

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Transformasi Kewarganegaraan Digital

Kewarganegaraan Digital merupakan suatu kemampuan individu guna berpartisipasi secara etis dan efektif dalam kehidupan masyarakat yang berdigital. Konsep ini juga mencakup berbagai aspek yang ada kaitannya dengan teknologi serta internet dengan tanggung jawab yang menyertainya. Beberapa komponen utama dari kewarganegaraan digital meliputi etika digital, keamanan digital, partisipasi aktif, literasi informasi, kreativitas dan inovasi, serta kesadaran sosial. Konsep kewarganegaraan digital dihadirkan sebagai pedoman yang memaparkan tata cara pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab di ranah daring. Dalam pelaksanaannya, sejumlah indikator menjadi acuan utama, seperti penerapan norma berbahasa yang sesuai, menghindari perilaku yang dapat melukai perasaan pengguna lain di media sosial, tidak mempublikasikan data pribadi ke ruang publik, tidak mengakses tautan yang mencurigakan, tidak menyebarkan informasi palsu, serta tidak menggunakan internet untuk tindakan melanggar hukum, dan aspek penting lainnya (Lukmanul Hakim, 2022).

Transformasi merupakan sebuah proses struktur, bentuk, sifat serta kondisi dari suatu objek atau sistem yang menjadi sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Konsep ini digunakan dalam berbagai bidang dengan makna tertentu dan akan selalu berkaitan dengan sebuah perubahan yang mendasar dari satu kondisi sebelumnya ke kondisi yang terbaru. Transformasi secara sederhana kerap dipandang sebagai sinonim dari perubahan. Pergeseran dan dinamika merupakan

bagian alami dari kehidupan manusia sesuai ketetapan Ilahi. Hal ini juga berlaku dalam bidang pendidikan. Persaingan yang semakin ketat di lingkungan pendidikan, ditambah perubahan masyarakat yang terus berlangsung, menghadirkan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan agar mampu beradaptasi dengan setiap perkembangan yang terjadi demi mempertahankan eksistensinya (Nasukah & Winarti, 2021).

Walaupun definisi pasti mengenai transformasi digital masih menjadi perdebatan di kalangan akademisi, pada kenyataannya hampir seluruh aktivitas manusia kini beralih ke ranah digital. Transformasi digital secara garis besar dapat dipahami sebagai perubahan mendasar yang dialami oleh organisasi melalui pemanfaatan teknologi, pengelolaan sumber daya manusia, serta pembaruan proses bisnis, sehingga berujung pada pergeseran signifikan dalam performa organisasi tersebut. Seperti telah disinggung di awal, transformasi digital mencakup pemanfaatan teknologi-teknologi digital seperti virtualisasi, *mobile computing*, *cloud computing*, dan integrasi sistem di lingkungan organisasi dan berbagai bentuk inovasi digital lainnya. Beberapa ahli juga mendeskripsikan transformasi digital sebagai perubahan yang timbul akibat sinergi berbagai inovasi digital yang diadopsi, sehingga memengaruhi struktur, nilai, proses, posisi, ataupun ekosistem organisasi, baik secara internal maupun eksternal (Hadiono & Noor Santi, 2020).

Transformasi kewarganegaraan digital mencerminkan perubahan dari model kewarganegaraan konvensional menuju bentuk baru yang mengintegrasikan praktik digital. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi daring, partisipasi aktif dalam komunitas digital, serta kesadaran akan implikasi etis dalam aktivitas daring. Perubahan dalam konsep kewarganegaraan di era digital

merupakan fenomena yang rumit, dipicu oleh kemajuan teknologi informasi, mobilitas global, serta dinamika sosial-politik yang berlangsung secara cepat. Kewarganegaraan tidak lagi sekadar status hukum semata, melainkan juga mencakup aspek sosial, budaya, dan politik yang melampaui batas negara. Kehadiran teknologi digital mulai dari internet hingga media sosial telah memperluas cakrawala ruang publik serta memungkinkan partisipasi politik yang lebih inklusif dan tersebar, namun pada saat yang sama menghadirkan problematika baru, seperti isu privasi, keamanan data, serta ketimpangan akses terhadap teknologi (Tegar Zaki Hanafi, 2024). Transformasi kewarganegaraan digital memiliki beberapa bentuk antara lain:

1. Transformasi Literasi Digital

Pengguna memiliki peningkatan dalam mengakses digital, menganalisis, serta mengevaluasi berbagai informasi yang tersedia di digital dengan kritis. Pengguna paham akan pentingnya *cyber security*, *data privacy*, *netiquette*, serta *digital footprint* dalam menggunakan teknologi di era digitalisasi saat ini.

2. Transformasi Partisipasi Sosial dan Politik

Pemanfaatan platform digital sebagai alat untuk berpartisipasi dalam proses demokrasi seperti *e-voting*, petisi online, serta berbagai diskusi kebijakan secara online. Mobilisasi berbagai gerakan juga dapat dilakukan melalui platform media sosial. Adapun beberapa gerakan terkait sebagai berikut:

- a. *#BlackLivesMatter* (tagar protes anti-rasisme yang viral di X atau Twitter)
- b. *#Metoo* (tagar gerakan melawan kekerasan seksual)
- c. *Kitabisa.com* (penggalangan dana)
- d. *#ReformasiDikorupsi* (protes mahasiswa terhadap revisi UU KPK tahun 2019)
- e. *#FreePalestine* (pendorongan isu Palestina dengan kampanye digital global)

3. Transformasi Hak dan Tanggung Jawab Digital

Pengguna mendapatkan perlindungan atas hak privasi serta data pribadi (GDPR atau UU PDP di Indonesia). Pengguna juga dituntut untuk bertanggung jawab dalam berdigital serta memiliki kewajiban untuk menghormati berbagai kekayaan intelektual dalam dunia digital.

4. Transformasi Ekonomi Digital

Berbagai lapangan kerja baru berbasis digital dapat ditemukan di era digitalisasi saat ini. Freelancer, startup, serta e-commerce sangat pesat perkembangannya terkhusus di Indonesia. Pengguna pun mengalami peningkatan dalam hal keterampilan digital sehingga dapat bersaing di pasar lokal maupun global.

5. Transformasi Tata Kelola Digital

Terciptanya regulasi serta kebijakan guna melindungi warga digital (UU ITE). Kolaborasi multistakeholder pun muncul dan beralan antara pemerintah, swasta, serta masyarakat untuk membangun ekosistem digital yang sehat.

6. Transformasi Pendidikan Kewarganegaraan Digital

Transformasi ini merupakan sebuah evolusi dari pendidikan kewarganegaraan terdahulu yang bersifat tradisional yang menuju pendekatan yang adaptif terhadap berbagai dinamika di ruang digital.

Perkembangan era digital telah menghasilkan perubahan mendalam dalam pola interaksi, pembelajaran, serta cara individu memahami realitas di sekitarnya. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi, mulai dari internet, media sosial, hingga aplikasi digital, kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi ini membuka peluang luas bagi sektor pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran, termasuk dalam penguatan karakter peserta didik. Teknologi berperan bukan hanya sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai medium efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan siswa secara relevan dan kontekstual. Sebagai contoh, aplikasi edukasi digital dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar melalui berbagai simulasi, permainan edukatif, atau aktivitas kolaboratif yang dapat menanamkan nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kemampuan bekerja sama (Mikraj, 2024).

B. Pendidikan Etika Digital

Pendidikan etika digital merupakan upaya sistematis untuk membentuk kesadaran, sikap, dan perilaku etis dalam penggunaan teknologi digital. Dalam konteks sekolah, pendidikan etika digital dapat diintegrasikan melalui kurikulum formal, kegiatan ekstrakurikuler, serta budaya digital yang ditanamkan oleh

sekolah. Aspek etika digital yang diajarkan mencakup etika berkomunikasi di media sosial, menghargai privasi dan hak cipta, serta tanggung jawab dalam menyebarkan informasi. Berbagai metode maupun strategi digunakan guna mengajarkan nilai moral, tanggung jawab, serta perilaku positif dalam penggunaan teknologi digital. Dalam perannya, pendidikan etika digital memiliki beberapa pendekatan seperti:

1. Pendekatan Normatif (Prinsip dan Nilai)

Pendekatan ini mengajarkan bagaimana prinsip dasar serta cara menghormati hak digital orang lain.

2. Pendekatan Kontekstual (Kasus dan Situasi Nyata)

Membantu pengguna untuk menganalisis berbagai kasus pelanggaran serta membantu pengguna untuk memahami konsekuensi dari tindakan yang telah diperbuat

3. Pendekatan Partisipatif (Kolaboratif dan Diskusi)

Mengajak pengguna untuk terlibat secara aktif dalam berbagai diskusi, debat, maupun simulasi untuk memecahkan berbagai permasalahan dan dilemma etika digital

4. Pendekatan Integratif (Menyatu dengan Kurikulum)

Dalam dunia pendidikan, pendekatan ini berusaha untuk terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran seperti TIK, Pendidikan Kewarganegaraan, serta Bahasa

5. Pendekatan Preventif (Pencegahan)

Memberikan pengguna akan pemahaman mendalam mengenai resiko serta cara menghindarinya, terutama pada usia rawan yaitu anak-anak dan remaja

Pendidikan etika digital harus bersifat holistik (menyeluruh) dan kolaboratif antara keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dalam hal praktik guna mengajarkan berbagai nilai moral, tanggung jawab, serta perilaku dalam penggunaan teknologi digital, pendidikan etika digital memiliki berbagai metode yang efektif untuk diterapkan. Yang pertama melalui metode ceramah interaktif dan diskusi, dimana guru ataupun mentor menyampaikan materi mengenai etika digital lalu dilanjutkan dengan proses tanya jawab dan diskusi. Yang kedua, menggunakan beberapa based-learning seperti *problem based-learning*, *project based-learning*, dan *case-based learning*. Kemudian yang ketiga, mentoring sangat di perlukan untuk memberikan pendampingan secara personal mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Metode pendidikan etika digital harus bervariasi, interaktif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kombinasi yang tepat antara berbagai teori, praktik, dan teknologi akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dalam membentuk generasi digital yang paham akan norma, nilai, dan beretika dalam menggunakan teknologi digital.

Penerapan transformasi digital di bidang pendidikan juga menuntut adanya keseimbangan antara inovasi dan prinsip integritas. Di era digital, pendidik diharapkan dapat menjadi panutan dalam pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab untuk mendukung proses belajar-mengajar, tanpa mengabaikan profesionalisme dalam membangun relasi dengan peserta didik. Upaya ini sangat penting guna menjamin siswa tidak hanya memperoleh manfaat dari kreativitas

guru, tetapi juga merasakan keamanan serta penghargaan selama mengikuti proses pembelajaran (Sofia et al., 2024).

C. Disinformasi dan Tantangan dalam Era Digital

Disinformasi merupakan informasi palsu atau hoax yang secara sengaja disebarkan oleh oknum dengan tujuan untuk menipu, memanipulasi, maupun merugikan pihak-pihak tertentu. Menurut Sarjito dalam *Journal of Governence and Local Politics*, hoaks merujuk pada penyebaran informasi yang keliru atau menyesatkan dengan maksud memengaruhi pandangan masyarakat atau menciptakan kebingungan. Sementara itu, disinformasi ialah aktivitas mendistribusikan informasi palsu secara sengaja guna menipu atau merugikan individu maupun kelompok tertentu. Kedua fenomena ini umumnya berkembang pesat melalui media sosial, di mana arus informasi bergerak sangat cepat tanpa adanya sistem verifikasi yang memadai (Sarjito, 2024). Pendidikan etika digital berfungsi sebagai benteng untuk menghadapi disinformasi, melalui penguatan literasi digital dan pembelajaran kritis, peserta didik dilatih untuk memverifikasi informasi dan tidak mudah terpengaruh oleh konten yang tidak benar dan dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Era digital adalah zaman di mana teknologi mendominasi terhadap semua aspek kehidupan. Era digital dimulai dengan kemunculan komputer, internet, dan puncak dari era digital saat ini terciptanya AI (*Artificial Intelligence*), Big Data, IoT (*Internet of Things*), serta Metaverse. Era digital sendiri dimulai sekitar tahun 1880-an hingga 1990-an dengan kemunculan komputer dan internet. Berdasarkan artikel

dari KOMPAS.com tahun 2022, penemuan komputer pertama kali terjadi pada tahun 1822 oleh Charles Babbage, seorang matematikawan asal Inggris. Awalnya, Babbage berupaya merancang mesin penghitung bertenaga uap yang mampu mengalkulasi tabel angka. Mesin temuannya ini diberi nama "Difference Engine 0", dan sering dianggap sebagai komputer pertama di dunia. Adapun cikal bakal komputer digital bermula pada dekade 1930-an, ketika Alan Turing, seorang ahli matematika, menciptakan sebuah mesin yang dapat menjalankan serangkaian instruksi tertentu. Atas kontribusinya tersebut, alat tersebut dikenal dengan sebutan mesin Turing (Turing Machine), termasuk simulasi konseptual yang dinamakan uji Turing. Sementara itu, komputer digital pertama yang dapat diprogram dikembangkan oleh Konrad Zuse, seorang insinyur mesin asal Jerman. Sebelum pecahnya Perang Dunia II, Zuse berhasil menciptakan komputer digital bernama Z1 yang mampu diprogram sesuai kebutuhan (Kevin Rizky Pratama, 2022).

Internet pertama kali dirintis pada tahun 1957 sebagai bagian dari respon pemerintah Amerika Serikat atas proyek Sputnik. Di tahun 1969, Departemen Pertahanan Amerika Serikat memberikan dana yang sangat besar melalui Advance Research Projects Administration (ARPA) untuk menghasilkan ARPANET sebuah jaringan (Net) terbatas untuk menghubungkan pengguna akademik dan periset. Proses yang terjadi dalam ARPANET dikenal sebagai sistem paket data yang pertama dalam sejarah. Setiap komputer dapat menyadap ke dalam Net dimana saja dengan informasi yang sedang ditukar/meluncur dengan segera di dalam paket. Sistem pengiriman memecah informasi menjadi potongan-potongan sandi: sistem penerima menyatukannya kembali setelah menjelajah ke tujuan. Masuknya internet di Indonesia dimulai di tahun 1988. UI-NETLAB

(192.41.206/24) merupakan protokol internet (IP) pertama yang didaftarkan oleh Universitas Indonesia pada 24 Juni 1988. RMS Ibrahim, Suryono Adisoemarta, Muhammad Ihsan, Robby Soebiakto, Putu, Firman Siregar, Adi Indrayanto, dan Onno W. Purbo merupakan beberapa nama-nama legendaris di awal pembangunan Internet Indonesia pada tahun 1992 hingga 1994. Mereka telah mengontribusikan keahlian dan dedikasinya dalam membangun jaringan komputer di Indonesia (Nuriadin & Harumike, 2021).

Dampak dari adanya era digital dapat dirasakan dalam berbagai aspek dan sektor kehidupan, seperti kinerja yang lebih cepat dan efisien, akses tanpa batas, inovasi yang terus berkembang. Adapun contoh nyata dari era digital yaitu pada sektor ekonomi dan sosial, di mana setelah adanya era digital bekerja dan berbelanja, berbisnis, dan bersosialisasi dapat dilakukan dengan sistem digital seperti remote work, work from home, e-commerce, dan pesan serta video call online yang dapat digunakan pada aplikasi WhatsApp, Instagram, Facebook dan lain sebagainya.

Dengan berbagai keuntungan yang didapat, tentunya hal tersebut tak luput dari berbagai tantangan serta masalah yang akan dihadapi oleh setiap masyarakat digital. Adapun beberapa tantangan dan masalah yang akan dihadapi seperti:

1. Tantangan Keamanan Siber dan Privasi Data

Berbagai serangan malware (perangkat lunak berbahaya) dan ransomware seperti virus dan worm dapat mengancam data pengguna digital, contoh kasus serangan *malware* dan *ransomeware* di Indonesia sudah banyak terjadi, bahkan diduga menyerang sistem layanan Bank Rakyat Indonesia

(BSI). Menurut Tempo.co, Pada Mei 2023, *ransomware LockBit* menyerang BSI dan mencuri data secara besar-besaran. Kelompok tersebut membocorkan sekitar 1,5 terabyte data, termasuk informasi pribadi 15 juta nasabah dan 24.437 karyawan BSI. Data ini meliputi informasi pinjaman hingga dokumen internal bank. Dikutip dari Koran Tempo edisi Selasa, 16 Mei 2023, menurut akun Twitter @darktracer_int, LockBit membocorkan data nasabah BSI di situs dark web setelah tenggat negosiasi dengan BSI berakhir. *LockBit* meminta tebusan sebesar US 20 juta (sekitar Rp 296 miliar) untuk menghentikan pembocoran data. Namun, pihak BSI, melalui Corporate Secretary Gunawan A. Hartoyo, memastikan bahwa dana nasabah tetap aman dan transaksi berjalan normal (Dhanya, 2024).

2. Penyebaran Misinformasi dan Disinformasi (Hoaks)

Tantangan ini sangat mudah meluas dikarenakan adanya peran media serta algoritma yang memoengaruhi cepatnya penyebaran. Ekosistem viral seperti platform Facebook, Twitter (X), TikTok, Instagram, dan YouTube sangat memprioritaskan berbagai konten yang memicu emosi seperti marah, takut, dan senang. Hal ini dikarenakan banyaknya engagement (keterlibatan antara audiens dengan konten) yang didapat. Kemudian *Echo Chamber* (Ruang Gema) pun menjadi tantangan yang cukup besar di era digital saat ini. Pengguna digital yang kurang akan penanaman nilai-nilai etis digital cenderung terpapar informasi sesuai dengan keyakinan mereka, hal ini dapat memperkuat bias serta hoaks yang menyebar.

3. Ketergantungan terhadap Teknologi dan Dampak Kesehatan Mental

Ketergantungan digital merupakan suatu kondisi di mana seseorang pengguna digital tidak dapat mengontrol penggunaan berbagai perangkat digital. Smartphone, media sosial, serta game online saat ini semakin digemari oleh pengguna terutama usia anak-anak hingga remaja. Hal ini dapat memicu rasa adiktif (kecanduan) dimana pengguna menjadi sangat tergantung pada berbagai perangkat digital. Dalam kasus ini, Kesehatan mental pun juga bisa terjadi dikarenakan adanya gangguan kecemasan, depresi, gangguan tidur (*insomnia*), serta penurunan produktivitas yang dapat merugikan pengguna. Dikutip dari rri.co.id, dalam sebuah studi pada penelitian terbaru yang diterbitkan dalam jurnal *International Journal of Mental Health and Addiction*, mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan dapat membahayakan kesehatan mental seseorang. Studi yang berjudul "*A Tool to Help or Harm? Online Social Media Use and Adult Mental Health in Indonesia*" menemukan adanya hubungan antara peningkatan intensitas penggunaan media sosial dengan peningkatan skor depresi atau Center for Epidemiological Studies Depression (CES-D) sebesar 9% (Rusydiana, 2024).

D. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian yang relevan telah membahas topik yang serupa antara lain:

1. (Ainia & Mada, 2024)

“PERAN ETIKA DIGITAL DALAM UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika digital memiliki peran terhadap upaya penguatan pendidikan karakter di era digital. Hal tersebut ditunjukkan melalui penerapan standar moral dan aturan yang harus dilakukan dalam aktivitas digital. Sehingga segala aktivitas digital dapat diarahkan sesuai dengan aturan yang berlaku. Etika digital menjadi salah satu aspek penguatan pendidikan karakter di era perkembangan teknologi digital yang semakin maju. Apabila etika digital diterapkan dengan benar, maka akan membawa dampak positif bagi kehidupan di masa mendatang.

2. (Nugraha, 2023)

“PARADIGMA ETIKA DIGITAL DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN”

Kajian ini menggarisbawahi urgensi penerapan paradigma etika digital dalam pembelajaran kewarganegaraan di Indonesia, terutama dalam merespons tantangan serta konsekuensi dari perilaku daring.

3. (Tegar Zaki Hanafi, 2024)

“TRANSFORMASI KONSEP KEWARGANEGARAAN DI ERA DIGITAL: IMPLIKASI SOSIAL, ETIS, DAN MASA DEPAN”

Temuan studi ini menegaskan adanya pergeseran pemahaman mengenai kewarganegaraan, dari perspektif yang sempit menuju konsep yang lebih inklusif dan adaptif, menembus batas negara serta mengadopsi cakupan

yang lebih luas. Dengan menelaah aspek sosial dan etika dalam pemanfaatan teknologi digital pada ranah kewargaan, studi ini menawarkan kontribusi penting baik bagi pengembangan teori maupun praktik di bidang kewarganegaraan.

E. Kerangka Teori

1. **Teori Kewarganegaraan Digital** (Ribble, 2011) – sebagai dasar untuk memahami aspek-aspek penting kewarganegaraan di era digital.
2. **Teori Etika Komunikasi Digital** (Floridi, 2013) – untuk menganalisis nilai-nilai etis dalam interaksi digital.
3. **Teori Literasi Media dan Informasi** (UNESCO, 2018) – untuk melihat hubungan antara literasi dan kemampuan menangkal disinformasi.

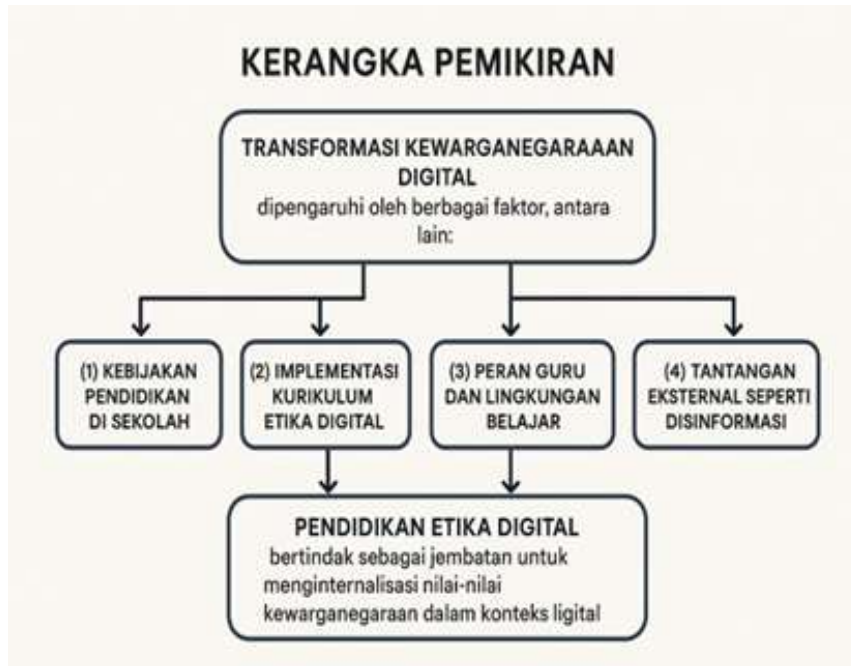
F. Kerangka Pemikiran

Mengacu pada buku “Metode Penelitian” karya Dr. Zainuddin Iba dan Wardhana Aditya, kerangka pemikiran atau kerangka teoritis (*research framework*) dapat diibaratkan sebagai cetak biru penting yang menjadi acuan utama dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka ini tidak hanya merepresentasikan teori-teori yang relevan sebagai dasar penyusunan hipotesis, tetapi juga menyediakan pedoman yang mendetail mengenai aspek-aspek filosofis, epistemologis, metodologis, hingga analitis yang perlu diperhatikan oleh peneliti (Zainuddin & Wardhana, 2023).

Transformasi kewarganegaraan digital dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain:

1. kebijakan pendidikan di sekolah
2. implementasi kurikulum etika digital
3. peran guru dan lingkungan belajar
4. tantangan eksternal seperti disinformasi. Pendidikan etika digital bertindak sebagai jembatan untuk menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan dalam konteks digital.

Kerangka pikir ini digunakan untuk menjawab beberapa pertanyaan peneliti yang akan di angkat dalam penelitian. Penelitian kali ini berusaha mengangkat bagaimana transformasi kewarganegaraan digital melalui pendidikan etika digital di era disinformasi di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu. Berikut kerangka pikir yang akan di angkat oleh peneliti.



G. Fokus Penelitian

Dikarenakan pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus, maka tidak menggunakan sebuah hipotesis melainkan beberapa fokus penelitian yang mencakup:

1. Proses transformasi kewarganegaraan digital di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu
2. Strategi pendidikan etika digital dalam menghadapi disinformasi
3. Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas transformasi tersebut