

Paradigma Etika Digital Dalam Perspektif Pendidikan Kewarganegaraan

Hendy Satria Nugraha

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Langlangbuana, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia
Email: hendy.satria@unla.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali paradigma etika digital netizen dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan melalui pendekatan kajian pustaka. Dengan memanfaatkan analisis terhadap literatur dan teori-teori terkait dari para ahli, penelitian ini menjelajahi dinamika perilaku etika digital di kalangan netizen. Hasil kajian pustaka mengungkap aspek-aspek kunci, termasuk peran literasi digital, dampak ujaran kebencian, dan tantangan lainnya yang dihadapi dalam ruang digital. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa paradigma etika digital menjadi bagian integral dalam proses Pendidikan Kewarganegaraan. Netizen, sebagai pengguna aktif dalam dunia digital, memiliki peran strategis dalam membentuk opini publik dan memengaruhi tatanan sosial. Dengan merinci faktor-faktor yang memengaruhi etika digital, seperti desain platform media sosial, kebebasan berekspresi, dan perlindungan terhadap ujaran kebencian, penelitian ini memberikan wawasan mendalam terkait dengan dampaknya terhadap pendidikan kewarganegaraan. Dalam menghadapi kompleksitas dinamika ruang digital, integrasi etika digital ke dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan menjadi kunci utama untuk membentuk masyarakat yang terampil dalam teknologi dan bertanggung jawab dalam perilaku online. Sintesis antara tingkatan perkembangan moral dan paradigma etika digital menyoroti perlunya pendekatan holistik, yang mencakup pemahaman norma etika digital, konsekuensi tindakan online, dan komitmen terhadap nilai-nilai hak asasi manusia. Melalui pendekatan ini, pendidikan kewarganegaraan dapat membentuk netizen yang sadar etika, bertanggung jawab, dan aktif dalam membangun komunitas daring yang positif. Hal ini sejalan dengan tujuan menciptakan warga digital yang memberikan dampak positif dalam masyarakat secara keseluruhan.

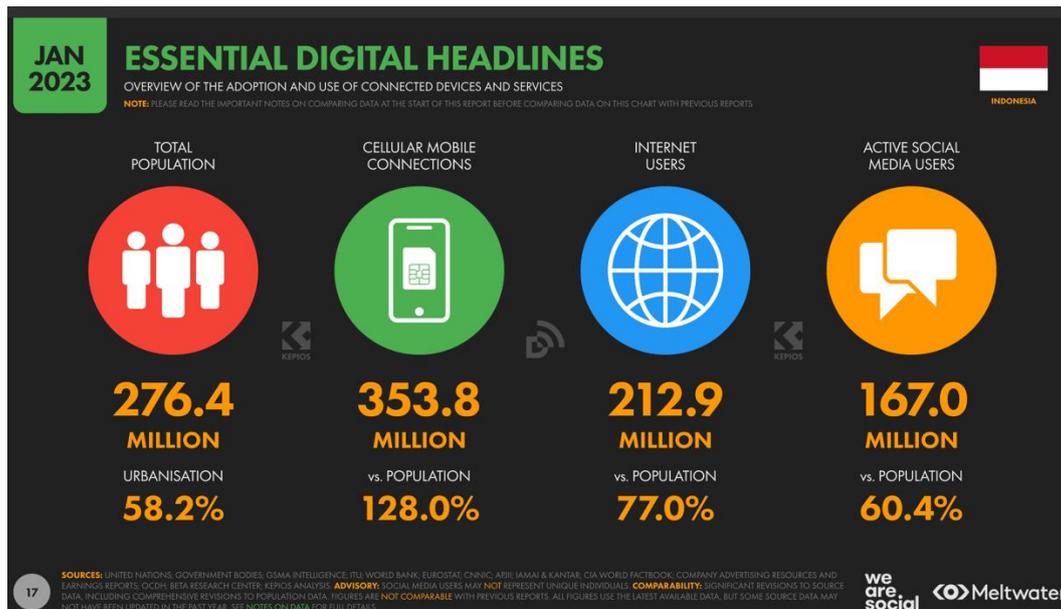
Kata Kunci: Etika Digital, Pendidikan Kewarganegaraan, Etika



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan bertanggung jawab membentuk karakter warga negara yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran moral dan etika yang tinggi. Namun, dengan pesatnya kemajuan teknologi digital, muncul berbagai dilema etika yang harus dihadapi oleh individu, terutama mereka yang tengah menjalani proses Pendidikan Kewarganegaraan. Menghadapi isu-isu etika digital memerlukan analisis kritis terhadap berbagai desain teknologi digital, cara orang berinteraksi dengan komunikasi digital sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai yang ditanamkan dalam desain teknologi tersebut (Brough et al., 2018; Literat & Brough, 2019). Sebagai organisasi yang mencari keuntungan, platform media sosial yang paling banyak digunakan didesain untuk memanfaatkan kelemahan psikologis dan kognitif pengguna agar dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan oleh pengguna di platform tersebut (Oulasvirta et al., 2012; Rice & Barman-Adhikari, 2014).



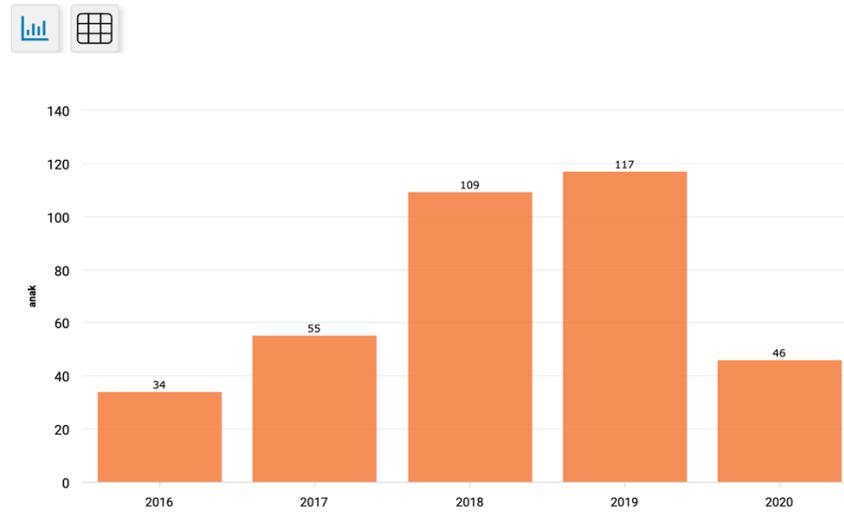
Gambar 1. Pengguna Internet di Indonesia (Kemp, 2023)

Berdasarkan data dari We Are Social, terdapat sekitar 213 juta individu yang aktif menggunakan internet di Indonesia pada bulan Januari 2023. Angka tersebut mencakup sekitar 77% dari total populasi Indonesia yang mencapai 276,4 juta orang pada awal tahun tersebut. Dibandingkan dengan tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebanyak 5,44% dalam jumlah pengguna internet (year-on-year/yoy). Pada bulan Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya mencapai 202 juta orang. Secara konsisten, tren pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan peningkatan setiap tahunnya dalam dekade terakhir. Dalam periode ini, jumlah pengguna internet di dalam negeri meningkat sebanyak 142,5 juta orang dari 70,5 juta orang pada bulan Januari 2013. Pertumbuhan tertinggi tercatat pada bulan Januari 2016, dengan peningkatan tahunan mencapai 50,16%. Di sisi lain, pertumbuhan paling rendah terjadi pada bulan Januari 2022, hanya mencapai 0,5% (yoy). Laporan tersebut juga mencatat bahwa rata-rata individu di Indonesia menghabiskan waktu 7 jam 42 menit setiap harinya untuk menggunakan internet. Selain itu, mayoritas pengguna internet di Indonesia, yaitu sebanyak 98,3%, melakukan akses internet melalui telepon seluler.

Dengan adanya peningkatan signifikan dalam penggunaan internet di Indonesia, terdapat sejumlah tantangan yang berhubungan dengan etika netizen yang memerlukan perhatian, khususnya dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Meskipun pertumbuhan pengguna internet terus meningkat, pemahaman yang tidak merata terhadap etika digital di berbagai wilayah Indonesia menjadi permasalahan yang serius. Tantangan utama yang dihadapi mencakup penyebaran konten tidak etis, seperti ujaran kebencian dan pelecehan, yang dapat merugikan atmosfer online. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran yang krusial dalam membentuk etika digital dengan memberikan wawasan mengenai konsekuensi sosial dan moral dari perilaku online yang tidak etis.

Jumlah Anak Korban Perundungan di Media Sosial (2016-2020)

databoks



Gambar 2. Jumlah Anak Korban Perundungan di Media Sosial (2016-2020) Sumber: (Pahlevi, 2022)
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/29/ratusan-anak-jadi-korban-bullying-di-media-sosial-sejak-2016>

Data tentang jumlah anak yang menjadi korban perundungan (bullying) di media sosial selama periode 2016-2020 menunjukkan adanya tren yang perlu mendapat perhatian serius dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Dalam kurun waktu tersebut, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat adanya 361 anak yang dilaporkan menjadi korban bullying di media sosial. Penting untuk mencermati bahwa jumlah korban yang dilaporkan mengalami peningkatan dari tahun 2016 hingga 2019, dengan puncak jumlah korban tercatat pada tahun 2019. Namun, terdapat penurunan pada tahun 2020. Data ini memberikan indikasi bahwa perundungan di media sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan anak-anak di Indonesia.

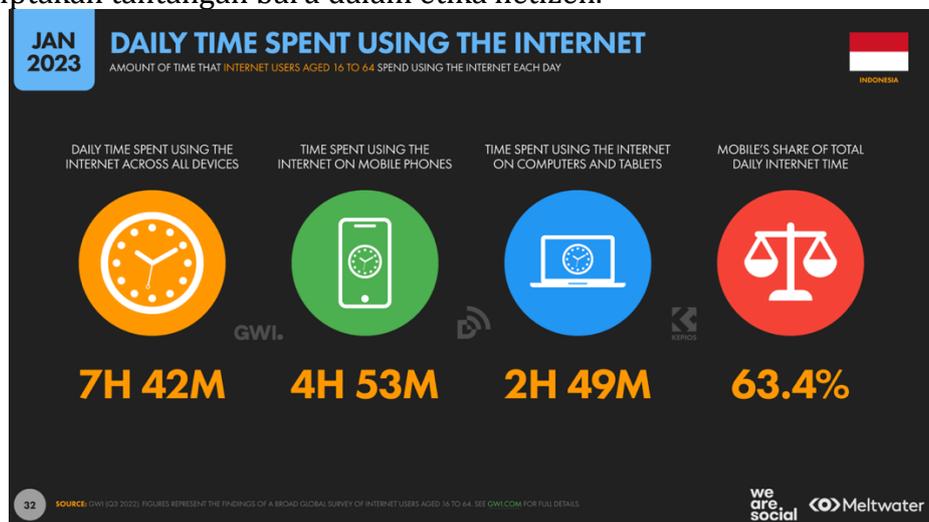
Ketika sebuah tragedi perundungan menyebabkan kematian seorang anak di Tasikmalaya pada tahun 2022, hal ini menegaskan seriusnya dampak psikologis dan fisik dari tindakan perundungan. KPAI menekankan bahwa masalah bullying di media sosial bukan hanya menjadi tanggung jawab orang tua dan keluarga, melainkan juga merupakan tantangan besar bagi lembaga pendidikan. Dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan, fenomena ini menciptakan urgensi untuk mengintegrasikan paradigma etika digital dalam kurikulum. Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya perlu membekali siswa dengan pengetahuan akademis, tetapi juga melibatkan pembelajaran tentang etika dalam bermedia sosial, penggunaan internet yang bertanggung jawab, dan pentingnya menghormati hak-hak serta martabat sesama.

keunggulannya dalam memberikan analisis dan sintesis yang komprehensif terhadap pandangan, konsep, dan temuan-temuan penting dari berbagai sumber ilmiah terkait topik penelitian. Dalam langkah-langkah kajian pustaka, pertama-tama, ruang lingkup penelitian ditentukan untuk mengidentifikasi parameter dan kerangka konseptual yang akan dieksplorasi. Selanjutnya, sumber-sumber kajian pustaka yang relevan dipilih dengan cermat, mencakup artikel ilmiah, buku, jurnal, dan dokumen resmi yang memberikan wawasan mendalam mengenai etika digital dan pendidikan kewarganegaraan. Melalui analisis yang cermat, sumber-sumber terpilih dikelompokkan dan diklasifikasikan untuk mengidentifikasi kerangka konseptual, metodologi, serta temuan-temuan kunci terkait paradigma etika digital dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Proses sintesis kemudian dilakukan untuk mengembangkan pemahaman holistik, dan argumen-argumen yang kuat dan berbasis bukti dirumuskan, merujuk pada pandangan para ahli dan kerangka konseptual yang telah dianalisis. Metodologi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam merinci peran etika digital dalam pendidikan kewarganegaraan dengan menghadirkan pandangan-pandangan yang mendalam dan terkini dari berbagai sumber ilmiah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini mendalami paradigma etika digital dalam konteks pendidikan kewarganegaraan dengan fokus pada dampak dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat digital Indonesia. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa perkembangan signifikan dalam penggunaan internet, terutama peningkatan jumlah pengguna dan waktu yang dihabiskan *online*, menciptakan tantangan baru dalam etika netizen.



Gambar 4. Waktu yang dihabiskan dalam menggunakan internet (Kemp, 2023)

Data We Are Social yang mencatat rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu 7 jam 42 menit setiap harinya untuk menggunakan internet. Fenomena ini memiliki implikasi mendalam terhadap paradigma etika digital, terutama dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan. Pertama, waktu yang signifikan yang diinvestasikan dalam aktivitas *online* menunjukkan bahwa masyarakat semakin terintegrasi dengan dunia digital. Ini menciptakan tantangan baru dalam membentuk perilaku *online* yang etis dan bertanggung jawab. Penggunaan yang intensif dapat meningkatkan risiko paparan terhadap konten tidak etis, ujaran kebencian, atau pelecehan daring. Kedua, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan internet yang tinggi menandakan bahwa masyarakat memiliki potensi besar untuk mempengaruhi dan membentuk opini publik melalui *platform* digital.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa lingkungan media sosial dapat dianggap sebagai tempat yang sarat dengan ekspresi emosional (Del Vicario et al., 2017). Emosi terbukti memiliki dampak positif dalam mendukung komunitas pembaca yang berbeda, seperti terlihat dalam konteks Brexit (Wojcieszak & Mutz, 2009). Eksperimen di platform Facebook juga mengungkapkan bahwa paparan terhadap emosi, baik negatif maupun positif, cenderung menular dan mempengaruhi respons partisipan terhadap postingan di Facebook (Karlsen et al., 2017). Ketika dihadapkan pada berita yang cenderung kurang positif, individu cenderung memberikan komentar yang kurang positif dan lebih banyak komentar negatif. Sebaliknya, ketika dihadapkan pada postingan yang tidak terlalu negatif, pola respons masyarakat cenderung berubah. Dalam hal berbagi konten, temuan dari penelitian Stieglitz & Dang-Xuan (2013) menunjukkan bahwa pesan dengan muatan emosional lebih mungkin untuk dibagikan dibandingkan dengan pesan yang netral bahwa ungkapan kemarahan terhadap peristiwa tertentu merupakan motivasi utama di balik berbagi berita di platform Twitter dan Reddit. Perkembangan teknologi dan tingginya penetrasi internet di Indonesia membuka pintu lebar terhadap potensi risiko, seperti paparan terhadap konten tidak etis, ujaran kebencian, dan pelecehan daring. Pandangan Neil (2016) tentang literasi digital menjadi relevan, di mana literasi tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis semata, tetapi juga pada pemahaman etika dalam penggunaan teknologi.

Hasil penelitian Microsoft terkait tingkat kesopanan netizen Indonesia dalam *Digital Civility Index* (DCI) 2020 menghadirkan kontras dengan temuan penelitian sebelumnya tentang ekspresi emosional dalam lingkungan media sosial. Meskipun sebelumnya dijelaskan bahwa ekspresi emosional dapat mendukung komunitas pembaca dan memiliki dampak yang menular, laporan DCI menunjukkan bahwa netizen Indonesia menduduki peringkat paling tidak sopan di Asia Tenggara. Dalam laporan tersebut, tingkat kesopanan netizen Indonesia mengalami penurunan signifikan sebanyak delapan poin, mencapai angka 76, yang menandakan tingkat kesopanan yang rendah. Analisis terhadap temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ekspresi emosional yang dapat mendukung komunitas dalam penelitian sebelumnya dan tingkat kesopanan yang buruk menurut laporan DCI. Implikasinya adalah bahwa meskipun ekspresi emosional dapat mendukung interaksi positif dalam beberapa konteks, terdapat dampak negatif terkait kesopanan dalam interaksi netizen Indonesia di *platform online*. Sementara temuan sebelumnya menyoroti aspek positif dari paparan emosi, laporan DCI menegaskan bahwa hal ini juga dapat berkontribusi pada ketidaksesuaian perilaku daring. Hal tersebut menunjukkan bahwa atmosfer media sosial bersifat dinamis, memperlihatkan sisi yang mendukung dan merugikan. Sementara ekspresi emosional dapat menciptakan koneksi dan dukungan di antara komunitas online, hal itu juga dapat memberikan kontribusi pada penurunan tingkat kesopanan digital, seperti yang terlihat dalam konteks netizen Indonesia menurut laporan DCI.

Selanjutnya, ketika melibatkan data terkait ruang gema dan informasi, dapat diidentifikasi bahwa kemarahan tampaknya memainkan peran dalam dinamika ruang gema dengan mendorong pencarian informasi yang mengkonfirmasi keyakinan sebelumnya. Namun, hal ini juga berpotensi menciptakan pola media yang terutama terdiri dari pesan-pesan sejenis dan partisan, yang pada gilirannya dapat memperkuat kemarahan individu. Di sisi lain, kecemasan dan ketakutan tampaknya melawan dinamika ruang gema dengan mendorong pencarian informasi yang bertentangan (Tarsidi et al., 2023b). Perbedaan dalam hubungan antara emosi ini dan perilaku online menunjukkan kompleksitas interaksi antara dinamika ruang gema, ekspresi emosional, dan tingkat kesopanan dalam lingkungan digital. Dalam konteks etika netizen, temuan ini menunjukkan perlunya refleksi mendalam terkait perilaku online. Netizen perlu mengakui bahwa ekspresi emosional, meskipun dapat membangun

solidaritas, juga dapat berkontribusi pada penurunan etika digital, terutama terkait tingkat kesopanan. Etika netizen yang baik melibatkan kesadaran akan dampak perilaku online terhadap komunitas secara luas, dan penurunan kesopanan dapat merugikan atmosfer digital secara keseluruhan.

Dalam konteks perkembangan World Wide Web, Kien pada masa awalnya mengajukan pertanyaan etis yang memunculkan refleksi mengenai tanggung jawab netizen terhadap penanggulangan informasi berbahaya di dunia maya. Dengan menyoroti bahwa "meme viral mampu menimbulkan kerusakan jangka panjang" membawa isu ini menjadi pokok perdebatan etika di era digital (Kien, 2013). Analisis terkait dengan etika netizen Indonesia di dalam lingkungan digital menjadi sangat relevan, mengundang pertanyaan tentang bagaimana netizen Indonesia merespon informasi berbahaya dan sejauh mana mereka merasa bertanggung jawab terhadap penyebarannya. Pemahaman dampak jangka panjang dari konten viral, seperti meme, menjadi fokus penting dalam konteks budaya internet di Indonesia. Pertanyaan mendalam juga muncul mengenai bagaimana netizen Indonesia menjalankan etika mereka dalam menyebarkan informasi, termasuk sejauh mana mereka peduli terhadap akurasi dan dampak informasi yang tersebar di kalangan netizen. Dalam menghadapi potensi kerusakan yang dapat ditimbulkan oleh meme viral atau informasi berbahaya, keterlibatan aktif netizen dalam mencegah penyebaran yang merugikan menjadi krusial untuk membentuk atmosfer yang lebih etis dan bertanggung jawab di dunia maya.

Analisis terhadap pemaparan Burman (2012) mengenai konsep "meme" menjadi relevan dalam konteks etika netizen Indonesia. Konsep "meme" yang awalnya dijelaskan oleh Dawkins sebagai unit budaya organik yang bereplikasi sendiri telah mengalami evolusi dalam konteks media sosial dan internet (Dawkins, 2006). Para ahli teori media kontemporer, seperti Aunger (2002), memahami "meme" lebih sebagai konten viral yang menyebar melalui media sosial. Dalam kaitannya dengan etika netizen Indonesia, fenomena "meme" atau konten viral menunjukkan bagaimana informasi dan pesan tersebar secara eksponensial di dunia maya. Dalam menghadapi realitas ini, etika netizen Indonesia diuji dalam upaya mereka untuk menyebarkan konten yang bermanfaat, akurat, dan tidak merugikan. Dalam menghadapi potensi kekuatan besar "meme" dalam menciptakan dampak yang meluas, netizen Indonesia perlu mempertimbangkan implikasi etis dari konten yang mereka bagikan. Kehadiran "meme" dapat menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan pesan, namun, sejalan dengan kekuatan itu, netizen juga harus sadar akan dampak dan tanggung jawab mereka dalam memitigasi penyebaran informasi berbahaya atau merugikan. Dengan demikian, etika netizen tidak hanya mencakup cara netizen berinteraksi secara langsung tetapi juga bagaimana mereka menyebarkan dan merespons konten yang dapat memengaruhi banyak orang di ruang digital. Dalam menjaga integritas dan etika digital, netizen Indonesia perlu mengenali kekuatan dan dampak dari fenomena "meme" serta merumuskan pendekatan yang bijaksana dan bertanggung jawab terhadap partisipasi mereka dalam membangun budaya digital yang positif.

Dalam konteks etika netizen Indonesia, pandangan Nichols (2003) tentang ruang virtual sebagai simulacra menimbulkan pertanyaan penting tentang tanggung jawab dan etika pengguna internet. Nichols menyoroti bahwa dalam ruang digital, tidak ada kewajiban untuk tetap melekatkan penanda estetis pada objek atau konsep asli. Dalam konteks ini, netizen Indonesia dihadapkan pada kebebasan dan tanggung jawab untuk membentuk dan mengonsumsi konten digital sesuai selera dan pandangan dunia mereka. Namun, perlu diingat bahwa kebebasan ini membawa konsekuensi, terutama dalam konteks dunia fisik. Dalam budaya siber yang didominasi oleh reproduksi selektif dan konsumsi informasi yang individualistik, netizen Indonesia memiliki peran kritis dalam membentuk dan mengonsumsi representasi virtual. Mereka tidak hanya membentuk citra diri secara online tetapi juga

memengaruhi dan dipengaruhi oleh pandangan dunia yang mereka pilih. Menghadapi realitas ini, etika netizen Indonesia perlu ditekankan pada pemahaman bahwa tindakan mereka di dunia maya dapat memiliki dampak nyata di dunia fisik. Sebagai konsekuensi dari kebebasan dalam menciptakan dan mengonsumsi representasi virtual, netizen harus bertanggung jawab atas dampak perilaku online mereka terhadap masyarakat luas. Ini mencakup pemikiran kritis terhadap konten yang dibagikan, memahami implikasi sosial dari tindakan daring, dan mengakui bahwa tindakan online juga membentuk pandangan dan realitas offline. Dengan demikian, etika netizen tidak hanya sebatas pada interaksi online tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam tentang hubungan kompleks antara dunia maya dan dunia fisik. Netizen Indonesia perlu mempertimbangkan bagaimana representasi virtual yang mereka pilih memengaruhi persepsi dan perilaku mereka dalam masyarakat, serta bagaimana tindakan daring dapat memberikan kontribusi pada pembentukan budaya digital yang positif dan bertanggung jawab.

Salah satu permasalahan yang muncul adalah bahwa dalam konfigurasi media baru ini, masyarakat mungkin tidak ditantang oleh ide-ide baru, tetapi lebih cenderung mengonsumsi konten yang bersifat sarkastik dan ironis. Sikap ini menciptakan pemahaman bahwa konten media hanyalah untuk hiburan semata dan tidak memiliki konsekuensi dalam "dunia nyata." Hal ini menciptakan ketidakpedulian terhadap konsekuensi nyata dari tindakan online dan memperkuat pandangan bahwa konten media adalah semata-mata bagian dari realitas maya. Dalam konteks ini, kecerdasan risiko digantikan oleh kepintaran yang bersifat postmodern, di mana kemampuan mengubah konten media menjadi berbagai makna lain menjadi lebih dihargai daripada pemahaman mendalam dan kritis terhadap isu-isu yang dihadapi oleh masyarakat. Hal ini dapat membentuk komunitas online yang solipsistik, hanya merujuk pada diri sendiri, dan lebih memilih pemikiran kelompok daripada keterbukaan terhadap ide-ide baru dan pengaruh luar. Perilaku semacam ini juga menciptakan bentuk neo tribalisme, di mana komunitas kecil online dan offline menjadi tertutup terhadap pengaruh luar dan lebih cenderung menciptakan norma dan nilai internal yang membatasi perkembangan intelektual. Istilah seperti "Hive Mind" atau bentuk neo tribalisme, sebagaimana dijelaskan oleh Baudrillard (1988), menunjukkan adanya penutupan diri terhadap keragaman pandangan dan pemikiran. Dengan demikian, dalam konteks etika netizen Indonesia, perlu ditekankan bahwa kebebasan dalam manipulasi konten media juga membawa tanggung jawab untuk memahami dan mengatasi dampak negatif potensial, seperti ketidakpedulian terhadap isu-isu dunia nyata, kurangnya keterbukaan terhadap ide-ide baru, dan terpolarisasi dalam kelompok tertentu. Etika netizen yang baik harus mendorong pemikiran kritis, kepedulian terhadap konsekuensi tindakan daring, dan keterbukaan terhadap keberagaman pandangan.

Hal ini memunculkan kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan pendidikan etika digital dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan. Tingginya waktu yang dihabiskan oleh masyarakat untuk menggunakan internet juga menandakan bahwa mereka memiliki potensi besar untuk membentuk opini publik melalui platform digital. Dalam pandangan Howard Gardner, kekuatan ini harus diarahkan menuju pembentukan opini publik yang sehat dan positif (Gardner, 2011). Namun, perlu disadari bahwa potensi ini juga membawa risiko, terutama jika tidak diimbangi dengan pemahaman etika digital yang memadai. Melalui data We Are Social, dapat dilihat bahwa Pendidikan Kewarganegaraan perlu memainkan peran krusial dalam membimbing masyarakat dalam menghadapi tantangan dan potensi yang ditimbulkan oleh tingginya waktu yang dihabiskan dalam dunia internet. Integrasi paradigma etika digital dalam pendidikan akan menjadi landasan untuk membentuk masyarakat yang tidak hanya terampil secara teknologi, tetapi juga bertanggung jawab dalam berperilaku dan beropini di dunia digital.

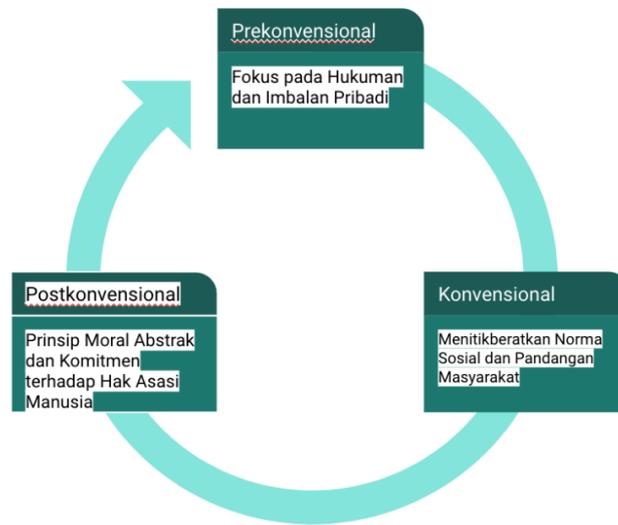
Pembahasan

Secara garis besar, studi mengenai Pendidikan Kewarganegaraan dalam kaitannya dengan Internet cenderung terbagi. Di satu sisi, peneliti lebih fokus pada reinterpretasi kewarganegaraan, menggunakan konsep kewarganegaraan yang bersifat kultural (Choi, 2016) untuk mengembangkan lapisan tambahan kewarganegaraan yang lebih relevan dengan era Internet. Para akademisi ini meneliti bagaimana kewarganegaraan kultural dapat berperan dalam masyarakat media modern atau komunikasi berbasis Internet. Di sisi lain, terdapat para akademisi yang mengakui bahwa Internet meresap dalam aktivitas manusia, termasuk aktivitas kewarganegaraan. Para akademisi ini mulai menggunakan istilah baru, yaitu kewarganegaraan digital, yang sering didefinisikan sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi (M. Ribble, 2011) atau kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat online (Mossberger et al., 2008). Namun, terdapat sedikit studi kewarganegaraan digital dalam pendidikan, khususnya pendidikan studi sosial, yang sering menjadi tempat studi kewarganegaraan. Banyak studi yang berfokus pada strategi mengintegrasikan teknologi informasi baru ke dalam kelas-kelas (Kipkoeh, 2022), seperti menyediakan informasi yang bermanfaat dan berguna, seperti situs web relevan dan sumber daya online yang dapat digunakan dalam praktik pengajaran sehari-hari.

Kewarganegaraan digital sebagai etika. Kewarganegaraan digital sebagai etika merujuk pada bagaimana pengguna Internet berpartisipasi secara tepat, aman, etis, dan bertanggung jawab dalam kegiatan jaringan internet. Perspektif ini mengakui komunitas virtual (M. S. Ribble et al., 2004) sebagai ruang baru di mana orang hidup, berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain secara teratur. Banyak pendidik cenderung lebih tertarik pada kategori ini, menyoroti fakta bahwa perilaku online yang bertanggung jawab dan aman seharusnya menjadi topik serius dalam pendidikan (Caren et al., 2011; M. Ribble, 2011). Tiga sub-tema utama dalam kategori ini ditemukan: penggunaan teknologi dan internet yang aman, bertanggung jawab, dan etis; kesadaran digital; dan tanggung jawab dan hak digital. Pertama, sub-tema representatif dalam kategori Etika Digital adalah penggunaan teknologi dan internet yang aman, bertanggung jawab, dan etis. Menurut definisi yang ditawarkan oleh Ribble (2004), warga negara digital yang baik perlu mengetahui norma dan/atau nilai mengenai penggunaan teknologi dan/atau Internet yang tepat dan efektif. Kedua, "kesadaran digital" dianggap sebagai sub-tema penting dalam kategori Etika Digital. Beberapa studi telah fokus pada gagasan bahwa warga negara digital perlu menyadari isu-isu politik, sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan yang berasal dari penggunaan teknologi digital yang meresap dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ketiga, "hak dan tanggung jawab digital" juga ditekankan sebagai bagian sentral dari perilaku etis dan bertanggung jawab di Internet (Coleman & Blumler, 2009). Sebagai contoh, ditekankan bahwa hak untuk berbicara secara bebas; melindungi privasi; kekayaan intelektual; perlindungan hak cipta; dan menghormati diri sendiri, orang lain, dan komunitas, termasuk melaporkan pengganggu cyber dan kerusakan, adalah isu-isu penting yang seharusnya dimasukkan dalam konteks pendidikan berbasis Internet. Mirip dengan pendekatan tradisional terhadap kewarganegaraan, para sarjana melihat warga negara digital sebagai anggota penuh dari komunitas online dan percaya bahwa warga negara digital seharusnya melindungi hak dan kewajiban mereka sendiri dan orang lain dengan cara yang melampaui batasan geografis, budaya, dan kelas.

Mengintegrasikan etika digital dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan, kita dapat mengacu pada teori moralitas Lawrence Kohlberg yang menyoroti perkembangan moral individu. Kohlberg mengajukan bahwa pembelajaran moral melibatkan tiga tingkatan, dimulai dari prekonvensional (fokus pada hukuman dan imbalan pribadi), konvensional (menitikberatkan norma sosial dan pandangan masyarakat), hingga postkonvensional

(memiliki prinsip moral abstrak dan komitmen terhadap hak asasi manusia) (Kohlberg, 1981). Integrasi etika digital dapat dilihat sebagai cara untuk memajukan siswa melalui tingkatan ini.



Gambar 5. Siklus Pembelajaran Moral (Kohlberg)

1. Fokus pada Hukuman dan Imbalan Pribadi (Prekonvensional). Pada tingkatan ini, individu membuat keputusan moral berdasarkan konsekuensi pribadi. Dalam konteks etika digital, netizen pada tahap ini mungkin terlibat dalam perilaku online yang didorong oleh kepentingan pribadi, seperti pencarian popularitas atau menghindari hukuman. Contohnya, seorang netizen mungkin menyebarkan informasi palsu untuk mendapatkan perhatian atau memanfaatkan diskusi online sebagai ajang pemuasan kepentingan pribadi tanpa memperhatikan dampaknya pada orang lain.
2. Konvensional (Menitikberatkan Norma Sosial dan Pandangan Masyarakat). Tingkatan ini menekankan kepatuhan terhadap norma sosial dan pandangan masyarakat. Dalam etika digital, netizen pada tingkatan ini mungkin lebih cenderung mengikuti aturan dan norma yang berlaku dalam komunitas daring. Contohnya, mereka dapat menghindari konten yang dianggap tidak etis atau melibatkan diri dalam diskusi daring sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku.
3. Postkonvensional (Prinsip Moral Abstrak dan Komitmen terhadap Hak Asasi Manusia). Individu pada tingkatan ini mengembangkan prinsip moral abstrak yang melampaui norma sosial dan berkomitmen pada hak asasi manusia. Dalam konteks etika digital, netizen pada tahap ini mungkin mengejar keadilan sosial dan kebebasan berbicara online. Mereka dapat berpartisipasi dalam kampanye hak asasi manusia atau menentang sensor online demi prinsip moral yang lebih tinggi.

Sintesis antara tingkatan perkembangan moral Kohlberg dan Paradigma Etika Digital Netizen menunjukkan perlunya kurikulum yang holistik, mencakup pemahaman norma-norma etika digital, konsekuensi tindakan online, dan komitmen terhadap nilai-nilai hak asasi manusia. Dengan pendekatan ini, pendidikan kewarganegaraan dapat membentuk netizen yang sadar etika, bertanggung jawab, dan aktif dalam membangun komunitas daring yang positif. Pendidikan kewarganegaraan yang memadukan tingkatan perkembangan moral Kohlberg dengan Paradigma Etika Digital Netizen dapat memberikan landasan yang kokoh untuk membentuk netizen yang memiliki pemahaman mendalam tentang tanggung jawab dan

etika dalam lingkungan digital. Kurikulum yang holistik akan mengajarkan siswa untuk tidak hanya memahami norma-norma etika digital dan konsekuensinya, tetapi juga membangun keterampilan kritis untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi situasi etis yang kompleks.

1. Melibatkan siswa dalam diskusi dan simulasi online yang menantang dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman tentang norma-norma etika digital. Dengan mempertimbangkan situasi online yang nyata, siswa dapat belajar untuk mengenali perilaku yang mendukung atau merugikan komunitas daring. Ini akan memberi mereka landasan untuk membuat keputusan etis dalam aktivitas online mereka.
2. Memperkenalkan siswa pada konsep konsekuensi tindakan online dapat membantu mereka menyadari dampak dari perilaku mereka terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat secara luas. Diskusi mendalam tentang studi kasus dan skenario etika digital dapat membangun pemahaman siswa tentang pentingnya bertindak dengan penuh tanggung jawab dan mempertimbangkan implikasi jangka panjang dari tindakan online mereka.
3. Memasukkan komitmen terhadap nilai-nilai hak asasi manusia dalam kurikulum akan memberikan siswa kerangka kerja moral yang lebih luas. Ini memungkinkan mereka melihat tindakan online tidak hanya dari perspektif pribadi atau sosial, tetapi juga dalam konteks hak asasi manusia. Mengajarkan siswa untuk mempertimbangkan kebebasan berbicara, privasi, dan keadilan online sebagai hak asasi manusia yang perlu dihormati akan membentuk netizen yang berkomitmen pada nilai-nilai universal ini.

Dengan pendekatan ini, Pendidikan Kewarganegaraan dapat membentuk netizen yang bukan hanya kompeten secara teknologi, tetapi juga sadar etika, bertanggung jawab, dan aktif dalam membangun komunitas daring yang positif, sejalan dengan tujuan untuk menciptakan warga digital yang memiliki dampak positif dalam masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, dapat merujuk pada pendekatan Howard Gardner yang menggagas konsep kecerdasan majemuk (Gardner, 2006). Integrasi etika digital dapat diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan moral dan kecerdasan interpersonal siswa dalam konteks digital. Siswa diajak untuk memahami perspektif orang lain, berkolaborasi secara online, dan menjunjung tinggi nilai-nilai etika dalam berinteraksi digital. Melalui pendekatan ini, kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi wahana yang efektif untuk membentuk warga negara digital yang memiliki kesadaran moral dan kemampuan interpersonal yang tinggi dalam dunia digital yang semakin kompleks (Tarsidi et al., 2023c). Dalam mengintegrasikan etika digital dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan, perlu diperhatikan beberapa aspek kunci agar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan relevan. Sebagai seorang ahli dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan, pendekatan yang saya sarankan melibatkan pembahasan dan penerapan konsep etika digital sebagai bagian integral dari kompetensi kewarganegaraan yang harus dikuasai oleh setiap pelajar.

1. Diperkenalkan materi pembelajaran yang menyelidiki hak dan tanggung jawab digital secara mendalam. Ini mencakup pemahaman tentang kebebasan berbicara, privasi, hak cipta, dan tanggung jawab kolektif dalam lingkungan online. Diskusi mengenai kasus-kasus dunia nyata dan dampaknya terhadap individu dan masyarakat dapat membantu siswa memahami konsep ini dalam konteks yang lebih luas.
2. Integrasi etika digital dapat diwujudkan melalui pembelajaran berbasis proyek yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proyek-proyek kewarganegaraan digital. Misalnya, siswa dapat diminta untuk merancang kampanye kesadaran digital, menyusun pedoman perilaku online yang etis, atau menganalisis dampak sosial dari insiden pelanggaran etika digital.

3. Pengembangan modul pembelajaran yang fokus pada pengembangan keterampilan kritis dan analitis siswa terkait dengan informasi digital. Mengajarkan siswa untuk menjadi konsumen informasi yang cerdas, menyadari sumber informasi, dan memahami konsep kesadaran digital dapat membekali mereka dengan kemampuan yang sangat diperlukan di era informasi saat ini.

Penting juga untuk memasukkan aspek praktis dalam kurikulum, seperti simulasi debat etika digital, peran-playing untuk mengatasi konflik online, dan penulisan blog reflektif tentang pengalaman pribadi terkait etika digital. Ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memberi mereka keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka di dunia digital. Terakhir, evaluasi dan penilaian keterampilan etika digital seharusnya menjadi bagian terintegrasi dari penilaian keseluruhan dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan. Ini mencakup penugasan yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep etika digital, kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengatasi tantangan etis online, serta partisipasi aktif dalam proyek-proyek kewarganegaraan digital.

Evaluasi dan penilaian yang terintegrasi harus mempertimbangkan berbagai aspek keterampilan etika digital. Penugasan sebaiknya dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep-konsep etika digital, seperti hak asasi manusia digital, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengatasi tantangan etis online secara konkret. Partisipasi aktif dalam proyek-proyek kewarganegaraan digital, seperti kampanye online untuk kesadaran etika atau pembuatan panduan perilaku online, dapat menjadi indikator penilaian yang efektif terhadap komitmen dan kontribusi siswa terhadap komunitas daring. Dengan memasukkan elemen-elemen praktis dan asesmen yang cermat, kurikulum ini dapat membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi netizen yang bertanggung jawab dan etis dalam era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menekankan pentingnya paradigma etika digital dalam pendidikan kewarganegaraan di Indonesia, khususnya dalam menghadapi tantangan dan dampak negatif perilaku online. Netizen Indonesia perlu meningkatkan kesadaran akan etika digital, terutama terkait kesopanan dan penyebaran informasi berbahaya. Dalam menghadapi dinamika kompleks ruang digital, integrasi etika digital dalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan menjadi kunci untuk membentuk masyarakat yang terampil secara teknologi dan bertanggung jawab dalam perilaku online. Sintesis antara tingkatan perkembangan moral dan paradigma etika digital menyoroti perlunya pendekatan holistik, melibatkan pemahaman norma etika digital, konsekuensi tindakan online, dan komitmen terhadap nilai-nilai hak asasi manusia. Melalui pendekatan ini, pendidikan kewarganegaraan dapat membentuk netizen yang sadar etika, bertanggung jawab, dan aktif dalam membangun komunitas daring yang positif, sesuai dengan tujuan menciptakan warga digital yang memberikan dampak positif dalam masyarakat secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunger, R. (2002). *The electric meme: A new theory of how we think*. The Free Press.
- Baudrillard, J. (1988). *The ecstasy of communication (Bernard & Caroline Schutze, Trans., and Sylvère Lotringer, Ed.)*. Autonomedia.
- Brough, M., Lapsansky, C., Gonzalez, C., Stokes, B., & Bar, F. (2018). Mobile Voices: Design as a method to explore the possibilities and limitations of community participation. *Mobile*

- Media & Communication*, 6(2), 247–265. <https://doi.org/10.1177/2050157917737812>
- Burman, J. T. (2012). The misunderstanding of memes: Biography of an unscientific object, 1976-1999. *Perspectives on Science*, 20(1), 75–104.
- Caren, N., Ghoshal, R. A., & Ribas, V. (2011). A Social Movement Generation. *American Sociological Review*, 76(1), 125–151. <https://doi.org/10.1177/0003122410395369>
- 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>
- Coleman, S., & Blumler, J. G. (2009). *The Internet and Democratic Citizenship*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511818271>
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene (30th Anniversary ed.)*. Oxford University Press.
- Del Vicario, M., Z., F., C., G., S., & Quattrociocchi, W. (2017). Mapping social dynamics on Facebook: The Brexit debate. *Social Networks*, 50, 6–16.
- Fadhlorrohman, F. (2021). Analisis Ujaran Ofensif Terhadap Agama di Media Sosial Twitter. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, 78–82.
- Gardner, H. (2006). Multiple intelligences: New horizons, Rev. ed. In *Multiple intelligences: New horizons, Rev. ed.* Basic Books.
- Gardner, H. (2011). *Truth, Beauty, and Goodness Reframed: Educating for the Virtues in the Twenty-First Century*. Basic Book.
- Karlsen, R., Steen-Johnsen, K., Wollebæk, D., & Enjolras, B. (2017). Echo chamber and trench warfare dynamics in online debates. *European Journal of Communication*, 32(3), 257–273. <https://doi.org/10.1177/0267323117695734>
- Kemp, S. (2023). *Digital 2023 Global Overview Report*. <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/digital-2023/>
- Kien, G. (2013). Media memes and prosumerist ethics: Notes toward a theoretical examination of memetic audience behavior. *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 13(6), 554–561. <https://doi.org/10.1177/1532708613503785>
- Kipkoech, G. (2022). Connections Between Internet, Social Media News Use, and Political Participation in Kenya. *Social Science Computer Review*, 089443932110587. <https://doi.org/10.1177/08944393211058702>
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on Moral Development: The Philosophy of Moral Development*. Harper & Row.
- Literat, I., & Brough, M. (2019). From Ethical to Equitable Social Media Technologies: Amplifying Underrepresented Youth Voices in Digital Technology Design. *Journal of Media Ethics: Exploring Questions of Media Morality*, 34(3), 132–145. <https://doi.org/10.1080/23736992.2019.1638259>
- Michael, B. (2019). *Living Media Ethics Across Platforms* (2nd ed.). Routledge.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship. The internet, society, and participation*. The MIT Press. file:///C:/Users/Iqbal Ar/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Mossberger, Tolbert, McNeal - 2008 - Digital citizenship. The internet, society, and participation.pdf
- Nichols, B. (2003). *The work of culture in the age of cybernetic systems*. In N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.). The MIT Press.
- Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. (2012). Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 105–114. <https://doi.org/10.1007/s00779-011-0412-2>
- 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

- 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://file.s.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>
- Rice, E., & Barman-Adhikari, A. (2014). Internet and Social Media Use as a Resource Among Homeless Youth. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(2), 232–247. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12038>
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Selwyn, Neil. (2016). Digital downsides: exploring university students' negative engagements with digital technology. *Teaching in Higher Education*, 21(8), 1006–1021. <https://doi.org/10.1080/13562517.2016.1213229>
- Stieglitz, S., & Dang-Xuan, L. (2013). Emotions and information diffusion in social media—Sentiment of microblogs and sharing behavior. *Journal of Management Information Systems*, 29(2), 217–248.
- Tarsidi, D. Z., Suryadi, K., Budimansyah, D., & Rahmat, R. (2023a). Social media usage and civic engagement among Indonesian digital natives: An analysis. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(257–269). <https://doi.org/DOI>. <https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.60812>
- Tarsidi, D. Z., Suryadi, K., Budimansyah, D., & Rahmat, R. (2023b). 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. (2023c). 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>
- Teräs, M. (2022). Education and technology: Key issues and debates. *International Review of Education*, 68(4), 635–636. <https://doi.org/10.1007/s11159-022-09971-9>
- Widyatnyana, K. N., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2023). Analisis Jenis Dan Makna Pragmatik Ujaran Kebencian Di Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 68–78.
- Wojcieszak, M. E., & Mutz, D. C. (2009). Online Groups and Political Discourse: Do Online Discussion Spaces Facilitate Exposure to Political Disagreement? *Journal of Communication*, 59(1), 40–56. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.01403.x>