

Analisis Keadaban Warga Negara Digital pada Pengguna Media Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi

Lolita Sitanggang¹ Alif Aditya Candra² Nurmalia Dewi³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Kota Jambi, Provinsi Jambi, Indonesia^{1,2,3}

Email:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan supaya Mengetahui hasil analisis keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keadaban warga negara digital pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam pemahaman tentang etika dan tanggung jawab di dunia digital. Penting bagi sekolah dan orang tua untuk bekerja sama dalam memberikan Pendidikan literasi digital yang komprehensif, guna membentuk generasi yang lebih bertanggung jawab, kritis, dan bijak dalam menggunakan media sosial.

Kata Kunci: Keadaban Warga Negara Digital, Pengguna Media Sosial



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mencakup komunikasi global dengan garis pemisah geografis dan batas-batas budaya yang mempunyai sempadan keadaban yang tidak sama dalam bermedia digital. Interaksi digital yang terjadi antar gender, dan antar golongan dalam masyarakat sosial lainnya, dapat menceritakan segala informasi tanpa batas. Menurut Gultom (2022:15) Interaksi digital dapat dilakukan dengan sarana media sosial yang ada. Semua interaksi digital di media sosial dapat memunculkan persoalan-persoalan etika bahkan adab. Astajaya (2020:25) berpendapat bahwa Unsur keadaban sangat dibutuhkan dalam penggunaan media sosial karena untuk meminimalisir terjadinya tindakan yang merugikan berbagai pihak yang dapat memicu pelanggaran hukum. Menurut Fahrimal (2018:47) etika dan adab komunikasi di internet atau *netiquette* dapat diartikan sebagai konvensi dan kaidah dalam menggunakan media internet sebagai alat interaksi dan komunikasi yang menyertai pengguna dengan menggunakan media yang ada di internet. Meskipun *netiquette* tidak tertulis, namun diperlukan supaya pengguna internet untuk dapat taat pada aturan yang mengarah pada adab, etis dan moral guna menjaga kenyamanan, ketentraman, dan kedamaian dalam menggunakan media sosial. Ahmad & Simamora (2020:32) Menyikapi beberapa fenomena yang terjadi mengenai keadaban warga Negara digital dalam berkomunikasi di media sosial saat ini, membuat spekulasi masyarakat bahwa adanya dominasi dari dampak negatif kemajuan teknologi, dampak negatif tersebut dapat mengancam keutuhan norma-norma kesantunan dalam berkomunikasi di media sosial, maka dari itu dapat memberikan dampak negatif bagi para pengguna media sosial, khususnya pada generasi *milenial*. Lewat kemajuan teknologi yang semakin pesat ini, dapat menjadi dampak bagi pengguna yang mulai mengindahkan penggunaan adab dan moral yang baik, maka bukan hanya keadaban berbahasa dalam berinteraksi yang dijalin namun dapat memicu kontra berkomunikasi dapat memicu pada pengingkaran hukum.

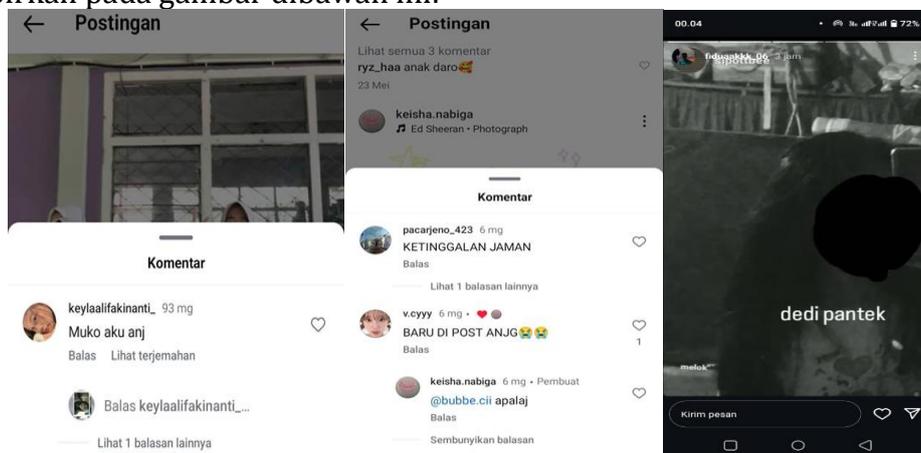
Menurut Nasrullah & rulli (2015:26), media sosial dapat diartikan sebagai media internet yang digunakan oleh individu sebagai pengguna untuk menjalin interaksi, berbagi,

berkolaborasi, berhubungan dengan sesama pengguna yang dapat membangun ikatan umum secara digital. Interaksi warga Negara digital yang dilakukan oleh penggunanya menggunakan berbagai perangkat digital, dapat terlihat dari survei yang dilakukan oleh Hootsuite: *We Are Social* pada tahun 2023, sejak jumlah populasi jumlah penduduk Indonesia total populasi (jumlah penduduk): 277,7 juta (tahun 2023: 274,9 juta/naik 1%), dengan rincian umur mengindikasikan jumlah individu berumur lebih dari 13 tahun berjumlah 210.3 juta, umur 18 tahun lebih dengan berjumlah 187.1 juta dan umur 16-64 tahun berjumlah 179.7 juta. Perangkat *Mobile* yang terhubung: 370,1 juta. Pengguna Internet: 204,7 juta. Pengguna media sosial aktif: 191,4 juta, sedangkan waktu rata-rata setiap hari dalam penggunaan internet: 8 jam, 36 menit. Survei di atas mengindikasikan bahwa, pemakai media digital di negara Indonesia selaku warga Negara digital lebih didominasi pada golongan generasi muda, pada biasanya ada ditingkatan pendidikan sekolah menengah. Rentang usia peserta didik di sekolah menengah pertama di Indonesia berumur jenjang 13-16 tahun. Angka tersebut termasuk dalam usia anak-anak hingga remaja awal. Berdasarkan ketapan dan syarat PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) SMP tahun 2023/2024 bahwa usia maksimal masuk SMP ialah 15 tahun. Pengetahuan mengenai media digital penting untuk dipahami oleh kalangan generasi muda, dengan menggunakan media internet kalangan generasi muda mengetahui dan memahami pengetahuan baru di luar kehidupan yang luas dengan mendapatkan dampak dari nilai yang terkandung di masyarakat yang berhubungan dengan kenyataan yang terjadi di dunia virtual. Sosial media menjadi akses yang sering digunakan dalam menggunakan perangkat digital, ketika remaja berhadapan dengan media, mereka menggunakannya dengan memiliki tujuan tertentu. Menurut Zimic & sheila (2009:12) Remaja memiliki kematangan emosional yang dinamis, generasi muda cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang bergejolak, gampang tergoda, cenderung menelan mentah-mentah apa yang ditemukan di media sosial. Kendati demikian, generasi muda memiliki rasa tidak takut terhadap sesuatu hal yang baru, mereka akan mendalami sebuah pengetahuan baru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Mereka sangat erat dengan internet dan media sosial, berbagai kegiatan mereka lakukan dalam dunia maya seperti posting, *video streaming*, video game, mencari berita, berkomunikasi (*chatting*), *stalking* dan lain sebagainya. Menurut Susanto (2022:16) Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi pada zaman ini memiliki dampak yang *signifikan*, terutama dalam konteks penggunaan internet. Seiring dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia, perlu disadari bahwa adopsi teknologi ini tidak selalu menghasilkan dampak positif terhadap perilaku masyarakat. Meskipun data menunjukkan peningkatan pengguna internet, laporan tahunan dari *Microsoft, Civil, Safety, and Interactions Online* pada tahun 2020 menyoroti beberapa aspek yang masih perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.



Gambar 1. Ringkasan Negara dengan *Global Hot Spots for Reputational Risk* 2020
Sumber: *Microsoft* 2020

Jika melihat data tersebut, tingginya *persentase hot spots global* di Indonesia dalam hal risiko reputasi menciptakan kebutuhan mendesak untuk membangun keadaban digitalisasi warga negara Indonesia. Menurut Kurnianingsi et al., (2021:16) Remaja memiliki kemampuan mengenai pemanfaatan media sosial yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan etika berkomunikasi yang santun, mencegah dan meminimalisir adanya berita hoaks, serta upaya untuk meminimalisir terjadinya perisakan yang terjadi secara digital. Perlunya kecakapan dalam menggunakan internet dan media digital, yang disebut dengan literasi digital. Remaja sebagai generasi *milenial* ini harus dibekali oleh kemampuan literasi digital yang baik. Peserta didik di jenjang sekolah menengah termasuk dalam salah satu jenjang umur penggunaan media sosial yang tinggi, sehingga diharapkan dapat mempunyai literasi yang baik dalam menggunakan media sosial dengan semestinya sesuai pedoman yang ada. Peserta didik sebagai pengguna internet diharapkan memiliki kecakapan literasi digital yang memumpuni bukan sekedar dalam menggunakan media sebagai alat, namun diharapkan memiliki kemampuan bermedia digital dengan penuh pertanggungjawaban. Survei di atas mengindikasikan bahwa, usia remaja yang berada pada pendidikan sekolah menengah yang menjadi pengguna media digital terbanyak di Indonesia. Perlunya kecakapan dalam penggunaan media digital oleh usia remaja sebagai usia yang rentan terhadap suatu dampak negatif yang dapat timbul dari penggunaan media digital. Namun, terdapat peluang untuk memanfaatkan media digital dengan baik, untuk menunjang segala kehidupan dengan kemudahan, seperti membantu dalam kemudahan mencari materi belajar. Jika kurangnya kecakapan dan penguasaan dalam menggunakan media digital dapat menimbulkan dampak negatif dikalangan remaja. Penyalahgunaan beretika dalam bermedia sosial tersebut dapat terjadi pada peserta didik di sekolah pertama. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SMP Negeri 16 Kota Jambi dengan salah satu informan Guru PPKn bernisial D N S beliau mengatakan bahwa Pentingnya sikap beradab dan beretika dalam bermedia sosial pada peserta didik di SMP Negeri 16 Kota Jambi mengenai penggunaan media sosial oleh peserta didik di sekolah tersebut. Studi lapangan yang telah saya lakukan membuktikan bahwa beberapa peserta didik masih menggunakan kata kasar didalam berkomunikasi digital, membawa unsur suku untuk bahan lelucon, ditemui peserta didik yang terkena dari adanya berita hoaks, dan adanya tindakan provokatif yang dapat menyebabkan perpecahan. Sebagai pelengkap data akan peneliti lampirkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Studi Pendahuluan pada Sosial Media Siswa-Siswi

Informan pada penelitian ini juga membenarkan bahwa “*Memang ketika saya melihat di media sosial terdapat beberapa ananda yang menggunakan bahasa yang kurang baik dalam berkomunikasi (bekomentar)*”. Usia remaja memiliki kematangan emosional dan cenderung kurang stabil. Mereka dapat terprovokasi antar temannya, lalu dapat terjadi perpecahan secara

langsung. Dikarenakan dengan media sosial informasi tersebut dapat tersebar dengan cepat dan mudahnya. Tentunya hal ini bukan hanya dari faktor sekolah saja, tapi juga dari faktor lingkungan dan pengetahuan pembelajaran tentang adab etika bersosial media itu sendiri. Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), tantangan reputasional tersebut dapat diatasi dengan penanaman pemahaman yang mendalam terkait etika digital, hak dan kewajiban, serta literasi digital. PPKn dapat menjadi wadah efektif untuk membentuk karakter warga negara yang tidak hanya kompeten secara teknologi tetapi juga bertanggung jawab dalam interaksi online. Pentingnya membangun keadaban digitalisasi melalui PPKn tentu semakin meningkat seiring dengan munculnya *hot spots reputasional*. PPKn dapat menjadi sarana untuk membekali generasi muda dengan keterampilan kritis dalam memahami dampak dari tindakan online mereka terhadap reputasi pribadi dan kolektif Indonesia. Dengan mengintegrasikan konsep-konsep kewarganegaraan digital, PPKn dapat memberikan landasan yang kokoh bagi warga negara Indonesia untuk berpartisipasi secara positif dalam ruang digital global. Febrian & Masyitoh (2019:25) berpendapat bahwa PPKn tidak hanya berperan dalam mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan tanggung jawab digital yang esensial untuk menjaga reputasi bangsa di era digital. Dari adanya data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keadaban warganet Indonesia masih rendah. Literasi digital menjadi fokus kritis dalam mengatasi tantangan ini, bahkan keterampilan menggunakan media sosial masih belum terlaksana secara efektif. Pendidikan diakui sebagai kunci untuk meningkatkan literasi digital untuk mencapai tujuan untuk menjadi warga negara yang baik. Dalam era digital, peran pendidikan sangat vital untuk mempersiapkan individu agar dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang diperlukan untuk masa depan. Namun, penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berbasis teknologi sampai saat ini masih mengalami kendala, salah satunya adalah karena kurangnya fasilitas di sekolah atau kampus, serta adanya keterbatasan kompetensi pendidik. Untuk meningkatkan keterampilan digital masyarakat, pendidikan kewarganegaraan dapat difokuskan pada peningkatan kualitas warga negara yang melibatkan aspek-aspek seperti pengembangan spiritual, tanggung jawab individual, dan pembentukan kepribadian yang reflektif.

Konsep kewarganegaraan digital juga relevan, mencakup elemen-elemen seperti etika digital, akses digital, hukum digital, komunikasi digital, literasi digital, perdagangan digital, hak dan tanggung jawab digital, keamanan digital, serta kesehatan dan kesejahteraan digital. Menurut Wahyudi & Jamaludin (2020:12) Meskipun ada tantangan yang perlu diatasi, langkah-langkah konkret diperlukan untuk memastikan bahwa perkembangan teknologi memberikan dampak positif terhadap keadaban dan kesejahteraan masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan terkait dapat menjadi kunci dalam merancang dan melaksanakan program pendidikan kewarganegaraan digital yang efektif. Dengan demikian, masyarakat Indonesia dapat lebih siap menghadapi perubahan digital dan memanfaatkannya secara positif untuk pembangunan bangsa yang lebih baik. Berdasarkan Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada studi awal, narasumber pun menjelaskan bahwa: "Keadaban warga di negara digital sekolah ini cukup perlu mendapat perhatian. Secara garis besar menjelaskan bahwa keadaban warga Negara digital pada media sosial memang perlu di tindak lanjuti secara berkesinambungan. Hal ini diakibatkan kurangnya edukasi serta pemahaman kontekstual dari keadaban dalam bersosial media itu sendiri kepada siswa-siswi di sekolah tersebut sehingga ketika peserta didik bersosial media, cukup banyak dari ananda yang tidak beradab dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, dengan ini penulis tertarik meneliti tentang "Analisis Keadaban Warga Negara Digital Pada Pengguna Media Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi". Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti merumuskan

permasalahan yaitu bagaimana analisis keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi? Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini yaitu: Fenomena yang terjadi mengenai keadaban warga Negara digital dalam berkomunikasi di media sosial saat ini, membuat spekulasi masyarakat bahwa adanya dominasi dari dampak negatif kemajuan teknologi, dampak negatif tersebut dapat mengancam keutuhan norma-norma kesantunan dalam berkomunikasi di media sosial, maka dari itu dapat memberikan dampak negatif bagi para pengguna media sosial, khususnya pada generasi *milenial* di SMP Negeri 16 Kota Jambi kelas VIII. Penelitian ini bertujuan supaya Mengetahui hasil analisis keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dan dilaksanakan tepat di SMP Negeri 16 Kota Jambi yang terletak di Jl. Serma Ishak Ahmad, RT.08, Mayang Mangurai, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Jambi. Penulis Tertarik untuk melakukan penelitian dilokasi dikarenakan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sekolah ini merupakan sekolah dengan pengguna media sosial aktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu menurut Sugiyono (2016:8) semua yang telah dikumpulkan sangat memungkinkan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. mengatakan bahwa penelelitian kualitatif mengkaji perspektif dengan multi-strategi, strategi-strategi yang bersifat interaktif, seperti observasi langsung, observasi partisipasfi, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, teknik-teknik pelengkap seperti foto, rekaman, dan lain-lain. Bisa dibilang penelitian ini bersifat fleksibel. Metode penelitian kualitatif kerap disebut dengan metode penelitian naturalistik, yang mana penelitian ini dilaksanakan dalam keadaan yang alami (Natural setting). Metode Penelitian kualitatif ialah metode yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, dapat difungsikan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna. Berdasarkan metode di atas, maka peneliti sangat mengharapkan mendapatkan data penelitian yang bersifat deskriptif, sehingga peneliti bisa menganalisis dan menelaah lebih dekat bentuk atau gambaran yang jelas mengenai "Analisis Keadaban Warga Negara Digital Pada Pengguna Media Sosial di SMP Negeri 16 Kota Jambi".

Pada penelitian kualitatif, data merupakan kumpulan informasi atau fakta yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi atau teknik pengumpulan data lainnya. Data dalam penelitian kualitatif sendiri terdiri dari berbagai macam yang dapat berupa teks, gambar, suara serta video. Kemudian data tersebut diolah dan dianalisis serta ditafsirkan untuk memahami fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat 2 data yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer. Menurut Sugiyono (2019:28) data yang diberikan langsung kepada pengumpul data disebut data primer. Adapun data dalam penelitian ini berupa informasi terkait analisis keadaban warga Negara digital pada pengguna media sosial di SMP Negeri 16 Kota Jambi. Data primer ini didapat dari siswa-siswi pengguna media sosial kelas VIII dan guru mata pelajaran PPKn kelas VIII Serta pembinan Osis di SMP Negeri 16 Kota Jambi melalui kegiatan wawancara dengan informan tersebut.
2. Data Skunder. Data skunder merupakan sumber lain yang tidak terkait langsung tetapi dapat membantu dalam proses penelitian. Dalam arti lain, sumber sekunder ini ialah sumber pendukung dari sebuah penelitian yang telah dilakukan, dalam hal ini penulis bisa

mengumpulkan data dokumentasi yang terkait dengan informasi dalam pengetahuan tentang pengguna media sosial di SMP Negeri 16 Kota Jambi.

Sumber data adalah dari mana data tersebut diperoleh yang mendukung penelitian. Terdapat berbagai macam sumber data yang dapat diperoleh melalui penelitian kualitatif dapat berupa dokumen, narasumber, peristiwa ataupun aktivitas, tempat dan lokasi serta benda, gambar ataupun rekaman. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 1 sumber data yaitu informan (sumber) sebagai berikut:

1. Informan. Menurut Maleong (2014:121) informan adalah seseorang yang memberikan data kepada peneliti melalui proses wawancara. Informasi dalam sebuah penelitian bukan hanya sekedar memberikan tanggapan terhadap masalah yang disajikan tetapi juga memilih selera dan arah dalam menyampaikan informasi. Oleh karenanya dalam menghadapi informan sebaiknya peneliti memiliki sikap lentur, terbuka, kritis dalam memahami dari segala informasi yang didapatkan. Untuk mendapatkan sumber data yang valid dan akurat peneliti telah menentukan klasifikasi informan.

Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2020:94) teknik sampling ialah teknik pengambilan sampel untuk dapat menentukan sampel yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Teknik sampling yang digunakan atau dipakai dalam penelitian ini ialah Simple Random Sampling. Sugiono (2017:218-219) menjelaskan bahwa teknik ini merupakan teknik sederhana dalam pengambilan sampel dengan mengambil anggota sampel dari populasi dan dilakukan secara acak tanpa melihat kesamaan atau strata yang ada dalam populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian ialah siswa kelas VIII sebagai pengguna aktif media sosial untuk menganalisis bagaimana keadaban di era digital seperti sekarang ini. Sampel diambil melalui lima siswa dari masing-masing kelas.

Teknik Pengumpulan Data

1. Pengamatan (Observasi). Observasi sebagai alat pengumpul data, pelaksanaannya bisa dilakukan secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Observasi terstruktur ialah observasi yang telah dirancang sedemikian rupa dan sistematis terkait apa yang akan di amati. Dalam observasi terstruktur ini jadwal observasi, tempat observasi, dan objek observasi telah dipersiapkan dengan pasti. Sedangkan observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.
2. Interview (Wawancara). Moleong (2011:15) mengemukakan, wawancara ialah percakapan dua arah dengan maksud tertentu. Percakapan dapat dilakukan oleh dua orang yaitu pewawancara dan informan atau responden (respondent). Menurut Arikunto, di samping memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan data, dengan metode interview peneliti harus memikirkan tentang pelaksanaannya. Dalam wawancara tidak terstruktur peneliti akan lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Berdasarkan analisis terhadap setiap jawaban dari responden, peneliti dapat mengajukan berbagai pertanyaan berikutnya yang lebih terarah pada suatu tujuan, yaitu wawancara dan informan atau responden (respondent).
3. Dokumentasi. Menurut Sugiyono Sugiyono (2020:124) dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen disini dapat berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan keseharian, biografi, peraturan dan juga kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar contohnya foto, gambar hidup, sketsa dan yang lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dan penggunaan metode observasi dan juga wawancara dalam penelitian kualitatif.

Dalam hal ini penulis dapat mengumpulkan data-data berupa dokumentasi siswa dalam bersosial media dan berinteraksi dengan teman sejawat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang relevan dengan generasi *milenial* Sebagai pengguna aktif terbesar. Penggunaan media sosial di sekolah bisa menjadi kesempatan penting untuk memberikan pembelajaran terarah, sehingga generasi muda tidak mudah terjebak dalam *hoaks* atau informasi yang tidak valid. Selain itu, pembelajaran melalui media sosial juga dapat memberikan manfaat Bersama bagi semua pihak. Berdasarkan temuan yang peneliti temukan pada siswa/siswi di SMP Negeri 16 Kota Jambi, yang hasil temuan tersebut akan peneliti uraikan dalam beberapa point dibawah ini:

1. Seperti yang telah peneliti jelaskan di latar belakang bahwa beberapa peserta didik masih menggunakan kata kasar didalam berkomunikasi digital, membawa unsur suku untuk bahan lelucon, ditemui peserta didik yang terkena dari adanya berita hoaks, dan adanya tindakan provokatif yang dapat menyebabkan perpecahan.
2. Data penelitian yang peneliti dapatkan menunjukkan bahwasanya siswa yang belajar menggunakan media sosial lebih dari 7 jam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi bagian besar dari kehidupan mereka, tidak hanya sebagai hobi, tetapi juga sebagai kegiatan utama.
3. Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan terdapat beberapa aktifitas siswa di media sosial yang tidak seharusnya dilakukan jika dilihat dalam perspektif keadaban sosial seperti di bagian *digital literacy*, *Digital Communication* dan *Digital Rights and Responsibility*. Dari kesembilan elemen *digital citizenship*, ketiga elemen inilah yang peneliti temukan pada analisis penggunaan media sosial pada siswa SMP Negeri 16 Kota Jambi yang perlu di *maintenance* dalam keadaban warga Negara digital. Lebih lanjutnya akan peneliti uraikan kembali di pembahasan sesuai dengan teknik validitas dan teknik analisis data pada bab III.

Berikut adalah pembahasan untuk setiap elemen *digital citizenship* yang dikemukakan oleh Ribble yang peneliti gunakan dalam penelitian ini:

TABEL 1. 9 Elements of Digital Citiznship

| NO | Elements | Description |
|----|-------------------------------------|--|
| 1 | Digital Access | Full electronic participation on in society |
| 2 | Digital Commerce | Electronic buying and selling of goods |
| 3 | Digital Communication | Electronic exchange of information |
| 4 | Digital Literacy | Teaching and learning about technologyand its use |
| 5 | Digital Etiquette | Electronic standars of conduct or procedure |
| 6 | Digital Law | Electronic responsibility for actions and deeds |
| 7 | Digital Rights and Responsibilities | Those freedoms extended so everyone in a digital world |
| 8 | Digital Health and Wllness | Physical and psychological well-being in a digital world |
| 9 | Digital Security | Electronis precautions to guarantee safety |

1. *Digital Access* (Akses Digital). Pada wawancara yang peneliti lakukan di aspek digital acces dengan guru PPKn D.N.S menjelaskan bahwa media sosial yang sering di akses sama peserta didik itu instagram. Hal paling sering lakukan di media sosial itu mencari berita dan informasi terbaru, dan dalam penggunaannya tidak pernah mengalami kesulitan.
2. *Digital Commerce* (E-commerce Digital). Pada wawancara yang peneliti lakukan di aspek digital acces dengan guru PPKn D.N.S beliau pernah menjual sesuatu melalui media sosial. Narasumber menjelaskan bahwa ada peserta didik yang bercerita kepada saya bahwasannya dia pernah tertipu saat tertipu hoax. Namun perlu diwaspadai karena ada tapi peserta didik malu dan takut untuk mengutarakannya.

3. *Digital Communication* (Komunikasi Digital). Pada wawancara yang peneliti lakukan di aspek digital acces dengan guru PPKn D.N.S, beliau mengatakan bahwa masih ada peserta didik yang menggunakan bahasa kurang pantas di media sosial. Hal tersebut beliau katakana karna beliau melihat dengan jelas, bahkan ikut menegur peserta didik tersebut.
4. *Digital Literacy* (Literasi Digital). Pada penelitian yang peneliti lakukan pada elemen ini berkaitan dengan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dari berbagai sumber digital peserta didik dalam bermedia sosial, peneliti mendapatkan beberapa bukti yang menunjukkan bahwa peserta didik belum cukup memahami bagaimana efektifitas dalam penggunaan media sosial.
5. *Digital Etiquette* (Etika Digital). Pada elemen ini, berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan bahwa peserta didik di SMP 16 Kota Jambi terkhusus para responden telah bisa membedakan berita hoax dan yang nyata.
6. *Digital Law* (Hukum Digital). Berdasarkan informasi yang diberikan oleh narasumber, rata-rata peserta didik telah mengetahui tentang peraturan dalam bermedia sosia, hal ini di selalu diingatkan beliau ketika pelajaran PPKn berlangsung sebagai pengantar ke peserta didik.
7. *Digital Rights and Responsibility* (Hak dan Tanggung Jawab Digital). Pada elemen ini, sebagian besar peserta didik telah memahami tentang privasi dalam bermedia sosial. Tetapi, masih ada beberapa juga yang terang-terangan membuka aktifitas setiap harinya di media sosial, hal ini perlahan akan tindaklanjuti.
8. *Digital healt dan wilness*. Jarang sekali peserta didik mencari tau tentang kesehatan di media sosial, kecuali tentang hal-hal kecantikan atau tentang diet. Tapi sejauh ini yang telah diperhatikan, tidak ada kendala pada elemen ini terkait keadaban dalam bermedia sosial oleh warga Negara digital.
9. *Digital Security*. Peserta didik pada elemen ini dapat disimpulkan telah mampu menjaga media sosialnya dari kejahatan yang sekiranya akan muncul dan mereka juga telah mengantisipasi dari berbagai pesan dari orang tidak dikenal dengan cara langsung menghapus atau *block* akun orang tersebut.

Sembilan elemen ini membentuk landasan untuk membimbing individu menjadi warga digital yang bertanggung jawab dan paham akan implikasi etika dalam menggunakan teknologi. Pendidikan Kewarganegaraan Digital memiliki peran krusial dalam membentuk generasi muda yang terlibat secara aktif dalam komunitas online. Fokus utama dari pendekatan ini adalah mengembangkan kemampuan remaja untuk melakukan konsumsi informasi online secara kritis dan bertanggung jawab. Tujuan ini sejalan dengan perubahan paradigma dalam kehidupan digital, di mana remaja tidak hanya menjadi konsumen informasi tetapi juga berperan sebagai produsen dan kontributor konten dalam lingkungan daring (Hamadi & Hamidulloh, 2020). Dengan memahami bagaimana memilah dan mengevaluasi informasi secara cermat, warga negara muda dapat menghindari disinformasi dan kontribusi negatif dalam ranah online. Melalui upaya bersama dalam pendidikan kewarganegaraan digital, kita dapat membentuk masyarakat yang mampu menghadapi tantangan digital dengan bijaksana dan menciptakan dampak positif pada keadaban Indonesia secara keseluruhan. Selain itu, adanya pendidikan kewarganegaraan digital juga bukan hanya sekadar respons terhadap kemajuan teknologi, tetapi juga sebuah komitmen untuk membentuk individu yang dapat secara positif berkontribusi dalam masyarakat digital global. Melalui pendekatan yang menyeluruh dan terus-menerus, seorang pendidik dapat membekali generasi penerus dengan pemahaman yang mendalam tentang implikasi teknologi terhadap kehidupan sehari-hari, memberikan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dengan bijaksana dalam dunia maya, dan menanamkan nilai-nilai fundamental kewarganegaraan. Sehingga, Indonesia dapat melangkah maju sebagai negara yang tidak hanya unggul secara teknologi, tetapi juga dikenal

sebagai masyarakat yang beretika dan responsif terhadap perubahan, menjaga harmoni dalam keberagaman budaya, serta mempromosikan keadilan dan perdamaian di tengah dinamika era digital. Dengan demikian, pembangunan keadaban digitalisasi warga negara Indonesia tidak hanya terfokus pada penguasaan teknologi semata, melainkan juga melibatkan pembentukan karakter dan kesadaran warga negara yang mencerminkan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik dan positif. Maka, dalam membangun keadaban digitalisasi warga negara Indonesia melalui perspektif Pendidikan Kewarganegaraan perlu melibatkan beberapa tahap penting yaitu:

1. Integrasi materi kewarganegaraan digital ke dalam kurikulum PKn, dengan penekanan pada aspek-aspek seperti etika digital, hak dan kewajiban online, literasi digital, serta keamanan dan kesehatan digital. Pembelajaran ini harus mencakup pemahaman tentang bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.
2. Pendidikan kewarganegaraan digital perlu mendorong partisipasi aktif warga negara dalam ranah digital. Ini melibatkan pelatihan keterampilan untuk mengonsumsi informasi online secara kritis, berpartisipasi dalam diskusi online yang positif, dan memahami dampak dari tindakan online terhadap masyarakat. Langkah ini akan membantu membangun warga negara yang bertanggung jawab dan cerdas dalam menggunakan teknologi.
3. Pendidikan ini harus mengajarkan tentang pentingnya keadilan, toleransi, dan kesetaraan dalam lingkungan digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi dapat ditarik sebuah kesimpulan jika dilihat dalam perspektif keadaban sosial yang terdiri dari 9 elemen yang dianalisis terdapat tiga elemen aktifitas siswa di media sosial yang perlu dilakukan evaluasi dan menjadi perhatian khusus untuk dilakukan perbaikan karakter terutama dalam bermedia sosial, tiga elemen tersebut adalah digital literacy (literasi digital), digital communication (komunikasi digital), dan digital right and responsibility (hak dan tanggung jawab digital). Dari kesembilan elemen digital Citizenship, ketiga elemen inilah yang peneliti temukan terdapat permasalahan yang cukup signifikan dalam bermedia sosial pada analisis penggunaan media sosial pada siswa SMP Negeri 16 Kota Jambi yang perlu di perbaiki dalam keadaban warga negara digital. Pemahaman siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi tentang keadaban warga negara digital bervariasi. Sebagian besar siswa memiliki pengetahuan dasar tentang etika penggunaan media sosial, seperti pentingnya menghargai pendapat orang lain dan tidak menyebarkan informasi palsu. Namun pemahaman yang mendalam mengenai digital literacy, Digital Communication dan Digital Rights and Responsibility masih perlu ditingkatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam berbagai jenis perilaku digital. Di satu sisi, banyak siswa menunjukkan perilaku positif. Namun, disisi lain ada juga beberapa siswa yang terlibat dalam perilaku negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar dan kurangnya kesadaran terhadap etika digital. Penelitian ini mengidentifikasi perlunya peningkatan program Pendidikan keadaban digital di SMP Negeri 16 Kota Jambi. Pelajaran yang lebih terstruktur mengenai etika digital, keamanan online, dan penggunaan media sosial yang bertanggung jawab perlu dimasukkan dalam kurikulum sekolah untuk memperkuat pemahaman siswa. Penggunaan media sosial memberikan dampak yang beragam terhadap siswa, baik positif maupun negatif. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan komunikasi dan kreativitas, sementara dampak negatif meliputi kecanduan media sosial, penurunan konsentrasi belajar, dan resiko gangguan Kesehatan mental akibat tekanan sosial dan *cyberbullying*. Secara keseluruhan, keadaban warga negara digital pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam pemahaman tentang etika dan tanggung jawab di dunia digital. Penting bagi

sekolah dan orang tua untuk bekerja sama dalam memberikan Pendidikan literasi digital yang komprehensif, guna membentuk generasi yang lebih bertanggung jawab, kritis, dan bijak dalam menggunakan media sosial. Upaya ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan positif bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat implikasi teoritis dan praktis seperti berikut:

1. **Implikasi Teoritis.** Secara teoritis Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan konsep keadaban digital, memperkuat pemahaman tentang factor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa di media sosial. Hal ini juga menyoroti pentingnya teori Pendidikan dalam integrasi materi keadaban digital dalam kurikulum, serta mendorong peneliti lebih lanjut mengenai hubungan antara perilaku digital dan kewarganegaraan siswa.
2. **Implikasi Praktis.** Dari sisi praktis, penelitian ini menekankan perlunya Pendidikan keadaban digital disekolah, yang dapat dilakukan melalui pengembangan program yang sistematis. Selain itu, pelatihan untuk guru diperlukan agar mereka dapat mengajarkan materi ini dengan efektif, serta melibatkan orang tua dalam proses Pendidikan anak tentang etika penggunaan media sosial. Sekolah disarankan juga untuk melaksanakan kampanye kesadaran sosial mengenai keadaban digital dan pengembangan kebijakan yang jelas terkait penggunaan media sosial di lingkungan sekolah.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan atas Kesimpulan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian mengenai keadaban warga negara digital di SMP Negeri 16 Kota Jambi, disarankan agar sekolah lebih aktif mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum mereka. Dengan demikian, siswa akan lebih memahami pentingnya perilaku yang etis dan bertanggung jawab di dunia maya. Selain itu, guru juga sebaiknya mendapatkan pelatihan khusus tentang cara menyampaikan materi yang menarik dan relevan untuk siswa. Pelatihan ini akan membantu guru dalam membimbing siswa untuk menjadi pengguna media sosial yang bijak.
2. Keterlibatan orang tua juga menjadi hal yang sangat penting. Orang tua diharapkan dapat berpartisipasi dalam Pendidikan anak-anak mereka mengenai penggunaan media sosial. Sekolah perlu mengembangkan kebijakan yang jelas terkait penggunaan media sosial oleh siswa, mencakup aturan dan panduan tentang perilaku yang pantas serta konsekuensi bagi mereka yang melanggar etika digital.
3. Peneliti lanjutan juga sangat dianjurkan, dengan focus yang lebih luas untuk melibatkan siswa dari berbagai Tingkat Pendidikan atau sekolah lainnya. Penelitian yang lebih mendalam ini akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai tantangan dan peluang dalam penerapan digital dikalangan remaja. Melalui Langkah-langkah ini, diharapkan siswa di SMP Negeri 16 Kota Jambi dapat lebih memahami dan menerapkan prinsip keadaban digital dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai pengguna media sosial yang bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S., & Singh, A. K. (2014). Media Industry Trends and Dynamics: The Social Media Boom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155, 147– 152.
- Adrian Mailoor (2017). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Snapchat terhadap Pengungkapan Diri Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Acta Diurna*, volume 6(nomor 1).

- Afriani, A. & Simamora I, Y. (2020). Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial : Analisis Pada Grup WhatsApps Having Fun. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, volume 25(nomor 1).
- Amedie, A. (2015). *Sosial Media Politca*. Jakarta: Tali Writing Publishing House.
- Arikunto. (2008) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Depatemen Pendidikan Nasional.
- Astajaya, I. K. M. (2020). Etika Komunikasi Di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Ilmu Agama Dan Ilmu Sosial Budaya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyono, Anang Sugeng. (2016) Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, volume 2(Nomor 1).
- Fahrimal, Y. (2018). Netiquette: The Ethics Of Millennial-Generation Social Networks In Social media. *Jurnal Penelitian dan Komunikasi Pembangunan*.
- Febrian, A., & Masyitoh, I. (2019). Strengthening Civic Literacy through Media Literacy in Jabar Saber Hoaks. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 3(17)
- Grace Erta Annastasia, (2023). Analisis Konten Prank Dalam Youtube dalam literasi keadaban Mahasiswa Universitas Sumatera Utara. *Jurnal Nasional*.
- Gultom, A. F. (2022). *Kerapuhan Evidensi Dalam Civic Literacy*. Sophia Dharma. Jakarta: Rineka Citpa.
- Kurnianingsi, Dkk (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, volume 3(nomor 1).
- Kusnadi. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Literasi Digital : Suatu alternatif pembelajaran karakter menumbuhkan keadaban kewargaan. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Banten Jaya, Volume 6 (Nomor 1)*.
- Moleong. (2011) *Lexy. Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah & Rulli. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekamata Media.
- Neng Dewi Kurnia Dkk. (2018). Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas. *EduLib, Volume 8(nomor 1)*.
- Novia, Y. (2020). Dampak Penggunaan Media Sosial Pada perilaku adab Remaja di Desa Kedaton Induk Lampung Timur Tanjung. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung*.
- Obar, J. A., & Wildman, S. (2015). Social Media Definition and the Governance Challenge: An Introduction to the Special Issue. *Research Gate*, volume 39(nomor 9).
- R. Sudyatmoko, 2015. *Panduan Optimal Media Sosial Untuk Kementrian Perdagangan RI*, Bandung: Alfabeta.
- Ribble. (2021). 'Pro'Social Media: Using Key Social Psychological Theories to Increase Prosocial Engagement on Social Media Sites. *HeriotWatt University*.
- Robiin, M. (2020). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di MAN 2 Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurusan Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram*.
- Rohmayati, M. (2017). *Keadaban Bermedia Sosial*, Jawa Barat: CV. Arya Duta
- Setiadi, A *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*. Jawa Barat, Guepedia.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombibasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, E. (2022). Membangun Keadaban Digital Warganet Indonesia dalam Perspektif Kewarganegaraan Digital. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Volume 5(Nomor 1)*

- Susanto, E., Putri, N., Sanusi, A. R., & Sofyan, F. S. (2020). Pancasila and Civic Education as Reinforcement of the National's Character of High School Students in Karawang Regency to Face the Revolution Industry
- Wahyudi, A., Setiawan, D., & Jamaludin. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral dan Karakter. CV. AA Rizky.
- Zimic, Sheila. (2009). Not So Techno Savvy: Challenging The Sterotypical Image of Net Generations. Jurnal Digital dan Education, Volume I (Nomor2).