedakan situs ilmiah dan blog pribadi, mengecek tanggal publikasi dan afiliasi penulis), serta menyintesis informasi dari berbagai sumber. (2) Literasi Media: Pemahaman bagaimana algoritma media sosial bekerja, bagaimana konten dirancang untuk memengaruhi emosi, dan motif ekonomi/politik di balik penyebaran informasi. (3) Kritisisme Aktif: Budaya untuk selalu mempertanyakan “mengapa” dan “bagaimana” sebuah klaim diketahui, bukan hanya menerima “apa” isi informasinya. Ini termasuk melatih skeptisisme yang sehat dan memverifikasi sebelum membagikan.

Transformasi ini menggeser tujuan belajar dari yang awalnya akumulasi informasi menuju pengembangan kebijaksanaan dalam menavigasi samudra informasi. Peran pendidik pun bertransformasi dari pemberi informasi menjadi pelatih keterampilan kritis yang membimbing siswa mengarahi kompleksitas dunia digital, melindungi kesehatan mental mereka dari FOMO dan kecemasan, serta melatih kembali “otak” konsentrasi yang dalam melalui praktik-praktik seperti *deep work* atau *mindful reading*.

Tantangan yang dibawa oleh informasi berlebih, hoaks, dan penurunan daya konsentrasi merupakan sisi gelap dari kemajuan teknologi dalam pendidikan. Namun, dampak negatif ini bukanlah akhir dari budaya belajar yang bermakna, melainkan sebuah panggilan untuk transformasi yang lebih dalam. Masa depan budaya belajar yang sehat bergantung pada kemampuan kita untuk tidak hanya mengadopsi alat-alat baru, tetapi juga secara kolektif membangun ketahanan kognitif dan digital. Dengan menjadikan literasi digital dan literasi kritis sebagai inti dari proses pendidikan, kita dapat mengubah ancaman disrupsi menjadi peluang untuk membentuk generasi pembelajar yang tidak hanya terinformasi, tetapi juga bijaksana, kritis, dan mampu menjaga kedalaman berpikir di tengah hiruk-pikuk dunia digital.

#### **D. Personalisasi Pengalaman Belajar melalui Kecerdasan Buatan (AI) dan Algoritma**

Revolusi digital dalam pendidikan telah melampaui sekadar digitalisasi materi ajar menuju transformasi fundamental dalam cara pembelajaran dirancang dan dialami. Inti dari transformasi ini adalah pergeseran paradigma dari model “satu ukuran untuk semua” (*one-size-fits-all*) menuju ekosistem belajar yang benar-benar personal dan responsif. Teknologi Kecerdasan Buatan (AI) dan analitik data berperan sebagai enabler utama dalam perubahan ini, memungkinkan pengalaman belajar yang secara dinamis disesuaikan dengan kecepatan, gaya kognitif, minat, dan kebutuhan unik setiap pembelajar (M.R. et al., 2025). Personalisasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga merepresentasikan prinsip pedagogis yang lebih dalam tentang penghargaan terhadap individualitas dan potensi setiap siswa.

Implementasi personalisasi berbasis AI bergantung pada siklus berkelanjutan yang terdiri dari pengumpulan data, analisis, dan adaptasi. Proses ini dimulai dengan deteksi profil belajar. Sistem AI menganalisis jejak digital siswa (seperti waktu yang dihabiskan pada suatu materi, pola kesalahan dalam latihan, pola navigasi, dan interaksi dengan konten) untuk mengidentifikasi gaya belajar, tingkat penguasaan awal,

dan bahkan keadaan emosional selama belajar. Sebuah studi menunjukkan bahwa dengan menganalisis log aktivitas dan respons siswa, algoritma dapat mengidentifikasi gaya belajar dengan akurasi yang sangat tinggi (Zhou & Smith, 2024).

Setelah profil teridentifikasi, AI melakukan adaptasi konten dan jalur belajar. Platform adaptif seperti Khan Academy menggunakan algoritma untuk secara otomatis menyesuaikan kesulitan soal dan mengatur ulang urutan materi berdasarkan performa real-time siswa (Williams, n.d.). Lebih lanjut, AI Chatbots dan Tutor Virtual seperti ChatGPT menghadirkan lapisan interaktivitas yang mendalam. Mereka berfungsi sebagai tutor 24/7 yang dapat menjawab pertanyaan, menjelaskan konsep dengan berbagai analogi, dan menciptakan latihan soal secara instan sesuai dengan level pemahaman pengguna. Sebuah *Randomized Controlled Trial* (RCT) pada pendidikan kedokteran menemukan bahwa intervensi platform pembelajaran personal berbasis AI secara signifikan meningkatkan skor akademik dan durasi belajar mandiri siswa (Zhang et al., 2025).

Dampak paling transformatif dari personalisasi AI adalah pergeseran budaya belajar dari yang standar menjadi inklusif. Sistem ini secara inherent dirancang untuk merangkul keragaman neurologis dan kognitif (Williams, n.d.). Bagi siswa dengan disabilitas belajar, teknologi adaptif dapat menyediakan modifikasi yang memungkinkan mereka mengakses kurikulum inti dengan dukungan yang tepat. Budaya belajar pun bergeser dari ketergantungan penuh pada guru menuju kemampuan belajar mandiri (*self-directed learning*) yang lebih besar (Sokolova et al., 2019). Meta-analisis terhadap pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan tinggi mengonfirmasi bahwa pendekatan personal meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif seperti motivasi (Hooshyar et al., 2024).

Alih-alih tergantikan, guru beralih dari “penyampai pengetahuan” utama menjadi “pembimbing dan fasilitator” yang strategis. Dengan beban administratif seperti penilaian yang dapat diotomatisasi, guru dapat mencurahkan lebih banyak waktu untuk interaksi manusiawi yang

kompleks: membimbing diskusi mendalam dan memberikan dukungan sosial-emosional.

Meski menjanjikan, implementasi personalisasi AI tidak tanpa tantangan. Isu kesenjangan digital dan bias algoritma mengancam dapat memperburuk ketidaksetaraan jika akses terhadap teknologi tidak merata atau jika data latihan algoritma mengandung bias (M.R. et al., 2025). Privasi data siswa juga menjadi perhatian serius, mengingat sistem mengumpulkan informasi perilaku yang sangat mendetail.

Personalisi pengalaman belajar melalui AI merepresentasikan titik konvergensi antara kemajuan teknologi dan prinsip pedagogi yang berpusat pada siswa. Dengan kemampuannya untuk mendeteksi kebutuhan individu dan merespons secara adaptif, AI mengubah pendidikan dari model produksi massal menuju pengalaman yang manusiawi dan inklusif. Transformasi ini bukan tentang menggantikan hubungan edukatif antara guru dan siswa, melainkan memberdayakan kedua belah pihak. Masa depan budaya belajar terletak pada sinergi ini—di mana kecerdasan mesin digunakan secara bijak untuk mengembangkan kecerdasan, otonomi, dan karakter manusia.

### **E. Masa Depan Budaya Belajar**

Dunia pendidikan global sedang mengalami pergeseran paradigma yang fundamental, bergerak meninggalkan model “sekolah seumur hidup” (*schooling for life*) menuju filosofi “belajar sepanjang hayat” (*lifelong learning*). Teknologi digital dan media sosial bukan sekadar alat bantu dalam transisi ini, melainkan arsitek utama yang membentuk ekosistem belajar baru yang lebih terbuka, terukur, dan terpersonalisasi. Masa depan budaya belajar dicirikan oleh tiga pilar utama: penguasaan keterampilan abad 21 yang esensial, validasi pembelajaran melalui *micro-credential*, dan perluasan akses melalui demokratisasi pendidikan. Transformasi ini mengubah esensi belajar dari sebuah fase formal dalam hidup menjadi proses yang cair, berkelanjutan, dan berpusat

pada pengembangan kapabilitas individu yang relevan dengan dinamika masyarakat dan dunia kerja (Mughtar et al., 2021).

Kurikulum untuk Kompleksitas. Di tengah automasi dan banjir informasi, nilai manusia terletak pada kemampuan kognitif tingkat tinggi dan sosial yang tidak mudah tergantikan oleh mesin. Inilah sebabnya Keterampilan 4C—*Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Communication* (Komunikasi)—menjadi inti dari kurikulum masa depan (Wijayanti & Haryanto, 2020). Berbeda dengan pengetahuan konten yang mudah diakses, keterampilan ini membutuhkan praktik dan konteks. Teknologi digital, khususnya media sosial dan platform kolaboratif, menjadi ruang latihan yang ideal. Melalui proyek kolaboratif di platform seperti GitHub atau Miro, diskusi kritis di forum online, atau pembuatan konten kreatif di media sosial, peserta didik mengasah kemampuan untuk memecahkan masalah kompleks, bekerja dalam tim virtual, dan mengartikulasikan ide-ide mereka secara efektif. Pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan dengan teknologi, seperti yang ditunjukkan dalam implementasi model PjBL-STEAM (Project-Based Learning, Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan keterampilan 4C ini dengan memberikan konteks autentik dan interdisipliner (Damayanti et al., 2023).

Salah satu disrupsi paling nyata dalam ekosistem pendidikan adalah munculnya *micro-credential*. Ini merupakan sertifikasi digital (seperti *badges* atau sertifikat online) yang mengakui penguasaan suatu keterampilan atau kompetensi spesifik, biasanya diperoleh melalui kursus online singkat, *bootcamp*, atau program pelatihan yang terfokus (Suryanto & Kurniawan, 2023). Kehadirannya menjawab dua kebutuhan mendasar era digital: kecepatan dan relevansi. Sementara gelar universitas tradisional membutuhkan waktu tahunan untuk diselesaikan, *micro-credential* memungkinkan individu untuk secara cepat dan fleksibel menguasai keterampilan teknis terkini yang langsung dibutuhkan industri, seperti analisis data, pemasaran digital, atau pemrograman Python.

Bangkitnya sistem sertifikasi mikro ini mulai menggoyang monopoli gelar formal sebagai satu-satunya sinyal kompetensi. Perusahaan-perusahaan ternama seperti Google, Microsoft, dan IBM kini menawarkan jalur sertifikasi profesional mereka sendiri. Transformasi ini mereformasi budaya belajar menjadi lebih modular, berorientasi hasil (outcome-based), dan berkelanjutan. Individu tidak lagi belajar untuk sekadar menyelesaikan program, tetapi untuk mengumpulkan portofolio kompetensi yang terus diperbarui, merefleksikan perjalanan belajar mereka yang unik dan dinamis.

Pilar ketiga yang mendefinisikan masa depan adalah demokratisasi pendidikan. Media sosial dan platform pembelajaran online terbuka (seperti YouTube, Coursera, edX, atau Khan Academy) telah secara radikal meruntuhkan hambatan akses tradisional—baik biaya yang mahal maupun jarak geografis. Siapa pun yang terhubung dengan internet kini dapat mengakses kuliah dari profesor universitas Ivy League, tutorial dari ahli industri, atau komunitas belajar global secara gratis atau dengan biaya yang jauh lebih terjangkau (Mughtar et al., 2021).

Fenomena ini telah melahirkan pembelajar mandiri (otodidak) dalam skala massal. Platform-platform ini tidak hanya menyediakan konten, tetapi juga membentuk komunitas praktisi global di mana individu dapat berinteraksi, berdiskusi, dan saling menilai. Namun, demokratisasi ini juga menghadirkan tantangan, seperti kebutuhan untuk keterampilan literasi digital dan kurasi mandiri untuk memilah informasi yang berkualitas dari yang sekadar populer. Meski demikian, dampak keseluruhannya adalah perluasan peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya, di mana motivasi dan ketekunan seseorang seringkali menjadi modal yang lebih penting daripada latar belakang institusional atau kapasitas finansial.

Konvergensi dari ketiga tren di atas memicu transformasi budaya belajar yang mendalam. Budaya belajar bergeser dari sesuatu yang: (1) Eksternal dan Terstruktur (ditentukan oleh institusi, kurikulum tetap, jadwal semester) menjadi Internal dan Cair (dipimpin oleh minat dan

kebutuhan individu, dapat dilakukan kapan saja, di mana saja). (3) Berorientasi pada Gelar (fokus pada penyelesaian program) menjadi Berorientasi pada Penguasaan Keterampilan (fokus pada kompetensi dan portofolio nyata). (4) Linear dan Terbatas Waktu (selesai setelah wisuda) menjadi Siklus dan Berkelanjutan (siklus terus-menerus dari identifikasi kebutuhan, belajar, penerapan, dan pembaruan keterampilan).

Dalam budaya baru ini, individu menjadi CEO atau manajer bagi pembelajaran mereka sendiri sepanjang hayat. Mereka bertanggung jawab untuk menilai kesenjangan keterampilan, memilih platform dan *micro-credential* yang tepat, membangun jaringan belajar, dan secara konstan beradaptasi dengan perubahan. Peran institusi pendidikan formal pun berevolusi dari “penyedia gelar” menjadi “mitra pembelajaran” yang menawarkan pengalaman yang tidak bisa direplikasi secara online (seperti laboratorium canggih, *mentorship* intensif, dan komunitas kampus) serta mengintegrasikan pengakuan *micro-credential* ke dalam kurikulum mereka.

Masa depan budaya belajar adalah gambaran tentang pemberdayaan, fleksibilitas, dan relevansi. Didorong oleh teknologi, masa depan ini ditegakkan oleh tiga pilar: penguasaan mendalam atas keterampilan 4C, sistem pengakuan yang lincah melalui *micro-credential*, dan perluasan akses demokratis yang memutus siklus ketidaksetaraan. Transformasi ini menuntut baik individu maupun institusi untuk mengadopsi pola pikir belajar sepanjang hayat. Tantangan seperti penjaminan mutu, pengakuan kesetaraan, dan kesenjangan digital tetap harus diatasi. Namun, arahnya telah jelas: budaya belajar masa depan adalah sebuah ekosistem yang hidup, inklusif, dan berpusat pada potensi manusia, di mana setiap orang memiliki agensi dan jalannya sendiri untuk terus tumbuh, beradaptasi, dan memberikan kontribusi di dunia yang senantiasa berubah.

## Daftar Pustaka

- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning: The new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- 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>
- Br Halawa, M. V. (2021). Efektivitas pemanfaatan platform media sosial dalam pembelajaran praktikum secara daring. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.216>
- Damayanti, S., Suryanti, S., & Azizah, U. (2023). Implementation of the PjBL-STEAM model to improve 4C skills (Critical, Creative, Collaboration, Communication) of elementary school students. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 14–27. <https://doi.org/10.25273/pe.v13i1.15579>
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471–480. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.471-480>
- Hamimah, P., Astutik, Y., & Rusandi. (2024). Analisis pengaruh media sosial terhadap prestasi belajar peserta didik. *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1). <https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1.992>
- Handayani, E. P., Indriayu, M., & Octoria, D. (2024). Pengaruh belajar mandiri (self directed learning) dan penggunaan internet sebagai sumber belajar terhadap prestasi belajar ekonomi peserta didik SMA Negeri di Kecamatan Boyolali. *Journal on*

*Education*, 6(2), 15453–15459.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5029>

Harmony. (2023). Realitas sosial cyber community dalam ruang virtual media sosial (Studi tentang interaksi sosial pada pelajar di Kota Semarang). *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/62835>

Hasanah, A. N. (2017). Transformasi gerakan sosial di ruang digital. *E-Societas*, 6(6).

Hooshyar, D., Weng, X., Sillat, P. J., Tammets, K., Wang, M., & Hämäläinen, R. (2024). The effectiveness of personalized technology-enhanced learning in higher education: A meta-analysis with association rule mining. *Computers & Education*, 223, 105169. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105169>

Koshelieva, O., Buryk, Z., Zakharkin, O., & Tymofeieva, O. (2023). Digital transformation in culture and art: Exploring the challenges and opportunities of digital technologies for cultural practices. *International Journal of Education and Information Technologies*, 17, 200–207.

<https://doi.org/10.46300/9109.2023.17.23>

Lampert, M. R., & Chadwick, A. (2010). Social media and political information. In A. Chadwick & P. N. Howard (Eds.), *Routledge handbook of Internet politics* (pp. 139–152). Routledge.

Livia, A., & Irawan, D. (2024). Dampak penggunaan Tiktok terhadap minat baca mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 4(2), 225–234.

M. R., R. A., R. S., & V. S. (2025). Artificial intelligence-based personalised learning in education: A systematic literature review. *Discover Artificial Intelligence*, 5(331).

<https://doi.org/10.1007/s44163-025-00136-9>

- Mardian, V. K., & Sari, D. P. (2022). Analisis penyebab maraknya penyebaran hoaks di media sosial pada masa pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 1–12.
- Muchtar, F., Akbar, A., & Gistituati, N. (2021). Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1–9.
- Mu'alimah, H., & Ishafit, I. (2017). Pembelajaran inkuiri kolaboratif daring dengan media sosial WhatsApp pada kemampuan komunikasi terhadap materi kalor bagi peserta didik di abad 21 [Conference paper]. *Semantic Scholar*.  
<https://www.semanticscholar.org/paper/d95a3d29da8e8d0d59730558e8a97ee27fae0528>
- Oktavia, N. (2024). Pergeseran budaya baca masyarakat Sampang di era digital. *Tarètan: Journal of Library Information System*.  
<https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/taretan/article/view/14802>
- Polnaya, T., Murwani, P., & Pariela, T. D. (2023). Transformasi budaya dan interaksi sosial dalam masyarakat adat: Dampak masuknya teknologi digital. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss1pp1-14>
- Shimabukuro, J. (2025). AI and the disruption of educational paradigms: Toward a new framework for learning. *Educational Technology & Change Journal*.  
<https://etcjournal.com/2025/10/11/ai-and-the-disruption-of-educational-paradigms-toward-a-new-framework-for-learning/>
- Siswanto, S. (2024). The effect of self-directed learning (SDL) in higher education: Increasing student independence and achievement. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 35–43.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v11i1.60338>
- Sokolova, I., Kravchenko, O., & Shcherbakova, E. (2019). Digital culture and the transformation of strategies of educated students. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 135, Article 04015).

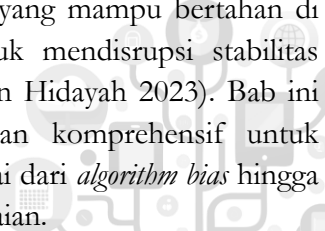
- EDP Sciences.  
<https://doi.org/10.1051/e3sconf/201913504015>
- Sulistiyawati, N., & Zuchdi, D. (2016). Implementasi teknik pembelajaran kolaboratif dengan variasi media untuk peningkatan hasil belajar di SMPN 2 Kalijambe. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 50–61.  
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9694>
- Suryanto, S., & Kurniawan, R. (2023). Implementasi sistem micro-credential pada aplikasi e-learning menggunakan teknologi blockchain. *Jurnal Informatika*, 20(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.30873/ji.v20i1.4487>
- Wacana. (2017). Penggunaan media sosial di kampus dalam mendukung pembelajaran pendidikan. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(1). <https://doi.org/10.32509/wacana.v14i1.89>
- Wijayanti, R., & Haryanto, Z. (2020). Keterampilan abad 21 dan teknologi digital dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. *Jurnal Metafora*, 6(2), 133–147.
- Williams, M. (n.d.). Personalized learning and technology: 4 things to keep in mind. *KnowledgeWorks*.  
<https://knowledgeworks.org/resources/personalized-learning-technology/>
- Zhang, Y., Li, J., & Chen, X. (2025). Evaluation of the impact of AI-driven personalized learning on medical education: A randomized controlled trial. *Frontiers in Medicine*, 12, 1610012.  
<https://doi.org/10.3389/fmed.2025.1610012>
- Zhou, Y., & Smith, J. (2024). Enhancing personalized learning: AI-driven identification of learning styles and content modification strategies. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100201.  
<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100201>

## BAB II

# STRATEGI KONSELING KEDAMAIAAN DALAM MENUMBUHKAN RESILIENSI DIGITAL DAN REGULASI EMOSI

MOCH. SYIHABUDIN NUHA

**D**ewasa ini, dunia khususnya Indonesia mengalami transformasi digital yang telah melampaui sebuah alat komunikasi. Transformasi ini telah merekonstruksi cara berinteraksi manusia dengan menciptakan “peradaban virtual” yang beroperasi secara paralel namun sangat meresap ke dalam realitas nyata. Saat ini manusia dihadapkan situasi mendesak untuk membangun kapasitas psikologis, emosional, dan sosial yang mampu bertahan di tengah arus informasi yang didesain untuk mendisrupsi stabilitas mental dan kohesi (Lestari, Windarwati, dan Hidayah 2023). Bab ini khusus menyajikan analisis mendalam dan komprehensif untuk menguraikan fenomena patologi digital mulai dari *algorithm bias* hingga strategi intervensi berbasis konseling kedamaian.



Analisis ini didasarkan pada premis bahwa ruang digital saat ini sedang mengalami krisis struktural yang memicu *affective polarization* yakni kondisi dimana ketidaksukaan dan ketidakpercayaan terhadap kelompok lain meningkat bukan karena perbedaan kebijakan melainkan dikarenakan manipulasi emosional yang dimediasi oleh teknologi. Oleh karena itu strategi intervensi berbasis konseling kedamaian harus diintegrasikan dengan pemahaman teknis teknologi untuk menciptakan resiliensi yang autentik.

### **A. Patologi Era Digital: Disinformasi sebagai Pemicu Konflik Psikososial**

Platform digital merupakan partisipan aktif dalam pembentukan psikologi pengguna sehingga memiliki struktur yang tidak netral dalam berhubungan dengan manusia. Fenomena ruang gema atau *echo chamber* (paparan informasi atau opini yang hanya memperkuat keyakinan atau pandangan yang diakibatkan algoritma) merupakan manifestasi paling nyata dari bagaimana algoritma memengaruhi sisi kognitif manusia. Penelitian sosiologis yang dilakukan Pasupuleti (2024) menunjukkan bahwa polarisasi afektif (kebencian orang luar) dan polarisasi epistemik (perbedaan dalam persepsi) sangat kuat berpengaruh dalam komunitas digital.

Pada komunitas digital, kedua polarisasi ini saling memperkuat. Sebagai contoh individu A membenci individu B (afektif), sehingga individu A tidak percaya data dari individu B (epistemik). Dan karena merasa fakta individu B sesat (epistemik), individu A semakin membenci individu B (afektif). Inilah lingkaran setan yang dieksploitasi oleh algoritma media sosial. Algoritma sendiri pada hakikatnya adalah sebuah cara sistematis untuk menyelesaikan suatu perintah komputasi dalam beberapa langkah (Sitorus dkk. 2024). Dalam media sosial, algoritma dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan, sehingga hanya konten konten yang memicu reaksi emosional yang diprioritaskan. Artinya, informasi yang salah atau disinformasi menjadi parasit yang “pintar” dan

menargetkan pada kelompok tertentu yang validasinya dibangun diatas kesamaan emosi, bukan fakta (Santos dan Ceron 2023).

Tiga ciri utama dalam penyebaran disinformasi di dalam ruang gema yang membuatnya sangat berbahaya yakni repetisi dan efek kebenaran ilusi (pengulangan dan pernyataan yang didengar berulang kali cenderung dipercaya sebagai kebenaran terlepas dari validitas faktualnya), muatan inflamatori dan emosional (yang menciptakan kondisi mengesampingkan rasionalitas demi kepuasan emosional sesaat), dan eksploitasi bias kognitif (penyengajaan disinformasi untuk eksploitasi kognisi sosial dan kognitif manusia) (Alatawi dkk. 2021; Modgil dkk. 2024).

## **B. Psikologi Kebencian: Deindividuasi dan Validasi Sosial**

Pengguna digital yang terus menerus terpapar disinformasi (kesengajaan penyebaran informasi palsu yang menyesatkan) mengakibatkan mereka terperangkap dalam realitas yang terfragmentasi, dimana pandangan alternatif tidak hanya tidak terlihat, tetapi juga dianggap sebagai ancaman eksistensial. Isolasi inilah akan menghambat koreksi diri dan memperkuat radikalisme pandangan yang menciptakan “tanah subur” bagi berkembangnya kebencian terhadap yang lain. Kebencian dunia maya saat ini bukanlah sekadar ledakan amarah sesaat saja namun menjadi sebuah fenomena psikososial yang kompleks yang melibatkan identitas, konformitas kelompok dan mekanisme pertahanan diri (Basid dan Rahmah 2023).

Salah satu pendorong utama kebencian daring adalah *online disinhibition effect* (ODE), artinya hilangnya “rem” psikologis yang disebabkan hilangnya isyarat fisik (ekspresi wajah, suara), sehingga rasa empati dan rasa malu tidak aktif (Jiang, Ren, dan Ferrara 2021). Selain itu juga adanya persepsi anonimitas yang membuat seseorang merasa terlepas dari identitas aslinya dan menyebabkan turunnya rasa tanggung jawab moral karena merasa tidak akan ketahuan atau terlibat hukum.

Pada ruang digital, pengguna seringkali tidak berinteraksi sebagai individu yang utuh melainkan sebagai representasi dari identitas kelompok tertentu. Ketika individu merasa “tersembunyi”, mereka lebih cenderung melanggar norma sosial yang seharusnya dipatuhi. Dalam psikologi sosial inilah yang disebut deindividuasi atau hilangnya kesadaran diri dan kekhawatiran akan evaluasi sosial ketika dalam kerumunan (Meydiningrum, Atmoko, dan Ramli 2025). Menurut penelitian yang dilakukan Pranowo (2024) individu seringkali memproduksi konten kebencian untuk memenuhi kebutuhan akan validasi sosial.

Bagi individu dengan harga diri yang rendah atau kebutuhan tinggi untuk diterima, berpartisipasi dalam perilaku kebencian dapat menjadi strategi untuk mendapatkan pengakuan dari kelompok sebaya dalam komunitas tertentu. Dengan “menyerang” target yang disepakati bersama, pelaku merasakan sensasi kekuasaan dan kontrol atas emosi orang lain, yang sementara meredakan perasaan tidak berharga mereka sendiri. Temuan ini sejalan dengan teori *Social Structure-Social Learning* (SSSL) yang menyatakan bahwa perilaku kebencian online lebih merupakan hasil dari pembelajaran sosial dan penguatan diferensial atau merupakan perilaku yang dipelajari dan dihargai dalam subkultur digital tertentu (Archer dan Flexon 2022).

### **C. Paradigma Konseling Kedamaian (Peace Counseling) dalam Konteks Digital**

Konseling kedamaian atau *Peace Counseling* merupakan pendekatan holistik yang bertujuan tidak hanya untuk menyelesaikan konflik, namun juga menanamkan pola pikir damai dalam diri individu. Dasar paradigma konseling kedamaian berasal dari tiga komponen utama yakni konselor, perdamaian sejati dan integrasi kearifan lokal. Pertama adalah bahwa konselor harus bergerak dari sekadar membantu penyesuaian diri menuju pencegahan, kedua adalah perdamaian sejati sengaja dilatihkan kepada individu untuk mengembangkan potensinya tanpa memunculkan kekerasan, dan ketiga adalah integrasi kearifan

lokal yang diinternalisasikan dengan nilai-nilai budaya lokal Indonesia untuk membangun kesadaran, pemahaman dan kepedulian (Kincaid dan Kincaid 1971; Supriyanto, Saputra, dan Astuti 2019).

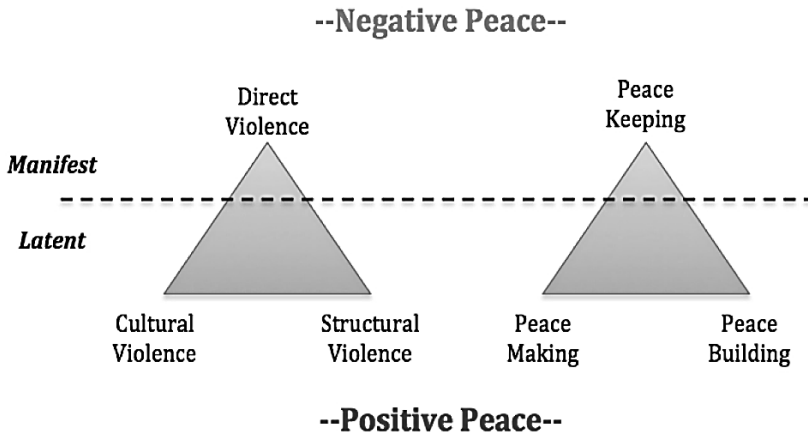
Dalam prakteknya, peran konselor bergeser dari sekadar praktisi klinis menjadi agen perubahan sosial dan pendidikan moral. Pada lingkungan sekolah misalnya, Guru Bimbingan dan Konseling (BK) bertindak sebagai pembawa kedamaian dan gerakan perdamaian melalui proses pengalaman pribadi atau sosial untuk menumbuhkan kedamaian pikiran, kedamaian batin, dan persatuan dari luar. Menurut (Saputra dkk. 2020) terdapat enam tahapan *peace counseling* yang diadopsi dari teori pendidikan perdamaian yakni perlakuan rasional, eksplorasi akar masalah, refleksi fenomena kekerasan, mengajarkan perilaku alternatif, eliminasi bentuk kekerasan, dan evaluasi serta tindak lanjut.

**Tabel 11.1** Analisis komparatif dimensi konseling

<b>Dimensi</b>	<b>Konseling Pendidikan</b>	<b>Konseling Klinis</b>	<b>Konseling Kedamaian</b>
Tujuan Utama	Membantu siswa mencapai tujuan pendidikan, pengembangan potensi dan penyesuaian diri.	Fokus pada penyembuhan gangguan individu atau masalah psikologis.	Menciptakan “ <i>peace of mind</i> ” dan “ <i>inner peace</i> ” untuk mencegah kekerasan dan bertujuan membangun harmoni sosial serta meminimalisir perilaku agresif.
Pandangan terhadap Masalah	Hambatan dalam pencapaian akademik atau penyimpangan aturan sekolah.	Gangguan individu yang terlepas dari konteks sosial yang lebih luas atau “ <i>psychiatric world view</i> ”.	Masalah dilihat sebagai akibat dari ketidakmampuan berpikir damai, disharmonisasi. Konflik dilihat sebagai bagian dari interaksi yang perlu dikelola tanpa kekerasan.

Dimensi	Konseling Pendidikan	Konseling Klinis	Konseling Kedamaian
Peran Konselor	Penjaga gawang untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar.	Bertindak sebagai ahli klinis yang mendiagnosis dan terapi pada individu.	Bertindak sebagai juru damai dan agen perubahan sosial dengan integrasi figur budaya lokal sebagai model peran untuk membimbing konseli.
Pendekatan dan Metode	Konvensional, direktif, dan program komprehensif.	Pendekatan terapeutik yang fokus pada individu dan seringkali bersifat kuratif.	Holistik dan preventif. Mengintegrasikan nilai budaya seperti nilai tokoh wayang <i>Semar</i> dan <i>Bagong</i> .
Luaran yang diharapkan	Siswa yang mandiri, berprestasi dan patuh pada norma yang berlaku.	Individu yang sembuh dari gangguan dan berfungsi normal secara psikologis	Individu yang memiliki karakter damai (peduli, tidak takut, penuh kasih) dan mampu hidup harmonis dalam Kebhinekaan Tunggal Ika.

Konseling kedamaian pada era digital harus bertransformasi dari sekadar resolusi konflik interpersonal menjadi upaya sistemik untuk membangun arsitektur perdamaian virtual. Kerangka kerja Johan Galtung tentang teori perdamaian memiliki kaitan yang relevan untuk didigitalisasi (Bartolucci 2024). Mengacu pada gambar 11.1, konseling kedamaian dalam era digital tidak boleh berhenti pada tahap menghapus konten negatif (*peace keeping*). Konselor harus bergerak ke dalam, melakukan resolusi konflik antar individu (*peace making*) dan puncaknya adalah membangun ketahanan budaya positif (*peace building*). Konselor dapat menerapkan strategi edukasi literasi emosi agar individu tidak mudah terprovokasi oleh desain algoritma yang memancing amarah (afektif).



**Gambar 11.1** Teori Galtung tentang Konflik dan Perdamaian  
(McInerney dan Archer 2023)

Tanpa menyentuh aspek *latent* (struktural dan kultural), upaya moderasi konten hanyalah kosmetik; kekerasan akan terus tumbuh kembali dalam bentuk lebih baru dan tidak terduga. *Positive Peace* digital adalah ketika warga internet memiliki imunitas internal (*resilient*) dan koneksi sosial yang kuat, sehingga algoritma *virulen* (sesuatu yang menyebabkan keparahan atau kerusakan) tidak lagi mempan memecah belah mereka, sehingga mendorong terciptanya ruang digital yang inklusif dimana perbedaan pendapat dihargai, bukan diserang apalagi hanya kebencian subjektif.

#### **D. Strategi Regulasi Emosi: Penilaian Kembali Kognitif (*Cognitive Reappraisal*)**

Dalam ekosistem yang sengaja dirancang untuk memicu emosi, kompetensi inti yang harus dimiliki warga digital adalah kemampuan regulasi emosi. Kemampuan ini dilakukan dengan strategi penilaian kembali kognitif atau *cognitive reappraisal* yakni strategi regulasi emosi yang berfokus pada anteseden (sebelum respons emosi) dengan mengubah interpretasi kognitif terhadap situasi yang memicu emosi (Buttgereit dan Bakker 2025). Strategi ini berbeda dengan *supresi* emosi

yang sering kali meningkatkan stres fisiologis, *reappraisal* menurunkan *arousal* (gairah) emosi negatif sekaligus memulihkan kapasitas kognitif.

**Tabel 11.2** Analisis Komparatif Penerapan *Cognitive Reappraisal*

	Tanpa Regulasi	<i>Cognitive Reappraisal</i>
<b>Antecedent (A)</b> Pemicu Eksternal	Membaca komentar kasar atau provokatif di media sosial.	
	“Tulisanmu sampah, tidak bermutu, jangan menulis lagi deh, memalukan!”	
<b>Proses Berpikir (Thinking)</b>	Reaksi emosional dan respon impulsif terjadi secara otomatis	Penilaian Ulang atau <i>Cognitive Reappraisal</i>
	“Dia menyerang harga diri saya. Saya dihina. Saya harus membalas biar tahu rasa!”	“Komentar ini bukan tentang saya, tapi cerminan emosi dia. Ini hanya untuk mencari perhatian. Nilai diri saya tidak ditentukan oleh komentar orang lain.”
<b>Behavior (B)</b> Perilaku atau Respon	Reaktif & Agresif	Adaptif & Tenang
	Langsung membalas dengan kata kata kasar, menyerang balik, atau membagikan kemarahan ke teman lain.	Melakukan “Jeda Kognitif” (berhenti sejenak), mengabaikan komentar, memblokir akun, atau membalas dengan santai atau humoris tanpa emosi.
<b>Consequence (C)</b> Konsekuensi atau Hasil/Dampak	<i>Negative Peace</i>	<i>Positive Peace</i>
	Terjadi perang komentar, detak jantung meningkat, jejak digital menjadi buruk, dan waktu terbuang sia sia.	Emosi tetap stabil, integritas diri terjaga, ruang digital tetap bersih dari drama, dan energi mental tersimpan untuk hal produktif lainnya.

Penerapan strategi *cognitive reappraisal* pada dewasa awal (18-25 tahun) membuktikan bahwa secara signifikan menurunkan emosi negatif seperti kecemburuan, kemarahan dan depresi yang ditimbulkan akibat

munculnya perbandingan sosial di media sosial (Xu 2024). Penelitian tersebut juga menyoroti bahwa tingkat pendidikan berkorelasi positif dengan efektifitas strategi ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi ini adalah keterampilan yang bisa dilatih (*learnable skill*). Emosi negatif yang terus menerus dilakukan akan membebani memori kerja (*working memory*) dan menghambat kemampuan otak untuk memproses informasi secara kritis.

Teori beban kognitif atau *Cognitive Load Theory* yang diperluas menunjukkan bahwa keadaan afektif berdampak langsung pada kapasitas kognitif (Brockbank dan Feldon 2024). Oleh karena itu, dengan melakukan *reappraisal*, individu menurunkan beban emosional tersebut, sehingga membebaskan sumber daya otak untuk berpikir jernih, memverifikasi fakta dan tidak terjebak dalam respons impulsif. Namun riset yang dilakukan (Brockbank dan Feldon 2024) juga mencatat bahwa *reappraisal* berlebihan dapat mengurangi motivasi untuk melakukan tindakan pencegahan, sehingga konseling kedamaian harus mengajarkan *reappraisal* yang seimbang dengan mengurangi distress emosional tanpa menyangkali realitas bahaya.

### **E. Resiliensi Digital: Dari Proteksi Menuju Kompetensi**

Paradigma lama dalam keamanan internet berfokus pada “proteksi” dengan menjauhkan anak dari bahaya melalui filter dan larangan. Namun era digital dimana internet telah mengalami hiper-koneksi, paradigma ini tidak lagi memadai. Paradigma baru beralih menjadi “Resiliensi Digital” yakni kemampuan untuk menghadapi risiko, mengelola dampak dan bangkit kembali (Pan dkk. 2025). Resiliensi digital didefinisikan sebagai kemampuan kepribadian dinamis yang tumbuh melalui aktivasi digital, artinya berinteraksi dengan peluang dan tantangan online, bukan menghindarinya.

Empat dimensi utama resiliensi digital diantaranya adalah pertama, memahami risiko melalui kemampuan kognitif untuk mengenali potensi bahaya sebelum kerusakan terjadi secara signifikan. Kedua,

mencari bantuan dengan mengetahui kapan dan kepada siapa harus meminta dukungan ketika situasi tidak terkendali. Ketiga adalah belajar dari pengalaman, yakni kemampuan untuk merefleksikan pengalaman negatif dan menyesuaikan perilaku masa depan agar lebih aman. Dan terakhir adalah pemulihan, kembalinya fungsi normal setelah mengalami tekanan digital tanpa trauma jangka panjang sesuai kapasitas psikologis masing masing individu (Pan dan Zhu 2025).

Studi empiris yang dilakukan (Pan dkk. 2025) menegaskan bahwa kompetensi digital berkorelasi positif dengan resiliensi, artinya individu yang memiliki keterampilan teknis, kognitif, dan sosial-emosional yang lebih tinggi di lingkungan digital cenderung lebih mampu mengatasi risiko. Dan sebaliknya, pembatasan akses yang berlebihan justru dapat menghambat pembentukan “strategi alami” mental yang membuat individu lebih rentan ketika mereka terpapar tanpa pengawasan.

Membangun peradaban virtual yang tangguh tidak dapat dicapai dengan membangun tembok perlindungan yang lebih tinggi (proteksi), tetapi dengan melatih perenang yang lebih kuat melalui berbagai pelatihan kompetensi sehingga individu dapat dikatakan warga digital yang resilien ketika mentalitas bertahan hidupnya bergeser menjadi berkembang di tengah kompleksitas digital (Faridah dkk. 2025). Individu digital yang resilien adalah mereka yang memiliki seperangkat kompetensi kognitif dan emosional untuk bangkit kembali dengan lebih bijaksana setelah menghadapi disrupsi informasi atau agresi siber dunia maya.

## **F. Peran Pendidik dan Konselor: Strategi Intervensi di Lingkungan Pendidikan**

Transformasi institusi pendidikan dari sekadar regulator gawai yang kaku menuju “Laboratorium Kewarganegaraan Digital” merupakan ajakan mendesak dalam merespon kompleksitas ekosistem saat ini. Pendekatan konvensional seperti pelarangan total gawa atau pemblokiran situs terbukti tidak lagi memadai karena hanya menunda

paparan risiko tanpa membangun imunitas kognitif siswa. Sebaliknya, konsep sekolah sebagai laboratorium memposisikan lingkungan pendidikan sebagai urang uji coba aman, dimana siswa tidak diisolasi dari realitas digital, melainkan dibimbing untuk menyimulasikan interaksi siber secara etis, membedah anatomi disinformasi dan praktik resolusi konflik daring dibawah supervisi pedagogis.

Mengingat remaja seringkali lebih terbuka kepada teman sebaya lainnya daripada orang dewasa, program mediasi teman sebaya akan efektif untuk menangani konflik digital level rendah seperti penyebaran rumor atau ejekan di grup *chat* (Tabel 11.3). Selain itu juga kerangka Profil Pelajar Pancasila memberikan landasan etis yang kokoh. Pendidik dapat mengintegrasikan beberapa dimensi profil diantaranya adalah beriman dan bertaqwa, bernalar kritis, berkebhinekaan global dan gotong royong ke dalam literasi digital (Mahfudi, Utomo, dan Huda 2025) (Tabel 11.4).

**Tabel 11.3** Program Mediasi berbasis Teman Sebaya

Aspek	Kegiatan
Mekanisme	Siswa yang terpilih kemudian dilatih menjadi mediator netral. Siswa ini akan memfasilitasi dialog terstruktur dimana pihak yang bertikai menceritakan versi mereka, identifikasi masalah, dan menyepakati solusi bersama ( <i>win win solution</i> )
Batasan	Pendidik harus menetapkan batasan yang jelas; untuk kasus seperti <i>cyberbullying</i> , ancaman fisik, kekerasan seksual tetap memerlukan intervensi profesional dari guru BK
Manfaat	Program ini melatih keterampilan mendengarkan aktif, empati, dan negosiasi yang merupakan <i>softskill</i> penting bagi warga digital.

**Tabel 11.4** Integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam Upaya Membangun Kewarganegaraan Humanis dan Damai

Profil Pelajar Pancasila	Kewarganegaraan Digital	Perdamaian Digital
Beriman dan bertaqwa	Dengan menyadari bahwa ruang siber bukan ruang tanpa nilai. Setiap ketikan akan dipertanggung jawabkan secara moral dan spiritual.	Melakukan verifikasi fakta sebelum menyebarkan informasi, menghindari ujaran kebencian, berempati sebelum mengirim informasi
Berkebhinekaan Global	Kemampuan menavigasi perbedaan budaya di internet dan tidak terjebak dalam <i>fanatisme</i> kelompok atau ruang gema.	Berpartisipasi dalam forum global dengan sikap terbuka, menghargai perbedaan pendapat tanpa merasa terancam ( <i>intellectual humility</i> ).
Bergotong Royong	Kolaborasi dunia maya untuk kebaikan bersama. Bergerak dari penonton pasif menjadi pembela aktif saat melihat ketidakadilan dengan tetap melakukan verifikasi informasi.	Berkolaborasi membuat konten yang menyebarkan pesan damai atau menggalang dana untuk isu kemanusiaan.
Mandiri	Kendali penuh atas penggunaan gawai dan mampu mengelola emosi saat terpapar konten negatif.	Melakukan <i>reappraisal</i> kognitif melalui teknik jeda kognitif saat terprovokasi konten.
Bernalar Kritis	Kemampuan memproses informasi secara objektif, mendeteksi bias algoritma dan membedakan fakta, opini, hoaks.	Evaluasi sumber kredibel dan motif dibalik sebuah informasi, identifikasi logical fallacy dalam argumen, tidak ikut ikutan menyebarkan konten yang memancing emosi.
Kreatif	Tidak hanya menjadi konsumen, namun juga produsen konten yang inspiratif dan mempromosikan perdamaian.	Membuat konten yang mengedukasi tentang perdamaian atau kesehatan mental, bijak menggunakan teknologi untuk pemecahan masalah sosial.

## G. Keluarga sebagai Inkubator Kedamaian: Digital Parenting Berbasis Emosi

Keluarga merupakan kehidupan sosial pertama bagi manusia yang terdiri dari orang tua dan anak. Orang tua memiliki kewajiban mengarahkan, membimbing, mencukupi yang tidak lain disebut dengan pengasuhan penuh hingga manusia (anak) dapat mandiri melanjutkan kehidupannya. Pergeseran paradigma dalam interaksi keluarga di era informasi menuntut orang tua untuk beralih dari sekadar pengawasan restriktif menuju pola asuh digital yang bersifat partisipatif dan reflektif. Studi menunjukkan bahwa tantangan terbesar saat ini adalah kemampuan orang tua untuk dapat menerapkan keterampilan mindful parenting guna menghadapi dinamika psikososial dunia maya (Endriko dan Nancy 2025).

Pendekatan ini menekankan bahwa orang tua berfungsi sebagai mediator aktif yang tidak hanya membatasi waktu penggunaan gawai, namun juga membangun pemahaman risiko dan kompetensi emosional anak dalam menghadapi ketidakpastian media sosial. Inti dari intervensi yang dapat dilakukan orang tua adalah teknik pelatihan emosi (*emotion coaching*) yakni kerangka kerja yang diadaptasi dari psikologi perkembangan untuk membantu anak menavigasi gejala emosi akibat interaksi digital (Annisa 2023). Dalam konteks pelatihan emosi negatif anak seperti frustrasi karena kalah dalam permainan daring atau sedih karena dikucilkan di media sosial, ini tidak dipandang sebagai perilaku yang harus dihentikan, melainkan sebagai kesempatan untuk terkoneksi dan pembelajaran digital (Salisah, Darmiyanti, dan Arifudin 2024).

Pelatihan emosi menurut Gottman dilakukan dalam lima tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peka terhadap emosi anak, orang tua memperhatikan perubahan gejala emosi anak, sehingga mereka perlu peka dan melihat keadaan yang terjadi pada anak.

2. Mengenali emosi anak sebagai kesempatan belajar (*Turning Toward*), orang tua merespon sinyal emosi anak dengan penuh perhatian dan mendengarkan aktif, bukan abai atau marah.
3. Mendengarkan dengan penuh empati dan validasi perasaan anak (*Empathic Validation*), orang tua mengakui perasaan anak sebagai sesuatu yang nyata dan valid, meskipun pemicunya terjadi di dunia maya.
4. Pelabelan Emosi (*Affect Labeling*), langkah ini membantu anak memberikan nama spesifik pada emosi yang dirasakan. Misalnya kecewa, iri, takut. Pada prinsipnya dilakukan dengan arahan “beri nama untuk menjinakkannya”
5. Membimbing dan mengarahkan emosi anak kepada perilaku adaptif, orang tua mengajak anak mencari solusi setelah emosi mereda agar tidak menjadikan gawai sebagai pelarian emosi (*digital pacifier*) (Yusmi dan Wahyuni 2025).

Selain regulasi emosi, strategi yang dapat diterapkan orang tua mencakup pembangunan resiliensi digital melalui diskusi terbuka mengenai keamanan dan privasi. Orang tua perlu menanamkan *Risk Comprehension Ability* (kemampuan memahami risiko) seperti bahaya cyberbullying serta menetapkan batasan yang jelas mengenai konten yang sesuai usianya (Mistian 2024). Diskusi ini harus dilakukan dengan penuh pemberdayaan pada anak untuk mengenali kapan mereka merasa tidak aman dan didorong untuk mencari bantuan tanpa penghakiman.

Terakhir, etika digital orang tua itu sendiri memainkan peran sentral melalui pencegahan fenomena sharenting yakni praktik memberikan informasi atau foto anak secara berlebihan di media sosial tanpa persetujuan. Literatur menyoroti bahwa sharenting dapat melanggar privasi anak dan menciptakan jejak digital yang tidak diinginkan (Sitorus dkk. 2025). Orang tua harus menjadi teladan (*role model*) dalam menghormati batasan privasi. Dengan mengintegrasikan penghormatan privasi dan validasi emosi, keluarga dapat berfungsi

sebagai inkubator pertama dan utama yang membentuk warga digital yang etis, tangguh dan humanis.

## H. Menuju Warga Digital yang Humanis dan Damai

Perjalanan menuju masyarakat digital yang damai dan humanis bukanlah tentang menolak teknologi semata, melainkan bagaimana manusia mengelaborasi teknologi dan berevolusi sebagai manusia pengguna teknologi. Patologi digital yang kita saksikan hari ini mulai dari polarisasi, kebencian, kecemasan merupakan gejala dari ketimpangan antara kecanggihan algoritma kita dan sisa-sisa insting primitif otak (*Chimp Brain*). Membentuk warga digital yang humanis memerlukan sinergi intervensi yang menyentuh seluruh lapisan eksistensi manusia. Tiga level yang dapat kita lakukan dalam upayanya menjadi warga humanis dan damai.

Pertama adalah level individual dengan menguasai regulasi emosi dan resiliensi digital untuk mengembalikan kendali rasional atas *impulsif reaktif*. Kedua adalah level interpersonal melalui penerapan konseling kedamaian untuk memanasikan interaksi dan memutus siklus kekerasan. Ketiga adalah level sistematis atau pendidikan melalui pembangunan resiliensi digital yang berbasis kompetensi dan nilai-nilai Pancasila serta dukungan penuh pengasuhan orang tua, masyarakat dan sekolah yang *restorative* (sesuatu yang membuat individu merasa kuat atau sehat kembali). Dengan mengintegrasikan kecerdasan emosional, kearifan budaya dan kompetensi teknis, mari bersama-sama mengubah ruang digital dari medan pertempuran menjadi ruang perjumpaan yang bermartabat dan memberdayakan.

## Daftar Pustaka

Alatawi, F., Lu Cheng, Anique Tahir, Mansooreh Karami, Bohan Jiang, T. Black, dan Huan Liu. 2021. "A Survey on Echo Chambers on Social Media: Description, Detection and

- Mitigation.” *ArXiv*.  
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:245006012>.
- Annisa, Aulia. 2023. “Pelatihan Regulasi Emosi: Mengembangkan Intervensi Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Anak.” *TIN: Terapan Informatika Nusantara* 4(3):198–202.  
doi:10.47065/tin.v4i3.4214.
- Archer, Robert Joseph Lee, dan Jamie L. Flexon. 2022. “Unstructured Socializing With Peers and Delinquency: The Role of Mediation Through the Lens of Akers’ (1998) Social Structure Social Learning Theory of Crime and Deviance.” *American Journal of Criminal Justice* 47(5):980–1005. doi:10.1007/s12103-021-09633-w.
- Bartolucci, Valentina. 2024. “Peace Conceptualizations: From Galtung to Sen and Beyond.” *Revista de Cultura de Paz* 8:268–83.  
doi:10.58508/cultpaz.v8.236.
- Basid, Abd, dan Wildana Rahmah. 2023. “Melawan Cyberbullying: Membangun Kesadaran Kemanusiaan Dalam Etika Bermedia Sosial Perspektif Al-Qur’an.” *Studia Quranika* 7(2):203–31.  
doi:10.21111/studiquran.v7i2.9013.
- Brockbank, Rebecca B., dan David F. Feldon. 2024. “Cognitive Reappraisal: The Bridge between Cognitive Load and Emotion.” *Education Sciences* 14(8):870.  
doi:10.3390/educsci14080870.
- Buttgereit, Lina, dan Bert N. Bakker. 2025. “Emotion Regulation Strategies Are Associated With Differential Responses to the News.” *Journal of Media Psychology*. doi:10.1027/1864-1105/a000490.
- Endriko, Virgilius Fernalis, dan Maria Nona Nancy. 2025. “Pelatihan Mindfull Parenting Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pengasuhan Pada Orang Tua Di Desa Kopong.” *Media Bina Ilmiah* 19(8):5273–84.  
<https://binapatratria.id/index.php/MBI/article/view/1181>.

- Faridah, Faridah, Sulfikar K, Ahmad Yasser Mansur, dan M. Zakaria Al Anshori. 2025. "Resiliensi: Menjaga Ketahanan Mental Dalam Menghadapi Tantangan Hidup." *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Robani* 11(1):13–33. doi:10.47435/mimbar.v11i01.3636.
- Jiang, Julie, Xiang Ren, dan Emilio Ferrara. 2021. "Social Media Polarization and Echo Chambers in the Context of Covid-19: Case Study." *JMIRx Med* 2(3):e29570. doi:10.2196/29570.
- Kincaid, Marylou, dan John Kincaid. 1971. "Counseling for Peace." *Personnel & Guidance Journal* 49(9):727. doi:10.1002/j.2164-4918.1971.tb04842.x.
- Lestari, Retno, Heni Dwi Windarwati, dan Ridhoyanti Hidayah. 2023. *The Power of Digital Resilience: Transformasi Berpikir Kritis dan Penguatan Kesehatan Mental Emosional di Era Disrupsi*. Malang, Indonesia: Universitas Brawijaya Press.
- Mahfudi, Muhamad Ali, Agus Satrio Utomo, dan Zaka Khoirul Huda. 2025. "Transformasi Pendidikan Berbasis Pancasila Di Era Digital : Tantangan Dan Prospek Moralitas Generasi Z." *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 2(4):184–201. doi:10.61132/karakter.v2i4.1443.
- McInerney, William W., dan David Tim Archer. 2023. "Men's Violence Prevention and Peace Education: Drawing on Galtung to Explore the Plurality of Violence(s), Peace(s), and Masculinities." *Men and Masculinities* 26(1):69–90. doi:10.1177/1097184X221149989.
- Meydiningrum, Adi Atmoko, dan M. Ramli. 2025. "Kontribusi Intensitas Penggunaan Media Sosial, Moral Disengagement, Dan Deindividuasi Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Remaja." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 9(2):915–30. doi:10.31316/g-couns.v9i2.6708.

- Mistian, Wiwin. 2024. "Parenting Digital: Cara Cerdas Membimbing Anak Dalam Dunia Teknologi." *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak* 5(2):163–79. doi:10.24239/abulava.Vol5.Iss2.155.
- Modgil, Sachin, Rohit Kumar Singh, Shivam Gupta, dan Denis Dennehy. 2024. "A Confirmation Bias View on Social Media Induced Polarisation During Covid-19." *Information Systems Frontiers* 26(2):417–41. doi:10.1007/s10796-021-10222-9.
- Pan, Fangfang, dan Guangxing Zhu. 2025. "How Digital Support and Digital Competence Influence Digital Resilience of College Students in an Online Learning Environment." *Frontiers in Psychiatry* 16. doi:10.3389/fpsyt.2025.1689767.
- Pan, Qianqian, Min Lan, Cheng Yong Tan, Sisi Tao, Qianru Liang, dan Nancy Law. 2025. "Development and Validation of Digital Resilience Scale for Primary and Secondary School Students." *BMC Psychology*. doi:10.1186/s40359-025-03739-0.
- Pasupuleti, Murali Krishna. 2024. "The Echo Chamber Effect: Social Media, Ideological Divides, and Polarization in the Digital Age." *International Journal of Academic and Industrial Research Innovations (IJAIRI)* 4(9). doi:10.62311/nesx/rb-978-81-980924-3-4.
- Pranowo, Hendrikus Ageng. 2024. "Konflik dan Kekerasan di Media Sosial: Kajian Pemikiran Axel Honneth." *Integritas Terbuka: Peace and Interfaith Studies* 3(2):165–78. doi:10.59029/int.v3i2.38.
- Salisah, Siti Khopipatu, Astuti Darmiyanti, dan Yadi Fahmi Arifudin. 2024. "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Anak Generasi Alpha Di Era Metaverse." *Wabana Karya Ilmiah Pendidikan* 8(01):1–10. doi:10.35706/wkip.v8i01.11372.
- Santos, Mathias Felipe de Lima, dan Wilson Ceron. 2023. "Disinformation Echo Chambers on Facebook." dalam *Fighting Fake Facts*. Basel, Switzerland: MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute.

- Saputra, Wahyu Nanda Eka, Agus Supriyanto, Budi Astuti, Yulia Ayriza, Sofwan Adiputra, Augusto Da Costa, dan Ediyanto. 2020. "Peace Counseling Approach (PCA) to Reduce Negative Aggressive Behavior of Students." *Universal Journal of Educational Research* 8(2):631–37. doi:10.13189/ujer.2020.080236.
- Sitorus, Deskia Renata, Bambang Fitrianto, Andreas Nainggolan, Nathanael Marvelino Saragih Sidauruk, dan Reinhard Mark Luhut Silaen. 2025. "Kekosongan Regulasi Atas Sharenting Komersial: Urgensi Eksaminasi Sebagai Pengawasan Dalam Perlindungan Anak Di Era Digital." *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora* 5(1):13–13. doi:10.53697/iso.v5i1.2463.
- Sitorus, Zunaida, Axelon Samuel Renyaan, Remuz MB Kmurawak, dan Priskila Damaris Lokollo. 2024. *Buku Referensi Tinjauan Mendalam Tentang Ilmu Komputer: Konsep Dasar, Algoritma, dan Perkembangan Terkini*. Medan, Indonesia: PT Media Penerbit Indonesia.
- Supriyanto, Agus, Wahyu Saputra, dan Budi Astuti. 2019. "Peace Guidance and Counseling Based on Indonesian Local Wisdom." Hlm. 12–15 dalam. Atlantis Press.
- Xu, Yuetong. 2024. "The Impact of Social Comparison on Emotions in Social Media: The Regulation of Negative Emotions by Cognitive Reappraisal Strategies." *SHS Web of Conferences* 199:02021. doi:10.1051/shsconf/202419902021.
- Yusmi, Ririn Elfia, dan Sri Wahyuni. 2025. "Psiko Edukasi Parenting Menumbuhkan Mental Sehat Seni Berkomunikasi Pada Anak, Panduan Mendidik Anak Tanpa 'Ngegas.'" *Mudabbir: Journal Research and Education Studies* 5(1):943–56. <https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/1064>.



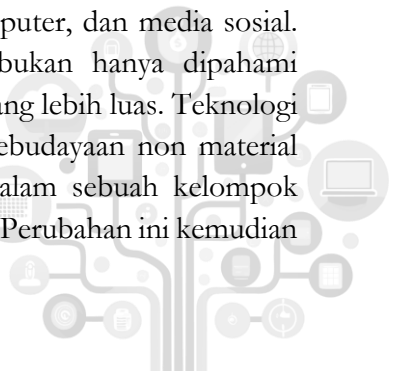
# BAB 12

## CYBERBULLYING DAN KEKERASAN DIGITAL: PENCEGAHAN DAN PENANGANAN

LEONARD BRAHMANDIKA

### A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi itu juga sudah sangat dekat dengan kehidupan manusia. Berbagai macam produk teknologi itu sangat tampak di hadapan manusia, sepertinya halnya *handphone*, TV Pintar (*Smart TV*), komputer, dan media sosial. Dari sudut pandang sosiologis, teknologi bukan hanya dipahami sebagai sekumpulan alat, tetapi memiliki arti yang lebih luas. Teknologi membentuk kerangka yang mempengaruhi kebudayaan non material dalam suatu masyarakat. Ketika teknologi dalam sebuah kelompok berubah, pola pikir manusia pun ikut bergeser. Perubahan ini kemudian



memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan sesama (Al-Kansa et al., 2024). Salah satu contoh nyatanya adalah penggunaan media sosial.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media sosial didefinisikan sebagai aplikasi yang memungkinkan penggunaanya membuat serta membagikan konten atau berpartisipasi dalam jejaring sosial. Jumlah pengguna media sosial secara global pada Januari 2022 mencapai 4,62 miliar orang, atau sekitar 58,4% dari populasi dunia. Meta-analisis internasional menunjukkan bahwa kawasan Timur Tengah memiliki tingkat kecanduan media sosial tertinggi yakni 10,9%, diikuti Amerika Utara 8,0%, dan Asia 7,1%. Di antara remaja Asia, tingkat kecanduan ini bervariasi: Indonesia berada pada rentang 2,2–9,6%, Jepang 3,1–6,2%, Filipina 4,9–21,1%, dan Hong Kong 3,0–16,4%. (Lau et al, 2022). Dengan demikian, peningkatan kasus kecanduan media sosial meningkat lima kali lipat dalam empat tahun terakhir. Dengan kata lain, kecanduan terhadap media sosial tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga menjadi fenomena global. (Kurniasanti, 2020).

Sejumlah faktor dapat berkontribusi terhadap munculnya kecanduan media sosial, di antaranya jenis kelamin, lingkungan sosial, kondisi psikologis, serta tujuan dan durasi penggunaan platform tersebut. Dari aspek gender, laki-laki tercatat lebih sering mengalami kecanduan media sosial karena cenderung menggunakannya untuk pemenuhan kepuasan pribadi, sementara perempuan lebih banyak memanfaatkannya untuk kebutuhan interaksi sosial (Harlina, 2021). Dilihat dari aspek sosial, kecanduan media sosial dapat muncul karena berbagai bentuk relasi, seperti hubungan dengan keluarga, interaksi interpersonal di dunia maya, pertemanan, maupun intensitas hubungan sosial yang melampaui batas. Kondisi ini berkaitan erat dengan kebutuhan dan kepuasan individu dalam memperoleh informasi serta berkomunikasi, terutama ketika aktivitas tersebut semakin bergantung pada platform media sosial selama masa pandemi (Soliha, 2015).

Dari sisi psikologis, remaja dapat mengalami stres, depresi, dan terganggunya rutinitas sehari-hari. Contohnya pada masa pandemi Covid-19, banyak remaja menjadi kecanduan media sosial karena

terdorong untuk terus mencari informasi tentang Covid-19, mengalami tekanan akibat isolasi sosial, serta merasakan kecemasan, depresi, dan stres karena ketakutan terhadap penyakit tersebut. Dengan demikian, penggunaan media sosial menjadi sarana pelarian, hiburan, dan bentuk adaptasi terhadap perubahan lingkungan selama pandemi. (Fernandes et al, 2020). Berkaitan dengan tujuan dan waktu penggunaan media sosial, sering kali pengguna khususnya remaja menggunakan media sosial sebagai wadah untuk berkomunikasi antarpribadi selama masa *lockdown* pandemi Covid-19 (Shalahuddin et al, 2023).

UNICEF pernah mengadakan jajak pendapat U-Report terhadap 2.777 anak muda Indonesia yang berusia sekitar 14-24 tahun untuk melihat fenomena *cyberbullying* (perundungan siber) yang terjadi di Indonesia terjadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 45% responden pernah mengalami perundungan di dunia maya. Angka pelaporan pada anak laki-laki sedikit lebih tinggi dibandingkan anak perempuan, yakni 49% berbanding 41%. Dari 1.207 responden U-Report, bentuk *cyberbullying* yang paling sering terjadi adalah pelecehan melalui aplikasi pesan instan (45%), penyebaran foto atau video pribadi tanpa persetujuan (41%), serta bentuk pelecehan lainnya (14%). Dampak dari tindakan perundungan ini antara lain meningkatnya perilaku agresif pada remaja, bertambahnya risiko gangguan psikologis sepanjang hidup, serta memburuknya fungsi sosial dan proses pendidikan yang mereka jalani. (UNICEF, 2020)

Seperti halnya teknologi yang lain, media sosial juga bersifat ambivalen. Artinya, media sosial dapat berdampak positif dan juga berdampak negatif. Dampak positif dari media sosial seperti menyediakan akses yang lebih luas dengan biaya yang relatif murah serta penggunaan yang lebih fleksibel, mempermudah setiap pengguna untuk saling berbagi dan mendapatkan informasi, dan juga mendukung perkembangan pengetahuan dan wawasan. Selain itu, media sosial juga membawa sejumlah dampak negatif, seperti tindakan pencemaran nama baik, penghinaan, prostitusi, penculikan, hingga berbagai bentuk *bullying* dapat memicu depresi pada anak dan remaja. Situasi ini menegaskan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia masih belum merata. Artinya,

meskipun pengguna memiliki kemampuan untuk mengakses informasi, mereka belum sepenuhnya memahami dampak serta konsekuensi yang ditimbulkan dari pemakaian media sosial. (Paulina, 2023)

Hubungan interpersonal yang dilakukan remaja melalui jejaring sosial ternyata memengaruhi hubungan mereka, baik dalam komunikasi di dunia maya maupun dalam hubungan sosial di kehidupan nyata. (Putri et al, 2022). Lebih lanjut, dampak positif media sosial terhadap interaksi sosial adalah konektivitas, manfaat saling terhubung dengan siapa pun tidak mengenal jarak, waktu, agama maupun negara. Dampak positif media sosial terhadap pendidikan adalah kemudahan dan efektivitas waktu yang digunakan pada platform belajar. Siswa juga dapat menjelajahi berbagai hal baru dan mengembangkan potensi dirinya melalui beragam informasi yang diperolehnya dari media sosial. Namun, dampak negatifnya adalah kurangnya kepedulian terhadap sesama, intensitas penggunaan media sosial yang berlebihan, malas bergaul dengan sesama, kurangnya kontrol diri dalam menjaga privasi sehingga memunculkan kekerasan digital seperti pencurian data pribadi, kekerasan seksual seperti *sexting*, dan *cyberbullying*. (Ayub et al, 2022).

Faisal Irfani, jurnalis BBC News Indonesia, menulis tentang kisah seorang pengguna X yang mengalami pengalaman buruk ketika diteror orang yang tidak dikenal melalui aplikasi pesan Whatsapp setelah mengunggah cuitan yang menyentil kebijakan pemerintah. Pengguna X itu berinisial AL, seorang mahasiswi berusia 18 tahun. Dia menjelaskan bahwa pelaku kekerasan digital sempat menguasai nomor WhatsApp milik ayahnya. Pelaku juga meminta korban menghapus konten yang dianggap mengkritik pemerintah (BBC, 2025).

Kiki Safitri dan Dani Prabowo selaku Tim Redaksi Kompas menuliskan bahwa ada 48% anak jadi korban *cyberbullying*. Lebih lanjut, Meutya Hafid selaku Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi) mengungkapkan bahwa fenomena perundungan siber dalam dunia digital sebagian besar terjadi di ranah privat. Hal itu menjadi tantangan tersendiri dalam pendeteksian dan penanganannya karena berada di

ruang percakapan pribadi atau grup pertemanan. Dia menambahkan bahwa perundungan sekecil apa pun bentuknya itu tetap membawa dampak psikologis yang serius. Maka, Meutya Hafid menekankan bahwa pendidikan atau edukasi digital menjadi kunci utama dalam mencegah dan mengurangi dampak *cyberbullying* terhadap anak-anak. (Safitri, 2025)

Tujuan penulisan ini adalah untuk melihat fenomena *cyberbullying* dan kekerasan digital yang terjadi. Lingkup penulisan ini ialah Negara Kesatuan Republik Indonesia secara menyeluruh. Selain itu, rumusan masalah yang hendak dibahas dalam tulisan ini ialah arti *cyberbullying* dan kekerasan digital, alasan-alasan pelaku melakukan *cyberbullying* dan kekerasan digital, serta cara-cara program pencegahan dan penanganan terhadap fenomena *cyberbullying*.

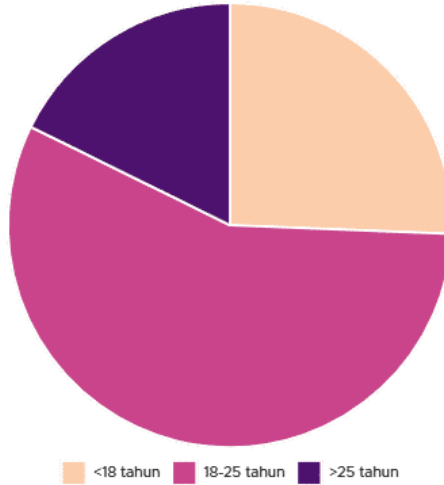
## **B. Fenomena Cyberbullying dan Kekerasan Digital**

*Cyberbullying* merupakan kejahatan yang merugikan orang lain melalui media sosial yang terhubung dengan internet (Rifauddin, 2016). *Cyberbullying* dapat disebut juga sebagai perundungan siber dan bagian dari kekerasan digital. *Cyberbullying* adalah salah satu perbuatan yang menyimpang dan menimbulkan berbagai dampak buruk bagi korban, termasuk mempengaruhi kondisi emosional mereka. (Patti et al, 2020) hingga merusak mental dan mengganggu psikologis seperti depresi, frustrasi, sedih, dan bisa berujung bunuh diri (Rahayu, 2013). Berdasarkan survey yang berasal dari Ditch The Label, tindakan *cyberbullying* kerap kali terjadi di media sosial (Kompas, 2017). Media sosial yang sering terjadinya tindakan *cyberbullying* adalah Instagram (42% tindakan), Facebook (37% tindakan), dan Snapchat (31% tindakan).

Fenomena *cyberbullying* dan kekerasan digital yang terjadi di Indonesia saat ini dapat diilustrasikan pada Gambar 12.1.

Proporsi Korban KBGO Kuartal I 2024 Berdasarkan Usia

Sumber: SAFEnet, KemenPPPA

**Gambar 12.1.** Korban KBGO Kuartal I 2024 Berdasarkan Usia

KemenPPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) mencatat bahwa sebagian besar korban *cyberbullying* berada pada rentang usia 18–25 tahun (57%), disusul oleh anak-anak di bawah 18 tahun (26%). SAFEnet melaporkan bahwa kasus kekerasan berbasis gender *online* (KBGO) di Indonesia meningkat sebanyak 118 kasus pada triwulan pertama 2024 dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Berikutnya, menurut SAFEnet, Kasus Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO) di Indonesia memperlihatkan bahwa pelaku *cyberbullying* semakin memanfaatkan kerentanan di ruang digital untuk melakukan tindakan kekerasan. Bentuk KBGO yang paling sering terjadi meliputi pelecehan dan eksploitasi seksual secara daring serta penyebaran konten intim tanpa izin. Fakta ini menegaskan bahwa para pelaku semakin memanfaatkan kerentanan di ruang digital untuk melakukan berbagai bentuk kekerasan.

*Cyberbullying* merupakan salah satu dari kekerasan digital. Namun, apabila ditelisik lebih jauh, masih ada kekerasan digital lainnya, yakni *trolling*. *Trolling* merupakan perilaku di dunia maya yang dilakukan

dengan sengaja untuk memancing emosi orang lain. Pelakunya, yang disebut “*troll*”, biasanya menuliskan komentar atau membuat konten bernada provokatif. Mereka tidak memperhatikan dampak yang dirasakan korban. Motivasinya semata-mata untuk menarik perhatian atau menikmati keributan yang mereka ciptakan. Ciri khas tindakan *trolling* adalah sifatnya yang anonim dan muncul secara tidak teratur. (Teteng, 2025).

Apabila dilihat dalam perspektif kebangsaan, *cyberbullying* bertentangan dengan sila kedua Pancasila. *Cyberbullying* sebagai tindakan menghina dan merendahkan orang lain tentu bertentangan dengan sila kedua Pancasila yang menekankan nilai-nilai kemanusiaan dan menjunjung tinggi martabat manusia. Apabila seseorang sungguh-sungguh menghayati nilai-nilai Pancasila dan menjadikannya sebagai pandangan dan landasan hidup, maka fenomena *cyberbullying* dapat teratasi. (Brahmandika, 2025)

Lebih lanjut, negara Indonesia memang belum memiliki aturan spesifik yang mengatur tentang kasus *bullying* dan *cyberbullying*. Meskipun begitu, ada beberapa Undang-Undang yang menyangkutpautkannya dengan *cyberbullying*.

- 1) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian diperbarui melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, ketentuan mengenai penghinaan atau pencemaran nama baik diatur dalam Pasal 27 ayat (3). Pasal ini menegaskan larangan bagi setiap orang untuk menunjukkan bentuk penghinaan terhadap pihak lain melalui media elektronik. Bunyi pasal ini ialah seperti berikut.

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.

- 2) Terdapat sanksi pidana bagi siapa pun yang memenuhi unsur pelanggaran Pasal 27 ayat (3) UU 19/2016, yaitu hukuman penjara hingga 4 (empat) tahun dan/atau denda maksimal 750 juta rupiah.
- 3) Korban pencemaran nama baik dapat melaporkan peristiwa tersebut kepada aparat penegak hukum, khususnya pihak kepolisian. Ketentuan ini sejalan dengan Pasal 108 ayat (1) dan ayat (6) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), yang memberikan dasar hukum bagi masyarakat untuk mengajukan pengaduan:

“Setiap orang yang mengalami, melihat, menyaksikan dan atau menjadi korban peristiwa yang merupakan tindak pidana berhak untuk mengajukan laporan atau pengaduan kepada penyidik dan atau penyidik baik lisan maupun tulisan”.

- 4) Selain itu, Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 80 berbunyi:

“Setiap orang yang melakukan kekejaman, kekerasan atau ancaman kekerasan, atau penganiayaan terhadap anak, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun 6 (enam) bulan dan/atau dengan paling banyak Rp 72.000.000,00 (tujuh puluh dua juta rupiah)”.

### C. Bentuk-Bentuk Cyberbullying

Kowalski dkk (2008) menyatakan bahwa pelaku *cyberbullying* dapat melakukan tindakannya secara langsung (*Direct Cyberbullying*) dan secara tidak langsung (*Cyberbullying by Proxy*). *Cyberbullying* yang dilakukan secara langsung dapat berupa tindakan seseorang yang melakukan intimidasi secara langsung kepada korban. Sedangkan, *cyberbullying* tidak

langsung berarti pelaku melakukan tindakan intimidasi kepada korban melalui perantara yakni orang lain. (Kowalski, 2008)

Bentuk-bentuk *cyberbullying* dapat muncul melalui berbagai tindakan seperti sindiran, ejekan, penghinaan, makian, ancaman, pelecehan, diskriminasi, persekusi, serta ujaran kebencian. Perilaku tersebut sering kali disertai komentar bernada negatif yang mengandung unsur SARA, termasuk isu agama, suku, golongan, ras, dan bentuk lainnya. *Cyberbullying* biasanya dilakukan oleh pelaku dengan alasan mendasar yakni ketidaksenangan pelaku terhadap personal atau pribadi korban. Hal itu membuat pelaku memberikan komentar-komentar negatif atau ujaran kebencian (*bate comment*). (Marsinun et al, 2020)

Anshori dkk (2022) menjelaskan beberapa tindakan yang termasuk dalam kategori *cyberbullying* atau perundungan siber. Berikut ini beberapa contoh tindakan *cyberbullying*.

1. *Flamming* (kemarahan terbuka): tindakan mengirim pesan berisi kata-kata kasar, penuh emosi, dan menyerang secara langsung. Istilah “*flame*” menggambarkan ucapan dalam pesan yang seolah-olah “berapi-api”.
2. *Harassment* (pelecehan atau gangguan): pengiriman pesan mengganggu melalui email, SMS, atau media sosial secara berulang-ulang dan terus-menerus.
3. *Denigration* (perusakan reputasi): menyebarkan informasi negatif atau keburukan seseorang di internet dengan tujuan merusak citra dan nama baiknya.
4. *Impersonation* (penyamaran): mengambil identitas orang lain dan mengunggah pesan atau status yang merugikan untuk menciptakan kesan buruk.
5. *Outing*: tindakan membocorkan rahasia pribadi seseorang atau menyebarkan foto-foto pribadi tanpa izin.
6. *Trickery* (penipuan): memperdaya seseorang agar mau memberikan rahasia atau foto pribadi miliknya.

7. *Exclusion* (pengucilan): dengan sengaja serta secara kejam mengeluarkan seseorang dari sebuah grup daring.
8. *Cyberstalking*: tindakan mengawasi, mengusik, serta merusak nama baik seseorang secara terus-menerus sehingga menyebabkan korban merasakan ketakutan yang sangat besar.

#### **D. Faktor, Penyebab, dan Dampak Cyberbullying**

Witjaksono dkk (2021) melakukan penelitian berupa faktor dan penyebab orang melakukan *cyberbullying* dalam bentuk pertanyaan terbuka. Ada 14 responden yang mengaku pernah menjadi pelaku *cyberbullying*. Media yang paling banyak digunakan oleh pelaku *cyberbullying* adalah aplikasi berbasis *chatting* seperti WhatsApp dengan jumlah 6 responden, Instagram sebanyak 3 responden, Facebook dan Twitter sebanyak sama-sama 2 responden, dan Youtube sebanyak 1 responden. Ada 8 pelaku *cyberbullying* yang melakukan tindakannya kurang dari 5 kali, 3 responden yang melakukan tindakannya sebanyak 5-10 kali dan 3 responden yang telah melakukan tindakan *cyberbullying* lebih dari 10 kali. Hasil yang ditemukan yakni para pelaku *cyberbullying* melakukan tindakannya karena faktor bercanda dan dendam pribadi. Selain itu ada juga responden yang beralasan melakukan *cyberbullying* karena sengaja menjatuhkan orang lain. (Witjaksono, 2021)

*Cyberbullying* dapat menimbulkan berbagai konsekuensi serius, termasuk kecenderungan merokok, konsumsi alkohol, munculnya ide bunuh diri, hingga percobaan bunuh diri. Paparan *cyberbullying* meningkatkan risiko remaja untuk mengembangkan pikiran bunuh diri, dan tanpa penanganan yang tepat, kondisi tersebut berpotensi mendorong mereka melakukan tindakan tersebut. Ide dan upaya bunuh diri umumnya berkaitan erat dengan kondisi depresi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sekitar 77% remaja pernah mengalami perundungan daring, dan 68,9% di antaranya memiliki ide bunuh diri dari total 158 dari 270 partisipan. Selain itu, *cyberbullying* terbukti berkontribusi terhadap munculnya perilaku bunuh diri pada remaja,

mencakup dampak pada aspek psikologis, fisik, maupun sosial. (Kurniawan et al, 2024)

### **E. Program Pencegahan dan Penanganan Cyberbullying**

Pencegahan *cyberbullying* memerlukan pendekatan banyak pihak yakni melibatkan individu, keluarga, sekolah, dan kebijakan publik. Beberapa langkah pencegahan terjadinya *cyberbullying* yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Kesadaran Publik: kesadaran publik, baik mulai dari masing-masing personal maupun komunal perlu sadar bahwa tindakan *cyberbullying* merupakan tindakan yang salah atau keliru dan tidak pantas untuk dilakukan. Maka, edukasi untuk masyarakat tentang arti, bentuk, faktor, dan dampak *cyberbullying* perlu dilakukan dan ditingkatkan.
2. Peran Pemerintah: Pemerintah perlu membentuk regulasi yang lebih ketat terkait KBGO. Hal itu sesuai dengan rekomendasi dalam Istanbul Convention dengan tujuan utama konvensi tersebut ialah mencegah terjadinya kekerasan terhadap perempuan serta kekerasan dalam rumah tangga, memberikan perlindungan bagi para korban, dan memastikan pelaku tidak lagi lolos dari pertanggungjawaban hukum.
3. Peran Sekolah dan Kampus: Sekolah dan kampus perlu mengadakan sosialisasi terkait arti kekerasan, pencegahan, dan penanganannya di lingkup sekolah maupun kampus. Hal itu bisa dilakukan oleh Satgas PPKPT (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Perguruan Tinggi) di kampus.
4. Penyedia Platform harus memperkuat sistem pelaporan dan menindak tegas pelaku. Selain itu, penyedia platform juga bisa melakukan *screening* berupa melarang konten ataupun komentar negatif.

Apabila kasus *cyberbullying* itu sudah terjadi, maka perlu dilakukan beberapa penanganan. Berikut ini penanganan-penanganannya.

1. Pelaporan dan Tindakan Hukum: Pelaku yang melakukan tindakan *cyberbullying* harus dilaporkan. Alur atau form pelaporan biasanya telah dibuat oleh Satgas PPKPT.
2. Dukungan bagi Korban: Perlu disediakan layanan pendampingan, baik psikologis maupun hukum, yang mudah dijangkau oleh para korban. Di Yogyakarta ada layanan dukungan untuk korban dari Rekso Dyah Utami dan Rifka Annisa bagi korban kekerasan.
3. Intervensi Komunitas: Keterlibatan layanan sosial, komunitas, dan peer support dapat membantu pemulihan korban dan rehabilitasi pelaku.

## F. Penutup

Kemajuan teknologi dan tingginya penggunaan media sosial dapat meningkatkan risiko kecanduan dan kekerasan digital. Banyak negara yang sudah mengalami fenomena serupa, salah satunya Indonesia. Di Indonesia, kelompok remaja merupakan kelompok yang paling rentan mengalami kecanduan dan juga menjadi korban atau pernah mengalami *cyberbullying* atau perundungan siber. Bentuk-bentuknya adalah *trolling*, pelecehan melalui pesan, penyebaran foto pribadi, perundungan berbasis SARA, dan lain sebagainya. Media sosial seperti halnya Facebook, Instagram, dan WhatsApp menjadi platform yang paling sering digunakan pelaku untuk melakukan tindakannya.

*Cyberbullying* berdampak amat serius, seperti halnya gangguan emosi, stres, depresi, trauma, bahkan bunuh diri. Faktanya, faktor penyebab seseorang melakukan *cyberbullying* adalah karena rendahnya literasi digital, bercanda berlebihan, ada dendam terhadap korban, dan ingin menjatuhkan orang lain. Secara etis, *cyberbullying* sangat bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan yakni sila kedua Pancasila. Secara hukum, perilaku ini dapat dikenai jerat Undang-Undang ITE, KUHAP, dan UU Perlindungan Anak. Dengan demikian, *cyberbullying* sangat bertentangan tidak mencerminkan perilaku manusia yang humanis, tetapi antihumanis, nihilis, dan idealisme totaliter.

## Daftar Pustaka

- Al-Kansa, B.B., Mila Lisnadiani Iswanda, Nurul Kamilah, dan Yusuf Tri Herlambang. (2023). *Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Hidup Manusia*. IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal. 4(3). 2966-2975. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/682>.
- Anggraini, Anindita Dewi (2024). *Pahami Fenomena Cyberbullying di Indonesia: Bentuk Kekerasan Digital yang Perlu Diatasi* <https://data.goodstats.id/statistic/pahami-fenomena-cyberbullying-di-indonesia-bentuk-kekerasan-digital-yang-perlu-diatasi-X4EuP> pada 23 November 2025.
- Ayub, Muhammad dan Sofia Farzanah Sulaeman. (2022). *Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja: Kajian Sistematis*. Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling. 7(1). 21-32. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/viewFile/14610/8690>.
- Bohang, Fatimah Kartini. (2024). *Instagram Jadi Media “Cyber-Bullying” Nomor 1*. Diambil dari <https://tekno.kompas.com/read/2017/07/21/12520067/instagram-jadimedia-cyber-bullying-nomor-1?page=all> pada 26 November 2025.
- Brahmandika, Leonard. (2025). *Fenomena Cyberbullying di Media Sosial sebagai Pelanggaran Sila Kedua Pancasila*. 2(1). 44-62. <https://doi.org/10.52738/bti.v2i1.36>.
- Fernandes, B., Biswas, U. N., Tan Mansukhani, R., Vallejo, A., & Essau, C. A. (2020). *The Impact Of Covid-19 Lockdown On Internet Use And Escapism In Adolescents*. *Revista De Psicologia Clinica Con Ninos Y Adolescentes*, 7(3), 59–65. [https://www.revistapcna.com/sites/default/files/010\\_0.pdf](https://www.revistapcna.com/sites/default/files/010_0.pdf)
- Kowalski, M.R, Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. Malden, MA: Blackwell.

- Kurniawan, Iyus Yosep, Khoirunnisa, Ai Mardhiyah, dan Nurlaila Fitriani. (2024). *Dampak Cyberbullying terhadap Risiko Bunuh Diri pada Remaja: Narrative Review*. Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang. 19(1). 1-9.  
<https://jurnal.poltekkespalembang.ac.id/index.php/JPP/article/view/2012>
- Irfani, Faisal. (2025). *'Hapus sekarang!' – Cerita warga yang diretas usai unggah kritik di media sosial*. Diambil dari <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cr4dllllk0go> pada 25 November 2025.
- Lau, J.T.F., Gross, D.L., Wu, A.M.S., Cheng, K., Lau, M.M.C., 2022. *Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study*. Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology 52, 657–667.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28417158/>.
- Marsinun, Rahmiwati dan Dody Riswanto. (2020). *Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial*. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA. 12(2). 98-111.  
<https://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view/3704>
- Patti, L., dan Hidayanto, S. (2020). *Pengaruh Cyberbullying Terhadap Emosi Remaja*. Media Komunikasi. FPIPS. 19(2). 94-103.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/in>.
- Putri, Intan., Dendi, Nanda Syukerti, Ahmad Iman Mulyadi, dan Insan Maulana. (2022). *Media Sosial sebagai Media Pergeseran Interaksi Sosial Remaja*. Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha. 2 (2). 1-10.  
<https://jurnal.uss.ac.id/index.php/jikoba/article/view/422>
- Rahayu, Flourensia Spty. (2013). *Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi*. Jurnal Sistem Informasi, 8(1), 22-31. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i1.321>

- Rifauddin, Machsun. (2016). *Fenomena Cyberbullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook)*. Khizanah Al-Hikmah. 4(1), 35-44. <https://core.ac.uk/download/pdf/234745636.pdf>.
- Safitri, Kiki dan Dani Prabowo. (2025). *48 Persen Anak Jadi Korban Cyberbullying, Menkomdigi: Sulit Terdeteksi*. Diambil dari <https://nasional.kompas.com/read/2025/07/04/17292961/48-persen-anak-jadi-korban-cyberbullying-menkomdigi-sulit-terdeteksi-pada-28-November-2025>.
- Shalahuddin, Iwan., Ai Wia, Taty Hernawaty. (2023). *Kecanduan Media Sosial pada Remaja Akibat Pandemi Covid-19: Scoping Review*. MANUJU: Malahayati Nursing Journal. 5 (6). 1713-1733. <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/manuju/article/view/8695>
- Silitonga, Paulina. (2023). *Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Sosial, Psikologis, dan Perilaku Remaja Yang Tidak Terbiasa dengan Teknologi Sosial Media di Indonesia*. Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. 2 (4). 13076-13089. <https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu/Article/View/745/684>
- Teteng. (2025). *Trolling dan Cyberbullying: Bentuk Kekerasan Digital*. Diambil dari <https://csirt.unair.ac.id/trolling-dan-cyberbullying-bentuk-kekerasan-digital/>.
- UNICEF. (2020). *Perundungan Di Indonesia: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi*. 1-4. <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/FactSheetPerkawinanAnakdiIndonesia.pdf>
- Witjaksono, Alyza Asha., Ita Musfiro Hanika, dan Stefani Ira Pratiwi. (2021). *Fenomena Cyberbullying pada Mahasiswa di DKI Jakarta*. Jurnal IMPRESI. 2(1). 15-30. <https://doi.org/10.20961/impresi.v2i1.53136>



# BAB 13

## ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DAN ETIKA KEWARGAAN DIGITAL

M. IKHWAN

### A. Pendahuluan

Transformasi digital yang melanda dunia sejak dua dekade terakhir telah membawa pengaruh besar terhadap sistem dan praktik pendidikan. Salah satu teknologi yang menandai gelombang revolusi ini adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/ AI*), yang kini menjadi aktor penting dalam mengubah cara manusia belajar, mengakses informasi, hingga mendefinisikan makna pengetahuan (Zhang, 2021). Dalam dunia pendidikan, AI digunakan dalam berbagai bentuk: sistem pembelajaran adaptif, asisten virtual, deteksi plagiarisme otomatis, hingga aplikasi penyusunan teks dan analisis data akademik. Kehadirannya menjanjikan efisiensi, personalisasi, dan inovasi dalam proses belajar-mengajar (Chandra et al., 2025; Fauziah et al., 2025).

Namun, bersamaan dengan peluang yang ditawarkan AI, muncul pula sejumlah tantangan epistemologis dan etis yang belum sepenuhnya

dijawab oleh institusi pendidikan. Salah satu persoalan paling krusial adalah terjadinya paradoks intelektual, di mana teknologi yang seharusnya memperkuat kecerdasan manusia justru mulai menggantikan proses berpikir reflektif yang menjadi inti dari pendidikan itu sendiri. Ketika pelajar, guru, dan bahkan akademisi terlalu bergantung pada AI dalam menulis, menganalisis, dan mengambil keputusan, maka kapasitas berpikir kritis dan otonomi intelektual yang seharusnya dibangun melalui pendidikan justru mengalami erosi (*Tantangan Atau Peluang: Dilema AI Dalam Dunia Akademis – INTR-O Realita*, n.d.; Williamson & Eynon, 2020).

Krisis ini semakin nyata ketika dikaitkan dengan fenomena yang disebut “kematian kepakaran” (*death of expertise*). Tom Nichols (2017), menggambarkan bahwa dalam masyarakat digital kontemporer, otoritas keilmuan mulai ditantang oleh populisme informasi yang bersandar pada opini publik, algoritma media sosial, dan persepsi viralitas. Dengan kemunculan AI generatif yang mampu memproduksi teks ilmiah dengan struktur yang tampak valid, publik semakin sulit membedakan antara otoritas sejati dan kepakaran semu. AI tidak hanya menjadi instrumen bantu, tetapi juga menciptakan “ilusi kepakaran” melalui narasi yang meyakinkan namun sering kali lemah secara metodologis dan epistemologis (Floridi & Chiriatti, 2020; Luhn & Hüther, 2021).

Fenomena ini juga tidak bisa dilepaskan dari logika neoliberalisme yang menguasai institusi pendidikan. Dalam paradigma ini, pendidikan diposisikan sebagai komoditas yang dikendalikan oleh logika pasar: efisiensi, produktivitas, dan daya saing. Henry Giroux (2017), mengkritik keras proses ini sebagai bentuk *neoliberal attack* terhadap fungsi pendidikan sebagai alat pencerahan dan emansipasi. Kurikulum didesain untuk memenuhi kebutuhan industri digital dan bukan lagi untuk membentuk manusia berpikir kritis. Dalam konteks inilah AI digunakan bukan sebagai penguat nalar, melainkan sebagai alat percepatan produksi pengetahuan yang dangkal.

Transformasi digital yang tidak diimbangi oleh transformasi etika dan epistemologi telah memunculkan pertanyaan serius: apa sebenarnya yang sedang terjadi pada fondasi pendidikan kita? Ketika AI mengambil alih banyak proses berpikir, dan ketika institusi pendidikan tunduk pada tuntutan kecepatan serta efisiensi, maka pendidikan bukan lagi arena pembentukan *homo sapiens* yang berpikir, tetapi menjadi pabrik pencetak *homo digitalis* yang mengonsumsi informasi secara pasif.

Artikel ini berangkat dari kegelisahan terhadap situasi tersebut dan bertujuan untuk membedah secara kritis relasi antara pendidikan, kecerdasan buatan, dan hilangnya otoritas kepakaran dalam masyarakat kontemporer. Tiga dimensi utama menjadi fokus pembahasan: (1) ilusi pengetahuan yang ditawarkan AI, yakni kemudahan akses informasi yang menggantikan proses intelektual yang sejati; (2) komodifikasi pengetahuan dalam pendidikan, di mana AI digunakan sebagai alat produksi yang meminggirkan aspek epistemologis; dan (3) pergeseran dari otoritas ke popularitas, yakni kondisi di mana kepakaran tidak lagi diakui melalui proses akademik yang sah, melainkan melalui algoritma dan persepsi publik. Dengan mengkaji ketiga aspek ini secara mendalam, artikel ini ingin menegaskan pentingnya merevitalisasi pendidikan sebagai ruang pembentukan intelektual yang otonom dan bermartabat di tengah dominasi teknologi.

## **B. Kecerdasan Buatan dan Ilusi Pengetahuan**

Salah satu daya tarik utama kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan adalah kemampuannya untuk menyediakan informasi secara cepat, ringkas, dan serba guna. Dengan kemunculan aplikasi berbasis AI generatif seperti *ChatGPT*, *Claude*, *Bing AI*, dan *Gemini*, pelajar dan pengajar kini dapat mengakses berbagai bentuk jawaban atas pertanyaan yang kompleks hanya dalam hitungan detik. AI mampu meniru gaya penulisan akademik, merespons esai, merangkum literatur, dan bahkan memberikan simulasi diskusi. Dalam konteks ini, AI tampak menjanjikan revolusi dalam cara manusia mengakses dan

mengelola pengetahuan (Holmes et al., 2019; Lampou, 2023; Marlin, 2023).

Namun, kemudahan akses tersebut menimbulkan sebuah paradoks epistemologis. Ketika jawaban tersedia secara instan dan tampak logis, muncul ilusi bahwa pengetahuan dapat diperoleh tanpa melalui proses kognitif yang kompleks dan reflektif. Nicholas Carr (2011), dalam bukunya *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*, menyebut fenomena ini sebagai *superficial reading*, yaitu kecenderungan membaca secara dangkal dan cepat tanpa kedalaman analitis. AI mempercepat kecenderungan ini dengan menyederhanakan struktur pengetahuan menjadi konsumsi cepat. Di sinilah terjadi pergeseran dari pembentukan pemahaman menuju akuisisi informasi yang sejatinya bukanlah pengetahuan dalam pengertian filosofis .

Menurut epistemologi klasik, pengetahuan bukan hanya sekadar akumulasi informasi atau data, tetapi hasil dari proses penalaran, pengujian argumen, dan pemaknaan terhadap konteks (Audi, 2010). Proses ini melibatkan kemampuan manusia untuk mengevaluasi keabsahan klaim, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, dan membentuk kesimpulan yang bermakna. Sayangnya, kecerdasan buatan belum mampu menggantikan aspek-aspek ini. AI dapat mereproduksi informasi, tetapi tidak mampu memahami, menilai kebenaran, atau memberikan konteks secara mendalam sebagaimana dilakukan oleh manusia.

Masalah ini menjadi lebih serius ketika dikaitkan dengan fenomena yang dikenal sebagai *AI hallucination*. Dalam konteks *Natural Language Processing (NLP)*, *hallucination* mengacu pada kemampuan AI untuk menghasilkan teks yang tampak meyakinkan tetapi tidak memiliki dasar kebenaran atau faktualitas (Ji et al., 2023). AI bisa saja mengutip referensi yang tidak pernah ada, menyusun argumen yang logis secara gramatikal tetapi tidak valid secara ilmiah, atau menampilkan data statistik yang dikarang. Hal ini sangat berbahaya dalam konteks pendidikan karena dapat menciptakan pemahaman yang keliru pada

pelajar yang tidak memiliki keterampilan verifikasi atau literasi informasi yang baik.

Studi Floridi & Chiriatti (2020) menekankan bahwa AI generatif seperti GPT-3 hanya mampu memanipulasi representasi linguistik berdasarkan pola statistik dari data pelatihan, tanpa pemahaman semantik yang sebenarnya. Artinya, jawaban yang dihasilkan AI bukan hasil dari pengertian yang sejati, melainkan sekadar rekonstruksi tekstual dari data yang telah ada. Ini menimbulkan pertanyaan etis dan epistemologis dalam konteks pendidikan: apakah kita sedang mendorong pelajar untuk belajar berpikir, atau sekadar belajar menggunakan alat yang berpikir untuk mereka?

Kecenderungan untuk mengandalkan AI sebagai pengganti proses berpikir telah mengubah orientasi belajar dari eksploratif menjadi konsumtif. Siswa dan mahasiswa tidak lagi didorong untuk membaca teks primer, melakukan analisis kritis, atau membangun argumen orisinal. Sebaliknya, mereka tergoda untuk menyalin jawaban dari AI tanpa melakukan validasi atau refleksi. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menumbuhkan generasi yang pasif secara intelektual, dan mengandalkan sistem eksternal untuk menjawab pertanyaan, bukan mengembangkan kemampuan menjawabnya sendiri.

Lebih lanjut, fenomena ini menciptakan ketimpangan epistemik antara mesin dan manusia. Jika manusia tidak lagi dilatih untuk berpikir secara mendalam dan kritis, maka secara perlahan kapasitas intelektual manusia akan didelegasikan kepada sistem yang tidak memiliki pemahaman nilai, etika, dan refleksi. Hal ini sejatinya bertentangan dengan tujuan pendidikan sebagaimana ditekankan oleh Paulo Freire (1970), yakni membebaskan manusia dari kebodohan melalui kesadaran kritis dan dialog transformatif.

Dengan demikian, tantangan terbesar dari kehadiran AI dalam pendidikan bukanlah soal teknologinya semata, melainkan pada cara kita memaknainya dalam proses pendidikan. Jika tidak dikendalikan secara bijak, AI berisiko menjadi alat yang mengaburkan batas antara

informasi dan pengetahuan, serta memperkuat budaya instan yang mengabaikan proses epistemologis yang mendalam.

### C. Pendidikan dan Komodifikasi Pengetahuan

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa konsekuensi serius terhadap wajah pendidikan global. Salah satu dampak yang paling mencolok adalah kecenderungan yang semakin menguat menuju komodifikasi pengetahuan, yaitu perubahan makna pengetahuan dari sebuah proses reflektif dan eksistensial menjadi produk yang dapat dikalkulasi, diukur, dikonsumsi, dan dipasarkan (Olssen & Peters, 2005). Dalam kerangka ini, pendidikan tidak lagi dilihat sebagai upaya membentuk manusia berpikir dan merdeka secara intelektual, melainkan sebagai mekanisme produksi keterampilan yang sesuai dengan tuntutan pasar dan logika kapital.

Transformasi ini dipercepat oleh penetrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) yang kini digunakan dalam hampir seluruh proses akademik: dari pembelajaran daring, otomatisasi evaluasi, hingga penulisan akademik. AI menjanjikan efisiensi, kecepatan, dan volume produksi pengetahuan yang tinggi, tiga indikator yang sangat cocok dalam logika pasar digital. Namun, dalam jangka panjang, penggunaan AI dalam sistem pendidikan berisiko memperkuat watak instrumentalistik dan mengikis nilai-nilai reflektif dalam proses belajar (Williamson & Eynon, 2020).

Dalam sistem pendidikan tinggi, misalnya, kita menyaksikan bagaimana indikator kuantitatif seperti akreditasi, peringkat universitas (*university rankings*), jumlah publikasi terindeks *Scopus* atau *Web of Science*, dan indeks kinerja dosen telah menjadi tolok ukur utama kualitas pendidikan. Alih-alih memperhatikan kedalaman pemahaman atau relevansi sosial dari penelitian, institusi justru terdorong untuk mengejar angka dan metrik yang memuaskan lembaga pengakreditasi atau algoritma perankingan global (Shore & Wright, 2015). AI pun masuk dalam skema ini sebagai alat untuk mempermudah produksi

akademik dalam jumlah besar, baik dalam bentuk laporan, publikasi jurnal, maupun diseminasi data.

Dalam perspektif teori kritis pendidikan, hal ini mencerminkan kecenderungan neoliberalisasi pendidikan, yaitu pergeseran fungsi pendidikan dari pembebasan menuju penyesuaian terhadap logika pasar dan industri. Henry Giroux (2017) menyebut fenomena ini sebagai bagian dari proyek neoliberal untuk menjadikan universitas sebagai “mesin pasar”—tempat produksi tenaga kerja terampil yang siap pakai, bukan pusat kritik sosial dan pengembangan nalar kritis. Dalam iklim seperti ini, disiplin-disiplin humaniora seperti filsafat, etika, sejarah, dan ilmu sosial kritis dipinggirkan karena dianggap tidak langsung mendatangkan keuntungan ekonomi.

Akibatnya, kurikulum pendidikan tinggi kini lebih diarahkan pada relevansi industri digital ketimbang kedalaman teoritis. Mahasiswa didorong untuk menyelesaikan studi secepat mungkin, menghasilkan tugas akademik dalam jumlah besar, dan memenuhi target kompetensi kerja. Di sinilah peran AI menjadi paradoksal. Di satu sisi, ia membantu mahasiswa membuat rangkuman, menulis esai, atau menyusun skripsi dan tesis dengan cepat. Namun di sisi lain, jika digunakan tanpa literasi digital dan etika akademik yang memadai, AI justru memperkuat praktik-praktik plagiarisme tersembunyi, *pseudo-writing*, dan pengabaian terhadap pergulatan intelektual yang sejati (Selwyn, 2019).

Banyak riset menunjukkan bahwa penggunaan AI secara tidak kritis dalam pendidikan dapat mengarah pada penurunan kualitas kognitif dan reflektif siswa. Misalnya, O’Neil (2017) memperingatkan bahwa sistem evaluasi berbasis AI sering kali mendorong siswa untuk menyesuaikan jawaban mereka agar sesuai dengan algoritma, bukan untuk mengekspresikan pemahaman mereka yang otentik. Hal ini menciptakan budaya pendidikan yang mekanistik, di mana tugas akhir atau karya tulis tidak lagi mencerminkan kedalaman berpikir, melainkan kemampuan mengolah teks dengan bantuan mesin.

Dalam konteks ini, komodifikasi pengetahuan tidak hanya berarti menjadikan pengetahuan sebagai barang, tetapi juga mengubah cara

berpikir tentang makna belajar itu sendiri. Pendidikan tidak lagi dipahami sebagai *human formation*, pembentukan manusia sebagai makhluk berpikir dan beretika, melainkan sebagai proses pemrosesan data (*data processing*). Mahasiswa menjadi konsumen konten, bukan subjek aktif pencipta makna. Mereka dilatih untuk menghafal, menyalin, dan mengedit, bukan untuk mempertanyakan, menafsirkan, atau membangun pemikiran baru. Literasi kritis, refleksi filosofis, dan otonomi intelektual yang seharusnya menjadi pilar pendidikan pun terpinggirkan.

Di tengah situasi ini, penting bagi pendidikan untuk melakukan refleksi mendalam atas arah perkembangan teknologinya. Apakah AI digunakan untuk mempercepat produksi tanpa kualitas? Atau dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman, memperkuat dialog, dan membebaskan manusia dari alienasi kognitif? Jawaban atas pertanyaan ini akan menentukan apakah pendidikan di era AI menjadi arena pembebasan, atau justru kuburan intelektualitas manusia.

#### **D. Kematian Kepakaran: Dari Otoritas ke Popularitas**

Perubahan paradigma dalam masyarakat digital telah menggeser struktur otoritas dalam produksi dan diseminasi pengetahuan. Jika sebelumnya kepakaran ditentukan melalui proses keilmuan yang ketat—meliputi pendidikan formal, penguasaan metodologi, publikasi ilmiah, dan pengujian sejawat (*peer review*), kini posisi otoritatif dalam banyak bidang justru ditentukan oleh popularitas digital. Kemunculan media sosial, algoritma pencarian, dan kecerdasan buatan (AI) yang mampu menghasilkan konten dengan cepat dan dalam skala masif telah menciptakan lanskap epistemologis baru: siapa yang paling terlihat, paling sering muncul, dan paling mudah dicerna, dialah yang dipercaya.

Fenomena ini mencerminkan krisis yang oleh Nichols (2017) disebut sebagai *The Death of Expertise* (kematian kepakaran) yakni kondisi di mana publik semakin menolak otoritas ilmiah dan lebih memilih opini pribadi atau informasi viral sebagai dasar pengambilan keputusan.

Dalam kondisi ini, suara akademisi yang mengandalkan argumen, data, dan verifikasi ilmiah tenggelam dalam kebisingan informasi instan yang lebih emosional, sederhana, dan menghibur. Kepakaran tidak lagi berada di tangan mereka yang memiliki akreditasi keilmuan, tetapi di tangan mereka yang menguasai algoritma dan perhatian publik.

AI memperparah situasi ini dengan kemampuannya memproduksi konten yang tampak meyakinkan, meskipun sering kali tidak memiliki landasan faktual yang kuat. Mesin seperti *ChatGPT*, *Claude*, dan *Bard* mampu menghasilkan tulisan dalam gaya ilmiah, menggunakan bahasa yang argumentatif dan mengutip referensi (yang kadang fiktif), sehingga menimbulkan kesan bahwa konten tersebut benar dan dapat dipercaya (Floridi & Chiriatti, 2020). Ketika konten semacam ini dikonsumsi tanpa kemampuan literasi kritis yang memadai, publik rentan tertipu oleh narasi semu yang tidak melewati proses validasi keilmuan.

Kondisi ini diperparah oleh fenomena *post-truth society*, sebagaimana dijelaskan oleh Keyes (2018), yaitu situasi di mana emosi, opini, dan keyakinan pribadi lebih dipercaya ketimbang fakta objektif dan argumentasi rasional. Di tengah limpahan informasi yang sangat besar (*information overload*), publik cenderung memilih narasi yang sesuai dengan preferensi emosional mereka, bukan yang paling benar secara ilmiah. Dalam ekosistem semacam ini, AI menjadi mesin reproduksi opini, bukan alat klarifikasi kebenaran.

Kepakaran ilmiah yang sebelumnya diposisikan sebagai puncak dari proses panjang—melalui studi akademik, penelitian empiris, debat metodologis, dan pengujian etika, kini sering dipertanyakan atau bahkan dicurigai. Masyarakat digital mengembangkan bentuk baru otoritas yang berbasis pada *engagement*, yaitu jumlah pengikut (*follower*), disukai (*like*), dibagikan (*share*), dan komentar (*comment*). Dengan demikian, *influencer* yang tidak memiliki latar belakang akademik dapat lebih dipercaya ketimbang ilmuwan yang telah bekerja bertahun-tahun membangun otoritas intelektualnya (O'Neil, 2017).

Salah satu konsekuensi serius dari kondisi ini adalah keruntuhan institusi validasi ilmiah. Jurnal akademik, proses *peer review*, dan otoritas

universitas sebagai penjaga gerbang ilmu pengetahuan mengalami delegitimasi di mata publik yang lebih mengandalkan *Google*, *TikTok*, atau *Reddit* sebagai rujukan utama. Bahkan teori-teori pseudo-ilmiah dan konspiratif dapat hidup subur, tersebar luas, dan dipercaya, karena didukung oleh narasi visual yang menarik dan retorika yang mudah diterima. AI semakin mempercepat proses ini dengan membuat siapa pun dapat memproduksi teori dan opini dengan tampilan yang tampak “ilmiah”.

Tantangan utama yang muncul dari fenomena ini adalah krisis literasi epistemik. Jika pendidikan tidak secara serius membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, mengenali validitas sumber, dan memahami cara kerja produksi pengetahuan ilmiah, maka generasi masa depan akan terjebak dalam ruang informasi yang bising tanpa kejelasan nilai kebenaran. Informasi akan menjadi semata-mata opini; otoritas akan bergeser ke suara paling nyaring; dan pendidikan akan kehilangan fungsinya sebagai benteng rasionalitas publik (Giroux, 2017; Selwyn, 2019).

Dengan demikian, kematian kepakaran bukan hanya peristiwa hilangnya kepercayaan publik terhadap pakar, tetapi juga refleksi dari pergeseran epistemologis yang sangat dalam, dari budaya keilmuan yang berbasis bukti dan argumentasi menuju budaya informasi yang berbasis emosi dan popularitas. Ini adalah tantangan besar yang harus dihadapi dunia pendidikan, terutama di era AI yang terus berkembang.

### **E. Membela Kepakaran dalam Bayang-bayang Kecerdasan Buatan**

Di tengah arus deras digitalisasi dan kemunculan kecerdasan buatan (AI) sebagai kekuatan baru dalam diseminasi pengetahuan, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar: bagaimana mempertahankan integritas keilmuan dan otoritas intelektual di era ketika algoritma dan popularitas cenderung menggantikan proses akademik? Jika dibiarkan, fenomena ini dapat menciptakan ekosistem pendidikan yang miskin

refleksi, kehilangan makna filosofisnya, dan tunduk pada logika konsumsi informasi instan. Oleh karena itu, pendidikan tidak boleh bersikap pasif. Justru sebaliknya, ia harus menjadi garda terdepan dalam membela dan merevitalisasi kepakaran sebagai fondasi masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*).

### **1. Menekankan kembali proses berpikir kritis**

Langkah pertama yang paling mendasar adalah mengembalikan pendidikan pada esensinya sebagai proses pembentukan nalar kritis, bukan sekadar transmisi informasi. AI memang sangat bermanfaat dalam menyederhanakan akses terhadap data dan memfasilitasi tugas-tugas teknis, namun pendidikan harus memastikan bahwa teknologi ini digunakan sebagai alat bantu berpikir, bukan sebagai pengganti berpikir. Dalam konteks ini, kurikulum harus dirancang untuk mendorong dialog, dialektika, dan eksplorasi ide-ide lintas perspektif, sebuah ruang di mana pelajar dilatih untuk meragukan, mempertanyakan, dan membangun pemahaman melalui proses reflektif (Brookfield Stephen D., 2012; Ikhwan et al., 2023).

Proses berpikir kritis inilah yang menjadi inti dari pendidikan yang membebaskan, sebagaimana ditegaskan oleh Paulo Freire (1970) dalam *Pedagogy of the Oppressed*. Freire berpendapat bahwa pendidikan sejati terjadi ketika peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dialogis dengan realitas dan bukan sebagai objek pasif yang menerima transfer informasi dari otoritas. Dalam konteks AI, pendekatan ini berarti bahwa siswa perlu diberi ruang untuk menguji, membantah, dan merefleksikan informasi yang disediakan oleh teknologi, bukan sekadar menggunakannya tanpa pemahaman.

### **2. Memperkuat literasi digital dan etika AI**

Langkah kedua adalah penguatan literasi digital dan etika penggunaan teknologi. Di tengah banjir informasi yang diproduksi oleh AI dan algoritma media sosial, peserta didik perlu dilatih untuk mengenali,

menilai, dan mengevaluasi kredibilitas sumber informasi secara kritis. Ini melibatkan pemahaman terhadap bagaimana algoritma bekerja, bagaimana bias data terbentuk, serta bagaimana informasi dapat dimanipulasi oleh sistem digital (Bulger & Davison, 2018). Selwyn (2019) menekankan pentingnya pendekatan sosioteknis dalam pendidikan digital, pendekatan yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mengajak siswa memahami dimensi sosial, politik, dan etika dari penggunaan teknologi.

Literasi ini menjadi semakin penting ketika AI digunakan dalam penulisan akademik, pembuatan tugas akhir, atau bahkan penyusunan proposal riset. Tanpa etika yang kuat, peserta didik berisiko menjadikan AI sebagai instrumen penipuan akademik yang terselubung. Oleh karena itu, pendidikan harus mengembangkan etika akademik digital, yakni seperangkat nilai dan prinsip yang membimbing interaksi peserta didik dengan teknologi berbasis AI. Ini mencakup kejujuran intelektual, tanggung jawab terhadap sumber, serta kesadaran akan batasan teknologi dalam memahami kompleksitas manusia.

### **3. Revitalisasi peran pendidik sebagai intelektual publik**

Langkah ketiga yang tak kalah penting adalah merevitalisasi peran pendidik seperti guru dan dosen sebagai intelektual publik, bukan sekadar fasilitator administratif atau operator kurikulum. Dalam situasi di mana algoritma dan mesin mulai mengambil alih sebagian fungsi pengajaran, keberadaan guru menjadi krusial sebagai penjaga nilai-nilai keilmuan, integritas akademik, dan pembimbing moral intelektual. Giroux (2007) menekankan bahwa guru harus menjadi agen kebudayaan yang mampu membangun ruang kelas sebagai tempat artikulasi kritik sosial, dialog, dan produksi makna.

Guru dan dosen harus diberdayakan secara struktural dan kultural agar dapat menjalankan fungsi ini. Mereka perlu didukung oleh kebijakan pendidikan yang menghargai kerja intelektual, bukan semata-mata target administratif. Ini juga berarti memberi ruang bagi mereka untuk

menulis, berdialog, meneliti, dan tampil sebagai suara publik yang kritis di tengah diskursus masyarakat. Dalam konteks AI, guru juga harus mengambil peran sebagai penafsir dan pemediasi teknologi, membantu peserta didik memahami bagaimana menggunakan AI secara cerdas dan etis, serta mendorong mereka untuk tidak menyerahkan proses berpikir pada mesin.

Sebagai intelektual publik, guru juga berperan dalam menumbuhkan budaya berpikir dalam komunitas, menentang penyebaran hoaks, pseudo-sains, dan narasi-narasi instan yang menyesatkan. Hal ini penting karena dalam era *post-truth* dan kematian kepakaran, suara guru sebagai penjaga akal sehat dan kebenaran ilmiah menjadi benteng terakhir dari pendidikan yang membebaskan (Keyes, 2018; Nichols, 2017).

Membela kepakaran di era AI bukanlah sikap yang anti-teknologi, tetapi sebuah upaya menyelamatkan substansi pendidikan dari gelombang informasi yang dangkal, manipulatif, dan sering kali menyesatkan. AI, jika digunakan dengan literasi kritis dan etika yang memadai, bisa menjadi mitra dalam membangun generasi yang berpikir tajam dan bertindak bijak. Namun jika digunakan tanpa kerangka epistemologis dan etika yang kuat, ia bisa menjadi instrumen percepatan kebodohan kolektif yang dikemas dalam kemasan digital yang tampak canggih.

Oleh karena itu, pendidikan harus terus-menerus memperkuat daya nalar, etika berpikir, dan nilai-nilai keilmuan. Di sinilah letak urgensi membela kepakaran: bukan demi mempertahankan status akademik, tetapi demi mempertahankan martabat berpikir manusia di tengah gelombang kecerdasan buatan yang kian mendominasi.

## **F. Kecerdasan Buatan dan Masa Depan Pendidikan Islam**

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menjadi aktor baru yang mengubah wajah pendidikan global. Namun, transformasi ini menghadirkan tantangan dalam konteks pendidikan Islam, yang sejak lama bertumpu pada relasi manusiawi, transmisi nilai spiritual, dan

kesinambungan sanad keilmuan. Kehadiran AI memaksa kita untuk meninjau ulang landasan epistemologis, etis, dan metodologis pendidikan Islam agar tetap relevan tanpa kehilangan orientasi normatifnya.

Dalam tradisi Islam klasik, ilmu (*'ilm*) bukan sekadar informasi, tetapi merupakan proses pencarian makna (*ma'na*) yang melibatkan perenungan (*tadabbur*), niat (*niyyah*), dan adab. Imam Al-Ghazali (1963) dalam *Ihya' 'Ulum al-Din* menekankan bahwa ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang mendekatkan manusia kepada Allah dan mengubah perilakunya menjadi lebih baik secara spiritual dan moral. Akan tetapi, AI generatif seperti *ChatGPT* hanya mampu mereproduksi informasi linguistik berdasarkan pola statistik, bukan memahami makna atau konteks spiritual di baliknya (Floridi & Chiriatti, 2020).

Akibatnya, ketika pengetahuan Islam dikonsumsi secara instan melalui platform digital yang didukung AI, terjadi apa yang disebut Carr (2011) sebagai *shallow thinking*, yaitu pemahaman yang dangkal dan terfragmentasi. Pengguna menerima jawaban cepat tanpa proses refleksi mendalam, padahal dalam epistemologi Islam, proses berpikir, berdialog, dan menelaah dalil merupakan bagian integral dari pencapaian *yaqin* (kepastian epistemik).

## G. Meletakkan Kembali Nilai Ilmu-Ilmu Keislaman

Logika pasar digital cenderung memperlakukan pengetahuan sebagai komoditas. Dalam konteks ini, ilmu-ilmu keislaman (*Islamic studies*) tidak lagi diajarkan sebagai *human formation* (pembentukan kepribadian spiritual), tetapi sebagai produk instan yang dapat diakses, dibagikan, atau dibeli. Platform dakwah berbasis AI, aplikasi tafsir otomatis, dan *chatbot* fatwa menandai pergeseran dari otoritas tradisional (berbasis sanad dan ijazah) ke otoritas algoritmik (berbasis *engagement* dan visualisasi).

Giroux (2014) menyebut proses ini sebagai bentuk *neoliberalisasi pendidikan*, di mana nilai-nilai transenden digantikan oleh mekanisme

kuantitatif. Dalam pendidikan Islam, kecenderungan ini dapat menurunkan kedudukan guru (*ustādh*) sebagai *murabbi* (pendidik ruhani) dan menggantikannya dengan sistem digital yang tidak memiliki otoritas moral. Hal ini bertentangan dengan etos *ta'lim wa tarbiyah* yang menempatkan relasi insani sebagai pusat proses pendidikan.

AI bekerja secara netral dalam hal moralitas; ia tidak memahami niat (*niyyah*) atau prinsip *maqāṣid al-shari'ah*. Oleh karena itu, integrasi AI ke dalam pendidikan agama harus dikawal dengan penguatan literasi etis dan digital berbasis nilai-nilai Islam. Selwyn (2019) menekankan perlunya pendekatan sosioteknis dalam pendidikan AI, yaitu pemahaman bahwa teknologi selalu beroperasi dalam lanskap sosial, budaya, dan moral tertentu.

Literasi AI dalam pendidikan Islam harus mencakup kemampuan membedakan sumber otoritatif dan palsu, memahami bias algoritma, serta menyadari keterbatasan AI dalam menjawab persoalan *fiqhiyyah* yang kompleks. Tanpa ini, peserta didik berisiko mengalami *epistemic confusion*, dimana informasi yang tampak sah secara tekstual tetapi sesat secara metodologis dianggap sebagai rujukan utama.

Pendidikan Islam perlu merancang pendekatan integratif dan kontekstual yang menjadikan teknologi sebagai mitra, bukan pengganti. Beberapa strategi berikut dapat dikembangkan: Pertama merevitalisasi epistemologi Islam, yaitu menerapkan konsep *'ilm*, *'amal*, dan *taqwā* dalam kurikulum digital agar pembelajaran tidak sekadar informatif tetapi juga transformasional; kedua mereposisi guru sebagai mediator makna, maksudnya guru bukan hanya penyampai materi, melainkan penafsir nilai dan pembimbing spiritual yang mendampingi penggunaan AI secara kritis dan etis; dan ketiga, melakukan inovasi metodologis berbasis *maqāṣid* dimana integrasi AI harus disesuaikan dengan tujuan-tujuan syariah seperti *hifz al-'aql* (menjaga akal) dan *hifz al-dīn* (menjaga agama), agar teknologi tidak menjadi alat distraksi spiritual.

Pendidikan Islam di era AI menghadapi dilema besar, antara modernisasi teknologi dan pelestarian integritas nilai-nilai keilmuan. Jika AI digunakan tanpa kerangka epistemologi Islam, maka yang

terjadi adalah reduksi pengetahuan menjadi informasi pasif yang kehilangan dimensi ruhani dan akhlak. Sebaliknya, jika AI dimanfaatkan dalam bingkai etis dan *maqāṣid*, maka ia dapat menjadi alat untuk memperluas jangkauan dakwah dan penguatan intelektualitas umat.

Oleh karena itu, pendidikan Islam harus bersifat reflektif dan adaptif, yaitu terbuka pada teknologi, namun berakar pada nilai. AI bukanlah ancaman jika kita memiliki adab dalam menggunakannya. Syed Muhammad Naquib Al-Attas (1993), menyebutkan bahwa pendidikan sejati adalah proses *ta'dīb* (penanaman adab) yang menuntun manusia mengenali tempatnya di hadapan ilmu, relasinya antarsesama manusia, dan hubungannya dengan Tuhan.

## H. Penutup

Kecerdasan buatan (AI) telah menghadirkan transformasi besar dalam lanskap pendidikan global, termasuk pendidikan Islam. Namun, di balik janji efisiensi dan kemudahan akses informasi, tersembunyi krisis epistemologis dan etis yang semakin mengikis esensi pendidikan sebagai proses pembentukan manusia berpikir, etis, dan reflektif. AI, dalam bentuknya yang paling canggih sekalipun, tidak dapat menggantikan nalar manusia, adab keilmuan, dan proses pemaknaan yang menjadi inti dari pendidikan sejati.

Refleksi kritis terhadap gejala “kematian kepakaran” menunjukkan bahwa pendidikan bukan sekadar sarana untuk mengonsumsi informasi, melainkan medan perjuangan untuk mempertahankan otoritas ilmiah, membangun literasi kritis, dan menumbuhkan kesadaran epistemik. Ketika popularitas menggantikan otoritas, dan algoritma menentukan kebenaran, maka pendidikan berada dalam bahaya menjadi instrumen pembodohan massal yang dibungkus teknologi.

Kita sedang menghadapi tantangan besar: bagaimana mengelola AI secara etis dan kritis agar tetap menjadi bantu peradaban, bukan penghancur kapasitas intelektual manusia. Dalam konteks pendidikan

Islam, tantangan ini semakin kompleks karena menyangkut kesinambungan nilai-nilai ruhani, *maqāṣid al-sharī'ah*, dan tradisi keilmuan yang berbasis adab dan sanad.

Oleh karena itu, solusi bukanlah menolak AI, melainkan meringkai ulang pemanfaatannya dalam horizon nilai, etika, dan epistemologi kritis. Pendidikan harus mengedepankan tiga agenda besar: revitalisasi nalar kritis, penguatan literasi digital dan etika teknologi, serta pemberdayaan pendidik sebagai intelektual publik yang membela makna sejati dari kepakaran. Tanpa ketiganya, pendidikan hanya akan melahirkan generasi yang pintar mengakses jawaban, tetapi gagal memahami pertanyaan.

### Daftar Pustaka

- Al-Attas, S. M. N. (1993). *Islam and Secularism*. International Institute of Islamic Thought and Civilization (ISTAC).
- Al-Ghazali. (1963). *Ihya 'Ulum al-Din*. In *Dār al-Ma'rifah*. BRILL.  
<https://doi.org/10.1163/9789004662087>
- Audi, R. (2010). *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203846469>
- Brookfield Stephen D. (2012). Teaching for Critical Thinking: Tools and Techniques to Help Students Question Their Assumptions. In *Jossey-Bass (John Wiley & Sons)*.
- Bulger, M., & Davison, P. (2018). The Promises, Challenges, and Futures of Media Literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 10(1), 1–21. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2018-10-1-1>
- Carr, N. (2011). The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains. In *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews* (Vol. 40, Issue 6). <https://doi.org/10.1177/0094306111425021d>
- Chandra, Y. N., Wijayanti, G., Hartati, C. D., & Simbolon, B. R. (2025). Artikel Revolusi Ai Dalam Pendidikan : Bagaimana

- Chatgpt dan Teknologi Lainnya Mengubah Metode Pengajaran di. *Jurnal Papatung*, 8(1), 1–12.
- Fauziah, Meiditra, I., Mutia, C., Yuda, F., Rasyid, M., Agustin, R., & Sahara Lubis, S. (2025). Revolusi Digital dalam Pendidikan : Pemanfaatan Teknologi AI (Artificial Intelligence) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 2(1), 45–52.  
<https://doi.org/10.70248/jpmik.v2i1.1930>
- Floridi, L., & Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its Nature, Scope, Limits, and Consequences. *Minds and Machines*, 30(4), 681–694.  
<https://doi.org/10.1007/s11023-020-09548-1>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. In *The Community Performance Reader*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781003060635-5>
- Giroux, H. A. (2007). *Border Crossings: Cultural Workers and the Politics of Education: Second Edition*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203956502>
- Giroux, H. A. (2017). Neoliberalism’s War against Higher Education and the Role of Public Intellectuals. In *The Future of University Education* (pp. 185–206). Springer International Publishing.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-46894-5\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-319-46894-5_10)
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promise and Implications for Teaching and Learning*.
- Ikhwan, M., Fuadi, M., Mailizar, M., & Jannah, M. (2023). The Utilization of Information Technology for the Professional Development of Islamic Education Teachers in Indonesia. *Progresiva : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 12(02).  
<https://doi.org/10.22219/progresiva.v12i02.31169>
- Ji, Z., Lee, N., Frieske, R., Yu, T., Su, D., Xu, Y., Ishii, E., Bang, Y. J., Madotto, A., & Fung, P. (2023). Survey of Hallucination in

- Natural Language Generation. *ACM Computing Surveys*, 55(12), 1–38. <https://doi.org/10.1145/3571730>
- Keyes, R. (2018). *The Post-Truth Era : Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. St. Martin's Press New York.
- Lampou, R. (2023). The Integration of Artificial Intelligence in Education: Opportunities and Challenges. *Review of Artificial Intelligence in Education*, 4(00), e015. <https://doi.org/10.37497/rev.artif.intell.educ.v4i00.15>
- Luhn, G., & Hüther, G. (2021). Unexpected applause for the human mind: the limitations of deterministic approaches in neuroscience - allowing us to become who we are. *International Journal of Foresight and Innovation Policy*, 15(1/2/3), 5. <https://doi.org/10.1504/IJFIP.2021.117545>
- Marlin, K. (2023). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligences (AI) Chat GPT Terhadap Proses Pendidikan Etika dan Kompetensi Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6).
- Nichols, T. (2017). *The Death of Expertise*. Oxford University Press New York. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197763827.001.0001>
- O'Neil, C. (2017). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Crown.
- Olssen, M., & Peters, M. A. (2005). Neoliberalism, Higher Education and the Knowledge Economy: From the Free Market to Knowledge Capitalism. *Journal of Education Policy*, 20(3), 313–345. <https://doi.org/10.1080/02680930500108718>
- Selwyn, N. (2019). Should Robots Replace Teachers? AI and the Future of Education. In *John Wiley & Sons, Inc.*
- Shore, C., & Wright, S. (2015). *Governing by Numbers: Audit Culture, Rankings and the New World Order*. Social

*Anthropology*, 23(1), 22–28. <https://doi.org/10.1111/1469-8676.12098>

*Tantangan atau Peluang: Dilema AI dalam Dunia Akademis – INTR-O Realita*. (n.d.). Retrieved July 5, 2025, from <https://introrealita.com/tantangan-atau-peluang-dilema-ai-dalam-dunia-akademis/>

Williamson, B., & Eynon, R. (2020). Historical Threads, Missing Links, and Future Directions in AI in Education. *Learning, Media and Technology*, 45(3), 223–235. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1798995>

Zhang, L. J. (2021). Curriculum Innovation in Language Teacher Education: Reflections on the PGDELT Program's Contributions to EFL Teachers' Continuing Professional Development. *Chinese Journal of Applied Linguistics*, 44(4), 435–450. <https://doi.org/10.1515/CJAL-2021-0028>

# BAB 14

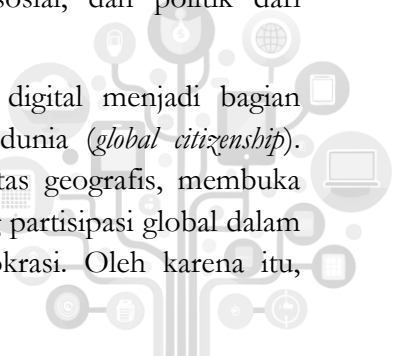
## DIGITAL CITIZENSHIP DALAM PERSPEKTIF GLOBAL DAN MULTIKULTURAL

ABDUL SAKBAN

### A. Konseptualisasi Kewarganegaraan Digital di Era Global

Kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) merupakan konsep yang berkembang pesat seiring transformasi sosial akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi global. Menurut (Ribble, 2015), kewarganegaraan digital adalah norma-norma perilaku yang sesuai dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Konsep ini tidak hanya menekankan kemampuan teknis individu dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga aspek etis, sosial, dan politik dari keterlibatan di ruang digital.

Dalam perspektif global, kewarganegaraan digital menjadi bagian integral dari pembentukan identitas warga dunia (*global citizenship*). Teknologi digital telah menghapus batas-batas geografis, membuka akses informasi lintas negara, dan mendorong partisipasi global dalam isu-isu kemanusiaan, lingkungan, dan demokrasi. Oleh karena itu,



individu yang berpartisipasi aktif dalam ruang digital diharapkan memiliki kesadaran global, menghormati keberagaman budaya, serta memahami tanggung jawab sosial dalam jejaring global (VanderDussen Toukan, 2017).

Kewarganegaraan digital juga mencerminkan evolusi konsep kewarganegaraan klasik yang semula berakar pada batas-batas teritorial menuju bentuk kewarganegaraan yang bersifat kosmopolitan. Jika pada masa lalu kewarganegaraan diartikan sebagai keanggotaan formal dalam suatu negara dan keterlibatan dalam urusan politik melalui hak dan kewajiban, maka dalam konteks digital, warga negara melampaui batas tersebut dengan berpartisipasi dalam komunitas global berbasis jaringan. Castells (2011) menyebut hal ini sebagai *network society*, di mana hubungan sosial, ekonomi, dan politik dikonstruksi melalui jejaring digital yang menghubungkan individu dari berbagai negara tanpa batas ruang dan waktu. Dalam kerangka ini, kewarganegaraan digital menuntut kesadaran baru terhadap hak-hak dan tanggung jawab global, termasuk etika penggunaan teknologi, keamanan data pribadi, serta solidaritas lintas bangsa dalam menghadapi isu-isu global seperti perubahan iklim, ketimpangan digital, dan keadilan sosial.

Lebih lanjut, konsep kewarganegaraan digital menempatkan teknologi sebagai arena baru bagi pembentukan identitas sosial dan politik. Di satu sisi, ruang digital memungkinkan ekspresi diri, kebebasan berpendapat, dan partisipasi publik secara luas; namun di sisi lain, juga membuka peluang bagi penyalahgunaan, penyebaran ujaran kebencian, dan polarisasi politik. Oleh karena itu, kewarganegaraan digital tidak hanya mengacu pada kemampuan *being online*, tetapi juga *being ethical online* yaitu bagaimana individu memahami implikasi moral dari setiap tindakan digitalnya (Choi, 2016). Kewarganegaraan digital yang ideal adalah ketika individu mampu menyeimbangkan hak kebebasan berekspresi dengan kewajiban menghormati hak orang lain di ruang maya, sejalan dengan prinsip hak asasi manusia dan norma universal.

Selain itu, kewarganegaraan digital di era global juga mencerminkan upaya membangun *civic engagement* yang lebih luas melalui teknologi.

Platform digital telah menjadi sarana utama bagi gerakan sosial, pendidikan, advokasi, dan diplomasi warga (*citizen diplomacy*). Misalnya, kampanye global seperti #MeToo atau *Fridays for Future* menunjukkan bagaimana warga digital dari berbagai belahan dunia dapat bersatu memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan, kesetaraan gender, dan keberlanjutan lingkungan. Fenomena ini menegaskan bahwa kewarganegaraan digital bukan hanya soal keterampilan teknis, tetapi tentang membangun kesadaran moral global yang menghubungkan individu dengan komunitas dunia. Dengan demikian, kewarganegaraan digital berperan strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga berkarakter global, etis, dan berorientasi pada kemaslahatan bersama umat manusia (UNESCO, 2021).

Kewarganegaraan digital pada era global merepresentasikan pergeseran dari konsep kewarganegaraan tradisional yang berbasis teritorial menuju bentuk kewarganegaraan kosmopolitan yang berjejaring lintas batas melalui teknologi. Dalam ruang digital, warga dunia dituntut tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran etis dan tanggung jawab moral terhadap penggunaan informasi, keamanan data, serta penghormatan terhadap hak asasi manusia. Dengan demikian, kewarganegaraan digital menjadi sarana pembentukan identitas global yang menumbuhkan partisipasi aktif, solidaritas lintas budaya, dan komitmen terhadap kemaslahatan bersama umat manusia.

## **B. Prinsip-Prinsip Universal Kewarganegaraan Digital**

Beberapa organisasi internasional seperti UNESCO, OECD, dan UNICEF telah merumuskan prinsip-prinsip universal yang menjadi pedoman dalam pengembangan kewarganegaraan digital di seluruh dunia. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

### **1. Akses dan inklusi digital (*digital access and inclusion*)**

Setiap individu berhak memperoleh akses terhadap teknologi dan sumber daya digital tanpa diskriminasi. Isu kesenjangan digital (*digital divide*) antara negara maju dan berkembang menjadi tantangan utama

dalam mewujudkan keadilan digital global (Van Dijk, 2020). Akses dan inklusi digital tidak hanya mencakup tersedianya infrastruktur teknologi seperti jaringan internet dan perangkat keras, tetapi juga mencakup kemampuan individu untuk memanfaatkan teknologi secara bermakna (*meaningful access*). Keadilan digital harus dilihat dari dimensi sosial, ekonomi, dan pendidikan yang memengaruhi kemampuan seseorang dalam mengakses serta menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam konteks global, kesenjangan digital sering kali memperkuat ketimpangan sosial di mana kelompok miskin, perempuan, masyarakat pedesaan, dan penyandang disabilitas menjadi pihak yang paling terpinggirkan dalam transformasi digital (UNESCO, 2021). Oleh karena itu, kebijakan inklusi digital perlu diarahkan pada pemberdayaan kelompok rentan melalui pendidikan literasi digital, penyediaan akses internet yang terjangkau, serta pengembangan ekosistem teknologi yang adil dan berkelanjutan.

## 2. Literasi digital (*digital literacy*)

Kewarganegaraan digital menuntut kemampuan berpikir kritis dalam memproses informasi, mengidentifikasi misinformasi, dan mengelola jejak digital. Literasi digital menjadi prasyarat agar individu mampu berpartisipasi secara bermakna dalam masyarakat digital global (Ng, 2012). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup kecakapan kognitif, sosial, dan etis dalam memahami dinamika informasi di ruang digital. Dalam konteks global, literasi digital berfungsi sebagai fondasi bagi pembangunan kewarganegaraan yang kritis dan reflektif, di mana individu mampu memilah sumber informasi yang kredibel, memahami bias algoritma, serta bertanggung jawab atas konten yang dibagikan. Dengan tingkat literasi digital yang tinggi, warga dunia dapat berpartisipasi secara aktif, aman, dan produktif dalam ekosistem digital yang inklusif serta berkontribusi terhadap penguatan demokrasi dan keadilan global.

### 3. Etika dan tanggung jawab (*digital ethics and responsibility*)

Pengguna digital harus mematuhi norma etika global seperti kejujuran, menghargai privasi, menghormati hak cipta, dan menolak ujaran kebencian. Nilai-nilai ini menjadi dasar bagi terciptanya ruang digital yang aman dan beradab. Etika digital merupakan fondasi moral yang mengatur perilaku individu dalam berinteraksi di dunia maya, sehingga setiap tindakan digital mencerminkan tanggung jawab sosial dan integritas pribadi. Dalam konteks global yang multikultural, penerapan etika digital menuntut kesadaran akan perbedaan nilai dan norma budaya, serta kemampuan menyeimbangkan kebebasan berekspresi dengan penghormatan terhadap martabat dan hak orang lain. Dengan menjunjung tinggi nilai kejujuran, tanggung jawab, dan empati, warga digital dapat berkontribusi pada terciptanya ekosistem daring yang aman, inklusif, dan mendukung perdamaian sosial lintas batas.

### 4. Partisipasi dan keterlibatan global (*digital participation*)

Warga digital tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga kontributor aktif yang menggunakan teknologi untuk kolaborasi, advokasi sosial, dan pemberdayaan komunitas lintas budaya. Partisipasi aktif warga digital mencerminkan pergeseran dari pola komunikasi satu arah menuju ekosistem kolaboratif yang mendorong keterlibatan sosial dan pemberdayaan masyarakat global. Melalui media sosial, platform pembelajaran daring, dan ruang kolaborasi digital, individu dapat berbagi pengetahuan, memperjuangkan keadilan sosial, serta menginisiasi perubahan positif di tingkat lokal maupun global. Dengan demikian, kewarganegaraan digital menumbuhkan semangat *civic engagement* berbasis teknologi, di mana warga dunia berperan sebagai agen perubahan yang memanfaatkan teknologi untuk memperkuat solidaritas, demokrasi, dan kemanusiaan lintas budaya.

### 5. Keamanan dan perlindungan (*digital security*)

Dalam dunia yang saling terhubung, kesadaran terhadap keamanan siber menjadi bagian penting dari tanggung jawab kewarganegaraan digital. Pengguna harus memahami cara melindungi data pribadi, identitas digital, serta berpartisipasi dalam membangun keamanan kolektif (Livingstone et al., 2017). Keamanan siber tidak hanya berkaitan dengan perlindungan teknis terhadap perangkat dan data, tetapi juga mencerminkan sikap etis dan kesadaran sosial warga digital terhadap risiko di ruang maya. Dalam ekosistem global yang kompleks, ancaman seperti peretasan, pencurian data, dan manipulasi informasi dapat merusak kepercayaan publik serta stabilitas sosial. Oleh karena itu, setiap individu perlu memiliki literasi keamanan digital (*cybersecurity literacy*) yang mencakup pemahaman tentang privasi, enkripsi, autentikasi, serta praktik aman dalam berinteraksi secara daring. Tanggung jawab kolektif dalam menjaga keamanan siber merupakan bentuk nyata dari solidaritas digital, di mana semua warga berperan aktif melindungi integritas dan keadaban dunia maya.

### C. Dimensi Multikultural dalam Kewarganegaraan Digital

Kewarganegaraan digital dalam masyarakat multikultural menuntut kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi lintas budaya. Teknologi digital mempertemukan berbagai identitas, bahasa, dan nilai-nilai yang beragam. Oleh karena itu, kesadaran multikultural menjadi aspek penting dalam membangun interaksi yang inklusif dan toleran di dunia maya.

Menurut Banks (2008) pendidikan multikultural bertujuan menumbuhkan kesadaran terhadap keberagaman dan mengembangkan kompetensi antarbudaya. Dalam konteks digital, hal ini diterjemahkan sebagai digital *intercultural competence* kemampuan memahami perbedaan perspektif, menghargai identitas digital orang lain, dan menghindari bias budaya dalam komunikasi daring.

Fenomena cyberbullying, ujaran kebencian, serta konflik antar identitas di media sosial menunjukkan bahwa tanpa literasi budaya, ruang digital mudah menjadi arena polarisasi sosial. Oleh karena itu, pendekatan multikultural dalam kewarganegaraan digital harus menekankan tiga aspek penting:

1. Kesadaran Identitas (*Identity Awareness*): memahami bahwa identitas digital seseorang merupakan bagian dari konstruksi sosial dan budaya yang kompleks.
2. Empati Digital (*Digital Empathy*): kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain dalam konteks interaksi daring yang sering kali tidak berwajah (*faceless communication*).
3. Dialog dan Kolaborasi Lintas Budaya: memanfaatkan media digital untuk membangun jembatan komunikasi antarbudaya, memperkuat solidaritas, dan mempromosikan perdamaian global.

Kewarganegaraan digital dalam masyarakat multikultural menuntut kemampuan untuk berinteraksi lintas budaya dengan menghargai perbedaan identitas, bahasa, dan nilai yang beragam di ruang digital. Pendidikan multikultural sebagaimana dikemukakan Banks (2008) menjadi landasan penting dalam membentuk digital intercultural competence, yakni kecakapan memahami perspektif orang lain, menghormati identitas digital yang berbeda, serta menghindari bias dan stereotip dalam komunikasi daring. Di tengah meningkatnya fenomena cyberbullying, ujaran kebencian, dan polarisasi sosial, warga digital perlu mengembangkan kesadaran identitas, empati digital, serta kemampuan berdialog lintas budaya sebagai bentuk tanggung jawab etis dan sosial. Dengan demikian, kewarganegaraan digital berperan sebagai sarana untuk memperkuat inklusivitas, solidaritas, dan perdamaian global melalui praktik komunikasi yang saling menghormati dan berkeadaban di dunia maya.

#### D. Tantangan Global dalam Implementasi Kewarganegaraan Digital

Meskipun gagasan kewarganegaraan digital diterima secara luas, implementasinya menghadapi tantangan besar di tingkat global dan lokal. *Pertama*, Kesenjangan akses teknologi. Data UNESCO (2022) menunjukkan bahwa sekitar 37% populasi dunia masih belum memiliki akses internet. Kondisi ini memperlebar kesenjangan pengetahuan dan partisipasi antara warga negara digital di negara maju dan negara berkembang. *Kedua*, Disinformasi dan polarisasi digital. Globalisasi informasi juga membawa risiko penyebaran hoaks, manipulasi opini publik, dan radikalisme digital. Tanpa literasi kritis, warga digital rentan menjadi korban maupun pelaku disinformasi (Wardle & Derakhshan, 2017). *Ketiga*, Perbedaan nilai dan norma budaya. Apa yang dianggap pantas di satu budaya bisa menjadi kontroversial di budaya lain. Hal ini memunculkan tantangan etika global dalam merumuskan norma kewarganegaraan digital yang berlaku universal namun tetap menghormati keragaman nilai lokal.

*Keempat*, Perlindungan data dan privasi. Isu privasi menjadi perdebatan global. Negara-negara seperti Uni Eropa mengadopsi General Data Protection Regulation (GDPR), sementara banyak negara berkembang masih belum memiliki regulasi perlindungan data yang kuat. *Kelima*, Algoritma dan ketidakadilan sosial digital. Platform digital global sering kali memperkuat bias sosial melalui algoritma yang tidak netral. Fenomena ini dapat memperparah stereotip, diskriminasi, dan marginalisasi kelompok tertentu (Noble, 2018).

Meskipun gagasan kewarganegaraan digital semakin diterima secara global, penerapannya masih dihadapkan pada beragam tantangan struktural dan kultural yang kompleks. Kesenjangan akses teknologi memperdalam ketimpangan antara negara maju dan berkembang, menjadikan sebagian besar masyarakat dunia tertinggal dalam partisipasi digital yang bermakna. Selain itu, disinformasi dan polarisasi digital menimbulkan krisis kepercayaan publik serta memperlemah kualitas demokrasi di ruang maya. Perbedaan nilai dan norma budaya

juga menimbulkan dilema etika global, sebab standar moral dan sosial yang berlaku universal sering kali berbenturan dengan nilai-nilai lokal. Tantangan berikutnya adalah lemahnya perlindungan data pribadi, yang menyebabkan individu rentan terhadap penyalahgunaan informasi di tengah penetrasi digital yang masif. Di sisi lain, algoritma dan logika komersial platform digital global sering kali memperkuat bias sosial dan menciptakan bentuk ketidakadilan baru di dunia maya. Oleh karena itu, implementasi kewarganegaraan digital memerlukan kebijakan global yang inklusif, etis, dan berkeadilan sosial agar teknologi benar-benar menjadi alat pemberdayaan, bukan sumber ketimpangan baru.

**Tabel 14.1.** Tantangan global dalam implementasi kewarganegaraan digital

No.	Aspek Tantangan	Masalah Global	Dampak terhadap Kewarganegaraan Digital
1.	Kesenjangan Akses Teknologi	Sekitar 37% populasi dunia masih belum memiliki akses internet, terutama di negara berkembang dan wilayah pedesaan. Ketimpangan infrastruktur digital memperlebar jurang pengetahuan dan partisipasi.	Terbatasnya inklusi digital menghambat keadilan sosial dan partisipasi warga dalam ruang publik global.
2.	Disinformasi dan Polarisasi Digital	Penyebaran hoaks, manipulasi opini publik, dan propaganda digital meningkat akibat lemahnya literasi kritis masyarakat.	Menurunnya kepercayaan publik, meningkatnya konflik sosial, dan melemahnya demokrasi digital.

<b>No.</b>	<b>Aspek Tantangan</b>	<b>Masalah Global</b>	<b>Dampak terhadap Kewarganegaraan Digital</b>
3.	Perbedaan Nilai dan Norma Budaya	Perbedaan persepsi etika dan norma antarnegara menimbulkan dilema moral dalam interaksi digital global.	Terjadi benturan budaya, intoleransi daring, dan kesulitan merumuskan etika global yang universal.
4.	Perlindungan Data dan Privasi	Banyak negara berkembang belum memiliki regulasi perlindungan data pribadi seperti GDPR di Uni Eropa.	Pengguna rentan terhadap pencurian data, peretasan, dan pelanggaran privasi digital.
5.	Algoritma dan Ketidakadilan Sosial Digital	Algoritma platform global cenderung memperkuat bias sosial, politik, dan ekonomi yang sudah ada.	Diskriminasi digital meningkat, terutama terhadap kelompok minoritas dan marginal.
6.	Keterbatasan Kebijakan Pendidikan Digital	Banyak sistem pendidikan belum mengintegrasikan literasi digital dan etika global secara sistematis.	Rendahnya kesadaran kritis dan tanggung jawab sosial warga digital muda.

Tabel 14.1. menunjukkan bahwa implementasi kewarganegaraan digital secara global masih menghadapi berbagai tantangan multidimensi, mulai dari kesenjangan akses teknologi hingga ketidakadilan sosial digital. Keterbatasan infrastruktur dan literasi digital memperlebar jurang partisipasi antara negara maju dan berkembang, sementara maraknya disinformasi, polarisasi, dan perbedaan nilai budaya menimbulkan dilema etika dalam interaksi lintas bangsa. Lemahnya

perlindungan data pribadi serta dominasi algoritma yang bias turut memperburuk ketimpangan dan mengancam keadilan digital. Selain itu, kurangnya kebijakan pendidikan yang mengintegrasikan literasi digital dan etika global menyebabkan rendahnya kesadaran kritis warga digital. Dengan demikian, tantangan-tantangan tersebut menegaskan perlunya pendekatan holistik melibatkan kebijakan, pendidikan, dan kolaborasi multisektor untuk mewujudkan ekosistem kewarganegaraan digital yang aman, inklusif, dan berkeadilan sosial.

### **E. Strategi Pendidikan untuk Kewarganegaraan Digital Multikultural**

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendidikan kewarganegaraan digital yang berbasis nilai multikultural dan kesadaran global. Pendekatan ini menekankan integrasi antara pengetahuan teknologi, etika digital, dan pemahaman lintas budaya.

*Pertama*, Integrasi kurikulum. Sekolah dan universitas perlu mengintegrasikan literasi digital, etika global, dan studi multikultural dalam kurikulum lintas disiplin, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila. Integrasi literasi digital dan etika global ke dalam kurikulum pendidikan dapat dijelaskan melalui teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006). Teori ini menegaskan pentingnya perpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran agar pendidik mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Dalam konteks kewarganegaraan digital, penerapan TPACK mendorong guru dan dosen untuk tidak hanya mengajarkan aspek kognitif tentang teknologi, tetapi juga nilai-nilai etika, tanggung jawab sosial, dan keberagaman budaya di ruang digital. Dengan demikian, integrasi literasi digital, etika global, dan studi multikultural dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila menjadi strategi strategis untuk membentuk

peserta didik sebagai warga dunia yang kritis, toleran, dan berkarakter digital.

*Kedua*, Pembelajaran berbasis proyek global (Global Project-Based Learning). Kolaborasi lintas negara melalui proyek daring dapat menumbuhkan kesadaran global, keterampilan komunikasi lintas budaya, dan tanggung jawab sosial digital (Budiarti et al., 2021). Pendekatan Global Project-Based Learning (GPBL) sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi dalam konteks bermakna. Dalam kerangka ini, pembelajaran berbasis proyek global memberi ruang bagi peserta didik dari berbagai negara untuk bekerja sama menyelesaikan masalah dunia nyata dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai medium komunikasi dan kolaborasi. Melalui pengalaman ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan kesadaran global serta empati lintas budaya. Dengan demikian, GPBL berperan penting dalam membentuk warga digital yang reflektif, adaptif, dan bertanggung jawab secara sosial di dunia yang saling terhubung.

*Ketiga*, Penguatan nilai lokal sebagai basis etika digital. Dalam konteks Indonesia, nilai-nilai Pancasila, gotong royong, dan toleransi menjadi dasar untuk mengembangkan karakter warga digital yang santun dan berkeadaban. Pendidikan digital harus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap sesama dan lingkungan global. Penguatan nilai lokal sebagai basis etika digital dapat dijelaskan melalui teori glokalisasi yang dikemukakan oleh Robertson (1995), yaitu proses integrasi antara nilai-nilai global dan kearifan lokal dalam menghadapi modernitas. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan digital di Indonesia, glokalisasi menuntut agar nilai-nilai universal seperti kejujuran, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap hak asasi manusia diinternalisasikan bersama nilai-nilai luhur Pancasila, gotong royong, dan toleransi. Pendekatan ini memastikan bahwa transformasi digital tidak mengikis identitas kebangsaan, melainkan memperkuat karakter warga digital yang berakar pada budaya lokal namun mampu berinteraksi secara

terbuka dengan masyarakat global. Dengan demikian, penguatan nilai lokal menjadi fondasi etis bagi pembentukan warga digital yang berkeadaban, inklusif, dan berorientasi pada kemaslahatan bersama.

*Keempat*, Kolaborasi multisektor. Pemerintah, lembaga pendidikan, sektor swasta, dan masyarakat sipil perlu berkolaborasi dalam membangun ekosistem digital yang aman, inklusif, dan berbasis nilai kemanusiaan universal. Kolaborasi multisektor dalam pembangunan ekosistem digital dapat dijelaskan melalui teori *quadruple helix innovation model* (Carayannis & Campbell, 2009), yang menekankan sinergi antara empat aktor utama: pemerintah, akademisi, industri, dan masyarakat sipil dalam mendorong inovasi sosial dan teknologi yang berkelanjutan. Dalam konteks kewarganegaraan digital, model ini relevan untuk menciptakan tata kelola digital yang partisipatif, di mana setiap sektor memiliki peran strategis pemerintah sebagai regulator, lembaga pendidikan sebagai pengembang literasi dan karakter digital, sektor swasta sebagai penyedia teknologi yang etis, dan masyarakat sipil sebagai pengawal nilai kemanusiaan serta keadilan sosial. Kolaborasi lintas sektor ini tidak hanya memperkuat keamanan dan inklusivitas ruang digital, tetapi juga memastikan bahwa transformasi digital berorientasi pada kemaslahatan publik dan penghormatan terhadap nilai-nilai kemanusiaan universal.

## **F. Penutup**

Kewarganegaraan digital dalam perspektif global dan multikultural adalah upaya untuk menjadikan teknologi sebagai sarana membangun dunia yang lebih adil, inklusif, dan damai. Dalam dunia tanpa batas, identitas kewarganegaraan tidak lagi terbatas pada negara, tetapi juga pada komunitas global yang saling terhubung melalui teknologi. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan digital perlu diarahkan untuk menumbuhkan literasi kritis, kesadaran global, dan empati multikultural agar setiap warga digital mampu berpartisipasi secara etis dan bertanggung jawab di ruang publik global.

## Daftar Pustaka

- Banks, J. A. (2008). *An introduction to multicultural education* (Sixth). Pearson/Allyn and Bacon Boston.
- Budiarti, M., Macqueen, S., Reynolds, R., & Ferguson-Patrick, K. (2021). Global project based learning as an approach to teaching the 4Cs in schools. *Journal of International Social Studies*, 11(1), 33–62.  
<https://www.iajiss.org/index.php/iajiss/article/view/609>
- Carayannis, E. G., & Campbell, D. F. J. (2009). “Mode 3 and Quadruple Helix”: toward a 21st century fractal innovation ecosystem. *International Journal of Technology Management*, 46(3–4), 201–234.  
<https://doi.org/10.1504/IJTM.2009.023374>
- Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. John Wiley & Sons.
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607.  
<https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Livingstone, Sonia, Mascheroni, Giovanna, & Staksrud, Elisabeth. (2017). European research on children’s internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103–1122. <https://doi.org/10.1177/1461444816685930>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>

- Noble, S. U. (2018). Algorithms of oppression. In *How Search Engines Reinforce Racism*. New York University Press.  
<https://doi.org/doi:10.18574/nyu/9781479833641.001.0001>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in Schools: Nine elements all students should know*. International Society for Tech in Ed.  
<https://books.google.co.id/books?id=z6WpCgAAQBAJ>
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In *Global Modernities/Sage*. Modernities Sage.
- UNESCO. (2021). *Global citizenship education and digital competence framework*. UNESCO.
- Van Dijk, J. (2020). *The digital divide*. Polity Press.
- VanderDussen Toukan, Elena. (2017). Educating citizens of ‘the global’: Mapping textual constructs of UNESCO’s global citizenship education 2012–2015. *Education, Citizenship and Social Justice*, 13(1), 51–64.  
<https://doi.org/10.1177/1746197917700909>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking* (Vol. 27). Council of Europe Strasbourg.



# BAB 15

## MENUJU MASYARAKAT DIGITAL YANG HUMANIS DAN BERKEADILAN

JENNI RIA RAJAGUKGUK

### A. Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang, perubahan sosial, ekonomi, dan politik dipengaruhi oleh pesatnya adopsi teknologi. Teknologi digital telah merubah cara kita berinteraksi, bekerja, belajar, bahkan cara kita mengatur pemerintahan. Istilah masyarakat digital humanis dan berkeadilan, muncul sebagai konsep yang bertujuan untuk memastikan bahwa transformasi digital tidak hanya berfokus pada aspek efisiensi dan keuntungan, tetapi juga pada nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan sosial.

Konsep masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan sangat relevan, baik dalam konteks global maupun lokal. Relevansi ini didorong oleh dua faktor utama: pertama, perkembangan teknologi digital yang begitu cepat; kedua, munculnya berbagai tantangan sosial akibat ketidaksetaraan dalam akses dan pemanfaatan teknologi. Oleh

karena itu, pembahasan dalam bab ini akan mencakup beberapa aspek penting, yaitu: definisi dan ruang lingkup konsep utama, literasi dan pendidikan di era digital, pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), akses, inklusi, dan keadilan digital, dampak sosial, budaya, ekonomi, politik, dan hak asasi manusia, pentingnya etika dan filosofi teknologi, dan strategi serta praktik menuju masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan.

Terdapat dua pandangan utama yang relevan dalam memahami digitalisasi yang humanis dan berkeadilan, yaitu tren global dan tren lokal (Indonesia).

### 1. Tren Global

Transformasi digital berlangsung semakin cepat melalui perkembangan kecerdasan artifisial (AI), big data, komputasi awan, dan otomasi, yang mengubah cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi. Perkembangan ini menghadirkan sejumlah persoalan etika, terutama terkait AI generatif, algoritma prediktif, dan sistem rekomendasi yang berpotensi menciptakan atau memperkuat bias sosial (O’Neil, 2016).

Sejumlah regulasi internasional seperti EU AI Act (2024) dirancang untuk memastikan teknologi dikembangkan secara aman, etis, dan menghormati hak asasi manusia. Gagasan Humanisme Digital, sebagaimana ditegaskan dalam *Vienna Manifesto* (2019), menekankan bahwa teknologi harus diciptakan untuk melayani martabat manusia, bukan manusia yang tunduk pada teknologi.

### 2. Tren Lokal (Indonesia)

Indonesia sedang berada dalam percepatan transformasi digital dengan jumlah pengguna internet yang telah mencapai lebih dari 210 juta orang (APJII, 2024). Ekonomi digital nasional diproyeksikan menjadi salah satu yang terbesar di Asia Tenggara. Namun, kesenjangan digital masih menjadi persoalan utama.

Ketimpangan kualitas akses internet masih terlihat jelas antara wilayah perkotaan dan pedesaan, diperparah oleh rendahnya literasi digital masyarakat, terutama terkait keamanan siber, hoaks, dan etika digital (Kominfo & Siberkreasi, 2023). Tantangan lain yang turut muncul meliputi maraknya disinformasi, ujaran kebencian, polarisasi politik, serta meningkatnya eksploitasi data pribadi. Selain itu, keterwakilan kelompok rentan, seperti penyandang disabilitas, lansia, masyarakat adat, dan perempuan, dalam ekosistem digital masih sangat minim. Kendati demikian, berbagai peluang tetap terbuka lebar, antara lain melalui penguatan ekonomi yang lebih inklusif, misalnya lewat perluasan UMKM digital, penciptaan lapangan kerja baru, serta pengembangan layanan pendidikan dan kesehatan daring. Peluang lainnya mencakup peningkatan partisipasi publik melalui *e-governance* dan *open government*, serta berkembangnya inovasi berbasis nilai humanis, seperti desain teknologi yang beretika dan pemanfaatan AI secara bertanggung jawab.

## **B. Definisi dan Ruang Lingkup Konsep Utama**

Sebelum lebih jauh mendiskusikan masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan, kiranya kita perlu memahami beberapa konsep utama terkait digitalisasi yang humanis dan berkeadilan.

### **1. Masyarakat Digital (*Digital Society*)**

Masyarakat digital atau *digital society* adalah Masyarakat yang aktivitas ekonomi, sosial, budaya, dan politiknya bertumpu pada teknologi digital, terutama internet, data, dan otomasi. Aspek yang terlibat meliputi infrastruktur digital (internet, pusat data, IoT), interaksi sosial digital, ekonomi platform, pendidikan digital, dan layanan publik berbasis teknologi.

### **2. Humanisme Digital (*Digital Humanism*)**

Humanisme digital merupakan suatu pendekatan yang menempatkan manusia sebagai pusat dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi. Prinsip utamanya adalah: penghormatan terhadap martabat

dan hak asasi manusia; transparansi dan akuntabilitas AI; bebas diskriminasi; berorientasi pada kesejahteraan sosial, bukan sekadar efisiensi.

### 3. Keadilan Digital (*Digital Justice*)

Keadilan digital merupakan sebuah konsep dengan prinsip bahwa setiap individu berhak memperoleh akses teknologi yang setara, memiliki kesempatan yang adil untuk memanfaatkannya, serta mendapatkan perlindungan dari berbagai bentuk diskriminasi algoritmik. Selain itu, setiap orang juga berhak memiliki kendali atas privasi dan data pribadinya. Konsep ini tidak hanya menekankan pemerataan akses, tetapi juga mencakup keadilan data, keadilan komputasional, dan keadilan representasi dalam seluruh ekosistem digital.

### 4. Inklusivitas Digital (*Digital Inclusion*)

Inklusivitas Digital adalah upaya memastikan seluruh kelompok masyarakat, termasuk kelompok rentan, dapat mengakses, memahami, dan menggunakan teknologi secara setara. Dimensinya mencakup akses, keterjangkauan, aksesibilitas bagi difabel, kompetensi digital, serta dukungan partisipatif.

### 5. Literasi Digital (*Digital Literacy*)

Literasi merupakan kemampuan mengakses, menggunakan perangkat digital, berpikir kritis terhadap informasi, berinteraksi secara etis, serta memahami risiko digital seperti keamanan siber, privasi, dan jejak digital.

Relevansi konsep-konsep tersebut semakin kuat karena digitalisasi yang cepat di tingkat global dan nasional membawa risiko ketidakadilan algoritmik, disinformasi, dan kesenjangan digital. Oleh sebab itu, pendekatan yang humanis dan berkeadilan perlu menjadi fondasi dalam setiap pengembangan teknologi.

### C. Peluang dan Tantangan Menuju Humanisme Digital

Dalam proses menuju masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan, berbagai tantangan fundamental masih perlu diperhatikan. Tantangan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek teknologi semata, tetapi juga menyangkut dimensi sosial, ekonomi, dan regulasi yang memengaruhi kemampuan masyarakat dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi secara setara.

Tantangan pertama adalah ketimpangan akses dan literasi digital. Di banyak negara, termasuk Indonesia, ketimpangan dalam akses internet dan keterampilan digital menjadi penghalang utama dalam menciptakan masyarakat digital yang inklusif. Perbedaan kualitas akses internet antara wilayah perkotaan dan daerah yang kurang terlayani, disertai rendahnya kemampuan digital pada sebagian kelompok masyarakat, menjadi hambatan utama dalam mewujudkan digitalisasi yang inklusif. Jika tidak ditangani secara sistematis, kesenjangan ini berpotensi membuat kelompok tertentu semakin tertinggal dari arus transformasi digital.

Tantangan kedua berkaitan dengan perlindungan data dan privasi. Meningkatnya aktivitas digital membuat pengumpulan data pribadi terjadi dalam skala besar, sehingga kebutuhan akan regulasi yang kuat, adil, dan efektif menjadi semakin mendesak. Perlindungan hak privasi warga negara merupakan aspek penting dalam memastikan pemanfaatan teknologi tetap berada dalam koridor etika dan keadilan.

Tantangan ketiga adalah disrupsi sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh otomatisasi dan kecerdasan artifisial. Pergeseran struktur pekerjaan akibat teknologi dapat memperlebar ketimpangan ekonomi jika tidak diimbangi dengan kebijakan adaptif, seperti program pelatihan ulang, peningkatan kompetensi tenaga kerja, dan perlindungan sosial bagi kelompok yang terdampak.

Di samping berbagai tantangan yang muncul, transformasi digital juga membuka sejumlah peluang penting yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan masyarakat digital yang lebih humanis dan berkeadilan.

Peluang ini muncul dari semakin berkembangnya teknologi serta potensi pemanfaatannya dalam berbagai sektor kehidupan. Peluang pertama terletak pada penguatan pendidikan dan pelatihan digital. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas akses terhadap proses belajar dan pengembangan keterampilan melalui berbagai platform pendidikan daring. Model pembelajaran ini memungkinkan siapa pun untuk belajar dari mana saja tanpa dibatasi latar belakang sosial, ekonomi, maupun geografis, sehingga berpotensi mengurangi kesenjangan pendidikan.

Peluang kedua muncul melalui inovasi digital yang diarahkan untuk mendukung keadilan sosial. Berbagai solusi teknologi dapat digunakan untuk mengatasi ketimpangan, misalnya layanan kesehatan jarak jauh (*telemedicine*) bagi masyarakat di daerah terpencil atau aplikasi pendidikan yang terjangkau bagi kelompok yang kurang memiliki akses. Inovasi seperti ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana pemberdayaan bila dirancang secara inklusif.

Peluang ketiga adalah penguatan regulasi dan kebijakan publik yang inklusif. Dengan memanfaatkan data dan pendekatan berbasis bukti, pemerintah dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih adil dan aman, sekaligus memastikan bahwa manfaat transformasi digital dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat.

Dengan demikian, konsep masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan relevan baik dalam konteks global maupun lokal. Secara global, dunia dihadapkan pada persoalan ketimpangan akses dan isu etika dalam pengembangan teknologi. Di tingkat lokal, Indonesia masih menghadapi tantangan kesenjangan digital yang cukup signifikan. Namun, melalui pemanfaatan peluang dalam bidang pendidikan digital, inovasi sosial berbasis teknologi, serta penguatan kebijakan yang inklusif, masyarakat digital yang lebih adil, humanis, dan merata bukan hanya mungkin, tetapi dapat benar-benar diwujudkan.

## D. Literasi dan Pendidikan di Era Digital

Literasi dan pendidikan di era digital dapat dipahami melalui dua aspek utama, yaitu literasi digital dan literasi media, yang keduanya saling berkaitan dalam membentuk kemampuan masyarakat menghadapi arus informasi modern. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan, memahami, mengelola, serta mengevaluasi teknologi digital secara efektif, sedangkan literasi media berfokus pada kemampuan menganalisis, menilai, dan memproduksi konten media secara kritis. Keduanya bekerja secara komplementer: literasi digital menyediakan instrumen dan keterampilan teknis (teknologi), sementara literasi media memberikan landasan kritis untuk memahami konteks, bias, dan kualitas informasi (analisis informasi).

Tantangan dalam literasi digital dan media masih cukup besar. Penyebaran misinformasi, disinformasi, dan hoaks berlangsung sangat cepat melalui berbagai platform digital, sehingga banyak pengguna kesulitan membedakan sumber yang kredibel. Kesenjangan digital atau digital divide juga masih tampak jelas, ditandai dengan tidak meratanya akses internet, ketersediaan perangkat, maupun kompetensi digital antarwilayah dan antarkelompok sosial. Kemampuan berpikir kritis yang belum merata membuat banyak pengguna hanya menjadi konsumen informasi pasif dan kurang mampu mengevaluasi bias, framing, serta kepentingan tertentu di balik konten media. Tantangan lain mencakup rendahnya kesadaran mengenai privasi dan keamanan digital, termasuk pengelolaan data pribadi dan ancaman serangan siber. Selain itu, algoritma platform digital sering kali memperkuat polarisasi melalui mekanisme *echo chamber* dan *filter bubble* yang membatasi keberagaman perspektif.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam memperkuat literasi digital dan literasi media. Integrasi literasi digital ke dalam kurikulum bukan hanya berfokus pada aspek teknis seperti penggunaan perangkat, tetapi juga pada keterampilan analitis seperti menilai kredibilitas informasi. Kerangka seperti TPACK dan *Digital Citizenship Curriculum* dapat menjadi dasar pengembangan kurikulum tersebut. Di samping itu,

kemampuan berpikir kritis perlu diperkuat melalui pengajaran teknik *fact-checking*, *cross-checking*, dan identifikasi bias media menggunakan studi kasus nyata. Penguatan kompetensi guru juga sangat penting, karena pendidik memerlukan keterampilan digital dan pedagogis agar dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Pendidikan juga perlu membangun budaya etika digital di lingkungan sekolah sebagai ruang aman untuk belajar tentang komunikasi yang santun, keamanan digital, dan perilaku bertanggung jawab. Kolaborasi dengan komunitas dan orang tua menjadi unsur pelengkap, karena program literasi digital berbasis masyarakat dapat memperkuat hasil pembelajaran di sekolah.

Kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) menjadi komponen penting dalam penguatan literasi digital dan media. Kewarganegaraan digital mengacu pada perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, mencakup berbagai aspek sebagaimana dikemukakan Ribble (2015), antara lain akses digital yang merata, kompetensi literasi digital, etika komunikasi daring, sopan santun digital (*netiquette*), hak dan kewajiban digital, keamanan dan keselamatan digital, pemahaman hukum terkait aktivitas online, transaksi digital yang aman, serta kesehatan dan kesejahteraan dalam penggunaan teknologi. Tujuan utama dari *digital citizenship* adalah membentuk warga digital yang kritis, etis, aman, produktif, dan bertanggung jawab, sekaligus mencegah berbagai perilaku negatif seperti cyberbullying, ujaran kebencian, perundungan daring, dan penipuan digital.

### **E. Pendidikan Warga Digital dalam Kerangka Society 5.0**

Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang dirancang untuk mengintegrasikan ruang fisik dan ruang digital secara harmonis guna meningkatkan kualitas hidup manusia. Teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), robotika, dan big data tidak lagi diposisikan hanya sebagai pendukung efisiensi industri, tetapi sebagai instrumen untuk menyelesaikan persoalan sosial manusia. Menurut *Government of Japan* dan Keidanren, Society 5.0 digambarkan sebagai

sebuah tatanan sosial dimana transformasi digital menyatu dengan nilai-nilai humanis. Dalam konteks ini, manusia tidak boleh menjadi sekadar pengguna teknologi, tetapi harus berperan sebagai aktor aktif yang mampu mengendalikan, memanfaatkan, dan mengarahkan perkembangan teknologi tersebut. Implikasinya bagi dunia pendidikan adalah perlunya membentuk *human-technology citizen*, yaitu individu yang mampu beradaptasi dengan sistem digital cerdas sekaligus tetap kritis, etis, dan kolaboratif dalam berinteraksi di ekosistem digital yang kompleks.

Pendidikan warga digital atau *digital citizenship education* menjadi sangat relevan dalam menghadapi transformasi menuju Society 5.0. Pendidikan ini bertujuan membentuk individu yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memahami nilai-nilai etis, bertanggung jawab dalam menggunakan media digital, sadar risiko digital, serta mampu berpartisipasi aktif dalam aktivitas sosial melalui ruang-ruang digital. Pada era teknologi cerdas, pendidikan harus mampu meningkatkan kapasitas peserta didik dalam berinteraksi dengan sistem berbasis data dan algoritma, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif, kolaboratif, dan berbasis analisis. Selain itu, pendidikan juga perlu menumbuhkan kesadaran empatik agar manusia tetap menempatkan nilai-nilai kemanusiaan sebagai pusat dalam setiap penggunaan teknologi.

Dalam kerangka Society 5.0, kompetensi warga digital mencakup kemampuan teknis, sosial-humanistik, dan kewargaan yang harus dimiliki untuk dapat berpartisipasi secara produktif dan etis dalam ruang digital. Kompetensi tersebut meliputi:

#### 1. Kompetensi Teknik

Kompetensi ini mencakup literasi digital tingkat lanjut seperti penguasaan data, kecerdasan buatan, IoT, komputasi awan, keamanan siber, serta keterampilan komputasional. Kemampuan berpikir komputasional (termasuk *coding*, logika algoritmik, dan pemahaman tentang privasi dan keamanan digital) menjadi fondasi penting. Selain itu, kemampuan mendeteksi hoaks, memahami

modus penipuan digital, serta menerapkan praktik kebersihan digital (*cyber hygiene*) merupakan keterampilan yang sangat diperlukan dalam menghadapi meningkatnya risiko di dunia maya.

## 2. Kompetensi Sosial-Humanistik

Dimensi ini menekankan pentingnya pemahaman etika digital, seperti etika penggunaan AI, etika data, dan prinsip keadilan algoritmik. Individu dituntut mampu berkolaborasi secara sehat dengan teknologi untuk memperkuat kemampuan manusia, bukan menggantikannya. Aspek *digital well-being*, termasuk keseimbangan penggunaan teknologi, kesadaran kesehatan mental, serta kemampuan mempertahankan empati dalam ruang digital, menjadi bagian penting dari kompetensi ini.

## 3. Kompetensi Kewargaan

Kompetensi kewargaan menekankan kemampuan berpartisipasi dalam diskusi publik dan kebijakan digital, serta keterlibatan dalam proses demokrasi melalui media daring. Kemampuan berpikir kritis dalam memverifikasi informasi, memahami alur misinformasi, dan mengevaluasi sumber informasi menjadi sangat krusial. Selain itu, kesadaran mengenai hak dan kewajiban digital (seperti hak atas perlindungan data pribadi, kebebasan berekspresi, dan penerapan *netiquette*) menjadi bagian fundamental yang membentuk warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab.

Model pendidikan warga digital dalam Society 5.0 dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek dan teknologi yang memungkinkan peserta didik mengerjakan proyek terkait data, AI, IoT, atau robotika untuk memecahkan berbagai persoalan sosial. Kurikulum yang bersifat interdisipliner, yang menggabungkan ilmu pengetahuan, teknologi, humaniora, dan etika, diperlukan untuk membangun kemampuan berpikir yang holistik. Selain itu, kerja sama dengan industri teknologi melalui program magang, *hackathon*, dan *link and match* akan memperkuat kesiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja digital. Penguatan regulasi dan etika digital seperti perlindungan

data pribadi, etika kecerdasan buatan, jejak digital, dan keamanan siber juga harus menjadi bagian integral dari pendidikan agar peserta didik memiliki pemahaman yang utuh mengenai risiko dan tanggung jawab dalam ekosistem digital.

Transformasi digital yang berkembang sangat cepat menuntut setiap warga untuk terus memperbarui keterampilan dan pengetahuan mereka melalui pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang hanya berlangsung di sekolah formal, tetapi sebagai proses terus-menerus yang menyertai dinamika perubahan teknologi. Di tengah masyarakat digital, tantangan utama dalam mewujudkan *lifelong learning* meliputi kesenjangan digital, baik dari sisi akses maupun kemampuan mengelola teknologi; maraknya misinformasi dan polarisasi sosial yang menghambat kemampuan berpikir kritis; serta kurangnya kurikulum yang sistematis terkait AI, IoT, keamanan siber, dan data literasi. Selain itu, dimensi etika digital menjadi semakin penting ketika interaksi manusia dengan teknologi semakin intens. Kondisi ini diperburuk oleh ketimpangan kualitas pendidikan antara sekolah urban dan rural, sehingga mendorong perlunya strategi pembelajaran sepanjang hayat yang inklusif, adaptif, dan berpusat pada pengembangan kompetensi digital berkelanjutan. Dengan demikian, *lifelong learning* menjadi dasar penting bagi terbentuknya warga digital yang kritis, kompeten, dan mampu beradaptasi dalam ekosistem teknologi yang dinamis.

## **F. Akses, Inklusi, dan Keadilan Digital,**

Akses digital merupakan fondasi utama agar seluruh warga negara dapat berpartisipasi dalam ekosistem digital. Akses yang dimaksud tidak hanya sekadar tersedianya perangkat dan jaringan internet, tetapi juga mencakup kualitas koneksi, keterjangkauan biaya, serta keberlanjutan layanan. Namun, akses saja tidak cukup. Inklusi digital berperan memastikan bahwa seluruh kelompok masyarakat (tanpa memandang usia, gender, disabilitas, status ekonomi, tingkat pendidikan, maupun lokasi geografis) memiliki kemampuan nyata untuk menggunakan

teknologi tersebut. Inklusi mencakup literasi digital, dukungan kebijakan, serta berbagai program yang memungkinkan individu benar-benar terlibat dalam kegiatan digital secara penuh.

Lebih jauh lagi, keadilan digital, atau *digital equity/digital justice*, menggarisbawahi bahwa akses dan inklusi harus disertai dengan jaminan hak, perlindungan, dan distribusi manfaat yang adil. Keadilan digital tidak hanya menyoal siapa yang dapat mengakses teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut didesain, diterapkan, dan diawasi agar tidak menimbulkan diskriminasi algoritmik, bias representasi, maupun ketimpangan baru. Dengan demikian, hubungan antara akses, inklusi, dan keadilan digital bersifat bertingkat: akses sebagai fondasi, inklusi sebagai proses partisipasi, dan keadilan sebagai prinsip moral serta kebijakan untuk memastikan bahwa ruang digital tidak menjadi arena ketidakadilan baru. Tabel 15.1 memberikan gambaran konseptual mengenai perbedaan dan hubungan di antara ketiganya.

**Tabel 15.1.** Perbedaan akses, inklusi dan keadilan

<b>Akses</b>	<b>Inklusi</b>	<b>Keadilan</b>
Fokus pada ketersediaan perangkat dan infrastruktur	Fokus pada partisipasi dan literasi	Fokus pada distribusi yang adil dan hak
Pertanyaan utama: “Apakah internet tersedia?”	“Apakah semua orang mampu menggunakannya?”	“Apakah manfaatnya adil dan hak dihormati?”
Syarat awal digitalisasi	Proses untuk memastikan partisipasi	Prinsip yang mengatur pemerataan, hak, dan perlindungan

Sumber: (Warschauer, M., 2004)

Transformasi digital memberikan dampak yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, hingga hak asasi manusia. Dalam dimensi sosial, teknologi digital mengubah pola interaksi, pembentukan identitas, dan dinamika komunitas, sekaligus menghadirkan fenomena baru seperti budaya instan, polarisasi, dan

pergeseran nilai interpersonal. Dalam ranah budaya, digitalisasi memperkaya kreativitas dan ruang ekspresi, tetapi juga menimbulkan homogenisasi budaya serta risiko hilangnya warisan tradisional akibat dominasi budaya global.

Di bidang ekonomi, perkembangan teknologi mendorong tumbuhnya ekonomi digital, *gig economy*, dan otomatisasi pekerjaan yang memengaruhi struktur tenaga kerja. Hal ini membuka peluang baru, tetapi juga menimbulkan tantangan berupa ketimpangan keterampilan, risiko pengangguran struktural, dan kebutuhan regulasi perlindungan pekerja digital. Secara politik, ruang digital menjadi arena baru partisipasi publik, kampanye politik, serta pembentukan opini, tetapi juga membawa risiko manipulasi informasi, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan ancaman terhadap integritas demokrasi.

Sementara itu, dalam perspektif hak asasi manusia, transformasi digital menuntut hadirnya perlindungan terhadap hak privasi, kebebasan berekspresi, keamanan data, serta jaminan terhadap non-diskriminasi dalam algoritma maupun proses digital lainnya. Tantangan global seperti perubahan iklim, perkembangan pariwisata, urbanisasi, teknologi AI, serta revolusi industri turut memperkuat kompleksitas ini. Dengan demikian, kajian mengenai dampak digital tidak hanya melihat peluang dan tantangan teknis, tetapi juga implikasi lebih luas terhadap struktur sosial, budaya, politik, dan HAM.

## **G. Pentingnya Etika dan Filosofi Teknologi**

Transformasi digital telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berkomunikasi, bekerja, belajar, hingga membentuk identitas dan relasi sosial. Namun perkembangan teknologi yang bergerak sangat cepat kerap tidak diimbangi kesiapan moral, sosial, dan filosofis masyarakat. Karena itu, etika dan filosofi teknologi menjadi fondasi penting dalam membangun masyarakat digital yang humanis dan berkeadaban. Perspektif etis menuntut adanya tanggung jawab sosial dalam desain maupun penggunaan teknologi,

penegakan prinsip privasi, transparansi, dan keadilan, serta kewaspadaan terhadap potensi dominasi teknologi, hegemoni data, dan ketidakadilan epistemik.

Digital humanism, misalnya, menempatkan manusia sebagai pusat dari perkembangan teknologi, menegaskan bahwa inovasi harus memperkuat martabat manusia, bukan menggantikannya. Sementara itu, kritik filosofis terhadap teknologi modern mengingatkan bahwa algoritma, big data, dan kecerdasan buatan tidak boleh menjadi instrumen kontrol baru yang mengancam kebebasan ataupun memperlebar ketimpangan sosial. Dengan demikian, etika dan filosofi teknologi bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi kerangka nilai yang membimbing arah pembangunan digital agar selaras dengan tujuan kemanusiaan dan keadaban publik.

## **H. Menuju Masyarakat Digital yang Humanis & Berkeadilan**

Meskipun teknologi digital membuka banyak peluang untuk meningkatkan kualitas hidup, transformasi ini tidak otomatis menghasilkan masyarakat yang adil, inklusif, dan manusiawi. Diperlukan strategi komprehensif yang mengintegrasikan nilai kemanusiaan, etika, dan keadilan sosial sebagai fondasi utama dalam pengembangan ekosistem digital. Upaya ini dimulai dari prinsip dasar bahwa teknologi harus menjaga martabat manusia, memastikan keadilan sosial, mengedepankan transparansi dan akuntabilitas, serta menjamin keamanan dan perlindungan data pribadi sebagai hak asasi.

Langkah yang penting adalah penguatan literasi digital yang bersifat humanis. Literasi ini tidak hanya mengajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga membina empati digital, kemampuan verifikasi informasi, kesadaran jejak digital, serta etika dalam berkomunikasi. Program seperti workshop literasi digital, pelatihan empati digital, dan kampanye anti-hoaks dapat menjadi contoh penerapannya. Di tingkat kebijakan, negara perlu mengembangkan regulasi berbasis hak asasi manusia, seperti perlindungan data pribadi, transparansi algoritma,

audit terhadap penggunaan AI, dan mekanisme pengaduan yang mudah diakses masyarakat.

Keadilan digital juga menuntut pemerataan infrastruktur teknologi. Akses internet yang layak, bantuan perangkat bagi kelompok rentan, serta pengembangan konten lokal-lingual merupakan langkah kunci. Inisiatif seperti desa digital inklusif, pusat layanan internet publik, dan aplikasi ramah disabilitas menunjukkan praktik konkret menuju inklusi teknologi. Selain itu, pengembangan *ethical technology* menjadi bagian penting dari strategi ini, yaitu memastikan bahwa etika diterapkan sejak tahap desain dengan melakukan *ethical impact assessment*, audit bias algoritmik, serta membangun platform yang mendorong interaksi positif.

Pemberdayaan ekonomi digital yang berkeadilan perlu menjadi prioritas, terutama bagi UMKM dan pekerja digital. Pelatihan go-digital, ekosistem perdagangan yang adil, serta kebijakan seperti *digital fairness tax* dapat memperkecil ketimpangan. Program inkubasi startup berbasis keberlanjutan dan keadilan sosial juga menjadi contoh implementasi strategis. Pada dimensi budaya, masyarakat perlu membangun budaya digital yang berkeadaban melalui pendidikan karakter digital, normalisasi dialog sehat, dan penghargaan terhadap konten positif. Kampanye “netizen beradab” maupun kolaborasi kreator konten dapat memperkuat nilai ini.

Secara keseluruhan, membangun masyarakat digital yang humanis dan berkeadilan memerlukan pendekatan yang menyeluruh, mencakup kebijakan publik, pendidikan, desain teknologi, budaya, dan pemberdayaan ekonomi. Teknologi hanyalah alat; manusia yang menentukan arah etis, moral, dan sosial dari perkembangan digital. Karena itu, rekomendasi strategis diperlukan bagi akademisi, pembuat kebijakan, sektor privat, maupun masyarakat untuk memastikan transformasi digital berjalan secara berkelanjutan, adil, dan berorientasi pada nilai kemanusiaan.

## Daftar Pustaka

O'Neil, 2016 – *Weapons of Math Destruction*).

Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press

O'Neil, C. (2016). *Weapons of math destruction: How big data increases inequality and threatens democracy*. Crown.

Undang-Undang Kecerdasan Buatan (EU AI Act), yang secara resmi diterbitkan sebagai Peraturan (UE) 2024/1689,

EU AI Act, (2024). Memastikan sistem AI yang digunakan di Uni Eropa aman, transparan, dan menghormati hak-hak dasar manusia.

Vivienna, (2019) , Manifesto on Digital Humanism Vienna

[https://dighum.ec.tuwien.ac.at/wp-content/uploads/2019/07/Vienna\\_Manifesto\\_on\\_Digital\\_Humanism\\_EN.pdf](https://dighum.ec.tuwien.ac.at/wp-content/uploads/2019/07/Vienna_Manifesto_on_Digital_Humanism_EN.pdf)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Data Riset Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2024.

Kominfo & Siberkreasi, (2023), Sumber spesifiknya (misalnya, buku, laporan, artikel web, atau siaran pers) dan gaya penulisan

# DIGITAL CITIZENSHIP

## MEMBANGUN PERADABAN VIRTUAL YANG HUMANIS DAN INKLUSIF

**D**i tengah euforia kemajuan teknologi, muncul sebuah pertanyaan krusial: Bagaimana kita memastikan bahwa peradaban virtual yang kita bangun tetap berakar pada nilai-nilai kemanusiaan, etika, dan inklusi? Kemampuan teknis mengoperasikan perangkat saja tidak cukup. Dibutuhkan kecakapan kognitif, sosial, dan etis, sebuah kompetensi yang kini kita kenal sebagai kewarganegaraan digital (digital citizenship).

Buku ini hadir sebagai panduan reflektif yang mengajak pembaca untuk melampaui batas-batas teknis. Melalui pembahasan yang komprehensif, buku ini mengupas tuntas hakikat Literasi Digital sebagai kompetensi inti abad ini, menelaah bagaimana kita dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, dan pengetahuan menjadi tindakan reflektif yang bertanggung jawab.

Lebih jauh, buku ini mengeksplorasi tantangan dan peluang peradaban virtual, mulai dari implikasi sosial dan etis Kecerdasan Buatan (AI), pentingnya mengurangi kesenjangan digital (digital divide), hingga urgensi untuk menempatkan martabat manusia sebagai pusat dari setiap desain dan kebijakan teknologi. Pembaca akan diajak memahami bagaimana kita dapat menciptakan ruang virtual yang aman, adil, dan menghormati hak-hak dasar setiap individu, sejalan dengan semangat humanisme digital.



DIWAN PUSTAKA

### DIWAN MEDIA PUSTAKA

Jl. Suka Karya Perum. Karya Pesona Mandiri Blok L No. 01  
Pekanbaru – Riau, 28291  
+6285374102055  
diwanmediapustaka@gmail.com  
<https://diwanpustaka.com>

ISBN 978-634-04-6827-4



9

786340

468274