

SOSIALISASI DIGITAL CITIZENSHIP DI MTS INSAN KREASI KEC. TENJO, KAB. BOGOR

¹Rusyda Maulida, ²Wasis Haryono, ³Tita Puspitasari
Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia
[*dosen02114@unpam.ac.id](mailto:dosen02114@unpam.ac.id)

Abstrak

Proses pembelajaran siswa/i tidak luput dengan penggunaan internet, selain untuk menunjang pembelajaran, internet juga digunakan dalam proses pengerjaan tugas, baik secara mandiri maupun adanya bimbingan dari guru dan orang tua. Penggunaan internet tentunya harus sesuai dengan tujuan, terlebih lagi siswa MTs Insan Kreasi yang secara usia masuk pada kategori remaja dan tentunya menjadi Smart Digital Citizenship yaitu warganegara yang cerdas di era digital. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah membantu MTs Insan Kreasi, secara khusus, yaitu untuk: (1) Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa/i MTs Insan Kreasi Kec. Tenjo, Kab Bogor akan pentingnya beretika digital yang baik, (2) Mengimplementasikan pendidikan digital citizenship pada siswa/I MTs Insan Kreasi Kec. Tenjo, Kab. Bogor dalam membentuk *good digital citizen*.

Kata Kunci: Digital Citizenship, Teknologi, MTs Insan Kreasi

Abstract

The learning process of students is not spared by the use of the Internet, in addition to supporting learning, the Internet is also used in the process of doing assignments, both independently and with guidance from teachers and parents. The use of the internet, of course, must be in accordance with the goals, especially students at MTs Insan Kreasi who are in the youth category and of course become Smart Digital Citizenship, namely citizens who are smart in the digital era. The purpose of this Community Service (PKM) is to help MTs Insan Kreasi, in particular, namely to: (1) Increase the knowledge and understanding of students MTs Insan Kreasi Kec. Tenjo, Bogor Regency on the importance of good digital ethics, (2) Implementing digital citizenship education for MTs Insan Kreasi Kec. Tenjo, Kab. Bogor in forming good digital citizens.

Keywords: Digital Citizenship, Technology, MTs Insan Kreasi

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini sudah menuju ke arah yang lebih baru, membuat para pendidik harus menyesuaikan kebiasaan lama dan membuat hal baru agar tidak tertinggal dari negara lainnya. Bergantinya era dalam dunia pendidikan merupakan hal yang lumrah dan harus disyukuri, dikarenakan pembelajaran yang kuno akan menghasilkan peserta didik yang berpikiran lawas pula.

Kehadiran teknologi merubah cara pandang pendidikan untuk menjadi lebih cepat dan praktis, ketika dulu hanya mengandalkan rangkaian buku dari perpustakaan. Zaman sekarang telah berubah, buku-buku hampir telah digantikan oleh mesin pencari yang biasa dinamai oleh peserta didik yaitu "mbah google", dimana mesin pencari ini lebih efektif dan efisien

daripada harus membuka lembar demi lembar buku.

Kejadian tersebut adalah salah satu dari sekian banyaknya pergeseran dalam dunia pendidikan, dan menjadi perhatian serius karena apabila teknologi semakin maju apakah kehadiran guru dalam kelas sudah tidak diperlukan? Pertanyaan-pertanyaan seperti itu akan banyak bermunculan di benak para penggiat pendidikan yang sekarang berada di era society 5.0. Societ. Dalam Society 5.0 di mana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi di kemudian hari (BINUS, 2021).

Berikut disajikan Tabel Persentase Penduduk Usia 10 Tahun ke Atas yang

Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir menurut Provinsi dan Jenis Kegiatan Utama, 2018–2021.

Tabel 1. Persentase pengakses internet usia sekolah

Tahun	Persentase (%)
2018	53,10
2019	59,04
2020	66,35
2021	84,27

Sumber: (Sutartih & dkk, 2021)

Perkembangan teknologi itu sendiri bagaikan dua mata koin, yakni memiliki kelebihan dan kelemahan. Sisi lemahnya, mungkin kita khawatir bahwa tugas manusia dapat dengan mudah digantikan oleh mesin pada Society 5.0. Tetapi konsep Society 5.0 juga menyimpan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas hidup kita sebagai manusia (Sitanggang, 2022).

Adanya era society 5.0 di saat ini tidak lepas dengan yang namanya globalisasi, karena globalisasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan dan tentu juga mempengaruhi pendidikan. Dampak baik yang diberikan oleh kehadiran globalisasi membawa juga dampak buruknya. Maka daripada itu dunia pendidikan harus bersiap diri dan mempersiapkan berbagai cara agar bisa menangani masalah yang ada.

Pendidikan di Indonesia bukan hanya mencetak anak yang pintar dari segi pengetahuan, tetapi anak tersebut dididik sedemikian rupa agar tetap menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang ada. Tujuan utama pendidikan Indonesia yang telah disebutkan hanya sebagai langkah sederhana untuk menangkan adanya kehadiran globalisasi yang akan begitu besar membawa pengaruh. Langkah tersebut diambil karena agar peserta didik tidak melupakan budaya dan karakter mereka sebagai bangsa Indonesia itu sendiri.

Mengenai tujuan pendidikan nasional Indonesia sudah tertulis pada Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara

yang demokratis serta bertanggung jawab (Kementrian Pendidikan, 2003).

Kemajuan dan perkembangan perangkat teknologi informasi komunikasi (TIK) telah menumbuhkan interkoneksi antara orang, negara, dan ekonomi. Interkoneksi ini kemudian melahirkan perspektif baru dan tuntutan berbeda dalam memandang peran masyarakat, terutama pada tatatan global. Kita sekarang saling terhubung, kita semua sekarang menjadi bagian dari komunitas dunia baru.

Perkembangan teknologi dan perkembangan perangkat komunikasi di Indonesia idealnya bagi remaja digunakan untuk meningkatkan kompetensinya sebagai pembelajar, terutama dalam menghadapi persaingan dunia global. Namun dalam beberapa kasus, kita jumpai bahwa: (1) terdapat konten web di internet yang tidak mendidik dan menyebarkan isu negatif; (2) pengguna internet khususnya anak-anak dan remaja terkena dampak negative dari perkembangan teknologi, seperti anak terperdaya dengan internet; (3) adanya pelanggaran etika menyajikan informasi, mengakses dan mengadopsinya; (4) internet dianggap oleh sebagian kalangan sebagai hal yang baru, sehingga hal ini menimbulkan kecanduan internet; dan (5) berbagai aktivitas illegal, yang bebas seakan tanpa aturan pun masih marak saat ini. Bahkan informasi yang sangat ekstrim pun dapat kita jumpai di internet.

Beberapa aspek negatif dari akses dan adopsi internet inilah yang menyebabkan ada beberapa kalangan/ kelompok/ orang yang anti dengan internet. Bahkan beberapa dari mereka resisten dengan internet. Hal ini memerlukan adanya penanganan, dengan pertimbangan bahwa akses dan adopsi informasi dari internet diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Tidak selamanya internet itu merugikan. Adapula dampak positif dari akses dan adopsi informasi dari internet. Lebih lanjut hal ini memerlukan adanya pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pola akses dan adopsi internet yang aman dan sehat. Secara khusus, penerapan internet di lingkungan sekolah menengah pertama masih memerlukan pemikiran dan

pengkajian lebih lanjut. MTs Insan Kreasi merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Bogor dengan alamat Jl. Parung Panjang RT 01 / RW 07, Batok, Kec. Tenjo, Bogor, Jawa Barat.

Dalam proses pembelajaran siswa/I tidak luput dengan penggunaan internet, selain untuk menunjang pembelajaran, internet juga digunakan dalam proses pengerjaan tugas, baik secara mandiri maupun adanya bimbingan dari guru dan orang tua. Penggunaan internet tentunya harus sesuai dengan tujuan terlebih lagi siswa MTs Insan Kreasi yang secara usia masuk pada kategori remaja dan tentunya menjadi Smart Digital Citizenship yaitu warganegara yang cerdas di era digital.

Dulu siswa/i lebih santun dalam menggunakan teknologi dan mempertimbangkan segala perilaku yang akan dilakukan. Oleh karena itu, saat ini diperlukan pendidikan digital kepada seluruh masyarakat agar menjaga perilaku dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan internet. Dengan diberikannya pendidikan digital kepada siswa/I diharapkan etika digital dalam menggunakan teknologi akan semakin baik sehingga terwujud kewarganegaraan digital (Suryati & dkk, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut di atas, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 3 dosen terpanggil untuk ikut serta membantu memecahkan persoalan yang dihadapi oleh MTs Insan Kreasi dengan judul PKM: **“Sosialisasi Digital Citizenship di MTs Insan Kreasi, Kec. Tenjo, Kab. Bogor, Jawa Barat”**.

METODE

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada siswa/I dan guru di MTs Insan Kreasi Kec. Tenjo, Kab. Bogor dilakukan dalam beberapa tahap. Adapun tahap-tahap tersebut adalah:

1. Melakukan kunjungan dan survey ke tempat kegiatan, guna menganalisa apa yang menjadi kebutuhan siswa/I dan guru MTs Insan Kreasi
2. Melakukan tanya jawab dengan manajemen MTs Insan Kreasi pada saat kunjungan dan juga melalui aplikasi Whatsapp.

3. Membagi tugas dalam tim dosen dengan menyusun tugas dan tanggung jawab masing-masing.
4. Menyusun materi dan semua perlengkapan yang akan digunakan saat pelaksanaan.
5. Menjelaskan prinsip dasar digital citizenship, implikasi penggunaan teknologi, dan komponen kewarganegaraan digital.
6. Diskusi dengan siswa/I tentang apa itu digital citizenship, implikasi penggunaan teknologi, dan komponen kewarganegaraan digital, serta bagaimana menjadi digital citizen yang baik.
7. Evaluasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan manajemen MTs Insan Kreasi

Metode yang akan digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah melalui kegiatan sosialisasi, berupa penyuluhan edukasi mengenai digital citizenship. Metode kegiatan yang digunakan kepada peserta adalah ceramah, diskusi, dan pelatihan adalah sebagai berikut :

1. Pemberian Materi (Ceramah)

Pemateri memberikan pemaparan atau pemahaman dalam bentuk power point (PPT) kepada siswa/I yang berisi materi digital citizenship, implikasi penggunaan teknologi, dan komponen kewarganegaraan digital.

2. Diskusi

Siswa/I akan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri seputar digital citizenship, implikasi penggunaan teknologi, dan komponen kewarganegaraan digital. Pemateri dan tim PKM akan menjawab pertanyaan yang ditanyakan, serta diberikan simulasi cara menggunakan teknologi agar menjadi digital citizenship yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital citizenship merupakan pengetahuan serta ketrampilan yang digunakan untuk menggunakan teknologi dengan tepat di dunia digital, mengelola resiko yang ada, dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan dunia digital secara tepat dan bijak (Putri & Setyowati, 2021).

Secara garis besar hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang

diberikan kepada para siswa/i dan para guru yaitu dengan memberikan sosialisasi dan pemaparan materi tentang pentingnya

menjaga keamanan sistem informasi.



Gambar 1. Sosialisasi dan diskusi

Setelah kegiatan pemaparan selesai, maka proses berikutnya adalah menerima tanggapan dan pertanyaan dari para peserta. Dari kegiatan pengabdian, ada tiga pertanyaan yang diajukan para peserta yaitu:

1. Penanya Pertama oleh Sdra. Ariya Maulana dengan pertanyaan: Sebagai warga digital yang baik, hal apa saja yang harus dimiliki oleh warga digital?
2. Penanya Kedua oleh Sdri. Intan Julia dengan pertanyaan: Apakah fungsi literasi digital bagi pelajar?
3. Penanya Ketiga oleh Sdra. Sopiyan dengan pertanyaan: Mengapa kita membutuhkan Digital Citizenship?
4. Bagaimana menggunakan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab?

Sosialisasi ini dirasakan membawa manfaat untuk siswa/i dan guru MTs Insan Kreasi, karena telah memberikan pemahaman dasar mengenai digital citizenship. Dari keempat pertanyaan di atas, jawaban telah disampaikan oleh pemateri dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun untuk jawaban dari pertanyaan di atas adalah:

1. Dalam menjadi warga digital yang baik, perlu kemampuan untuk berpikir kritis, pandai memilih teman di dunia digital, dan gotong royong serta kolaborasi dalam mengampanyekan literasi digital.
2. Literasi digital di sekolah mampu membuat siswa, guru, tenaga kependidikan dan kepala sekolah,

memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, serta menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringannya. Dengan kemampuan tersebut, mereka dapat membuat informasi baru dan menyebarkannya secara bijak.

3. Alasan kita membutuhkan Digital Citizenship adalah: 1. Dapat berkomunikasi secara luas, baik sebagai pribadi atau komunitas di seluruh dunia. 2. Dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta ketrampilan untuk peningkatan prestasi diri. 3. Dapat menghasilkan uang, misalnya; sebagai youtuber.
4. Ada beberapa tips memanfaatkan media sosial agar sesuai dengan rambu-rambu yang ada, diantaranya adalah menjunjung tinggi etika dalam berkomunikasi, selektif dalam menyebarkan informasi, tidak menyebarkan rahasia pribadi ke ranah publik, bijak dalam mengatur waktu online, jangan lupakan hak cipta. hati-hati menyebarkan data pribadi.

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan sosialisasi kepada MTs Insan Kreasi yaitu dengan cara monitoring oleh TIM PKM terkait implementasi pemahaman digital citizenship pada siswa/i di MTs Insan Kreasi terhadap kegiatan PKM yang dilakukan oleh Tim Dosen Teknik Informatika Universitas Pamulang. Monitoring ini dilakukan dengan mendatangi khalayak sasaran untuk melakukan observasi dan wawancara terkait tindak lanjut dari penyuluhan. Monitoring ini

dilakukan untuk mengetahui apakah perilaku yang muncul sebagai respon dari kegiatan pengabdian sudah dilakukan berulang, dan harapannya hal ini akan menjadi perilaku yang rutin dan stabil.

PENUTUP

Kewarganegaraan digital adalah cara berpikir kritis dan pilihan-pilihan etis tentang konten, yang dipublikasikan, dilihat, ditulis, dikomunikasikan dari dan ke media digital, serta dampaknya terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat (Roza, 2020). Cakupannya sangat luas mencakup semua aspek kehidupan yang dinamakan sembilan elemen kewarganegaraan digital (*the nine elements of digital citizenship*). Sembilan elemen perilaku tersebut di antaranya sebagai berikut:

Pertama, **digital access**. Kesempatan warga negara semakin terbuka untuk berpartisipasi di dunia digital. Perangkat yang diperlukan dan cara memanfaatkan teknologi yang tersedia seefisien dan seefektif mungkin. Kedua, **digital commerce**. Dunia digital telah meluas ke area bisnis dan ekonomi. Transaksi bisnis, penjualan dan pembelian daring hampir mengalahkan transaksi langsung di tempat atau luring. Generasi milenial adalah pengguna metode ini dengan sangat intens. Oleh karena itu, mereka harus dibekali dengan pengetahuan dan pemahaman tentang karakteristik transaksi daring ini, pengetahuan tentang situs yang aman, penggunaan alat-alat pembayaran, dan lain-lain, sehingga mereka menjadi konsumen yang rasional, dan bertanggung jawab. Ketiga, **digital communication**. Pertukaran informasi dalam dunia digital dapat menggunakan berbagai bentuk media, baik melalui media sosial maupun media elektronik lainnya. Pengguna harus memahami betul karakteristik masing-masing, dampak penggunaannya, serta cara menggunakannya dengan baik. Keempat, **digital literacy**. Kemampuan untuk berinteraksi di dunia digital menggunakan teknologi ini termasuk mengenal perangkat yang digunakan, media yang dipilih, tujuan yang ingin dicapai. Dampak yang akan ditimbulkan, serta cara penggunaannya dengan tepat agar tidak menimbulkan permasalahan terutama bagi masyarakat

secara umum dan bagi bangsa secara lebih luas. Kelima, **digital etiquette**. Standar dan aturan dalam penggunaan dunia digital ini juga harus diperhatikan sedemikian rupa agar tercipta keharmonisan sesama pengguna dan tidak menimbulkan kekacauan dan konflik dalam masyarakat secara luas. Keenam, **digital law**. Hal ini berhubungan dengan pertanggungjawaban setiap praktek penggunaan media digital. Pengguna harus mengetahui dan memahami aturan dan perundangan yang membatasi aksi mereka di dunia digital sehingga pengguna lebih berhati-hati terhadap setiap aksi yang diambil melalui media digital.

Ketujuh, **digital rights and responsibilities**. Berkomunikasi di dunia digital adalah kesempatan yang tersedia untuk semua orang. Oleh karena itu, setiap orang harus dapat menggunakannya dengan nyaman, dan aman untuk mengekspresikan dirinya, tanpa mengancam hak-hak orang lain. Kemajuan teknologi telah memberikan keistimewaan bagi banyak orang. Namun, penggunaannya jangan sampai mengancam atau merendahkan hak-hak orang lain. Kedelapan, **digital health and wellness**. Kesehatan jasmani dan rohani tidak dapat dipisahkan apabila manusia ingin hidup bahagia. Penggunaan teknologi digital tentu saja tidak boleh berdampak terhadap kesehatan. Justru penggunaannya harus dapat dimanfaatkan untuk membuat hidup manusia lebih menghargai kesehatan dan teknologi dunia digital ini dapat dimanfaatkan. Kesembilan, **digital security**. Informasi yang dibagikan di dunia maya selayaknya juga dapat dilindungi. Oleh karena itu, perlu pengetahuan dan pemahaman tentang kehati-hatian dan keselamatan penggunaan media digital. Misalnya, cara melindungi akun pribadi, berjaga-jaga terhadap data yang membahayakan, tidak membagi informasi yang berpotensi diambil untuk tindakan melanggar hukum, dan lain-lain. Semua pengetahuan dan keterampilan tersebut merupakan suatu keniscayaan untuk dimiliki dan dikuasai oleh warga negara digital.

Kewarganegaraan digital harus mengandung konsep baru pembelajaran dengan peserta didik harus menguasai konsep penting penggunaan teknologi

digital. Dengan demikian, mereka dapat mengantisipasi perubahan praktik partisipasi di era digital ini. Terdapat tujuh konsep utama yang harus dikuasai warga negara digital di antaranya empati, memahami cara kerja internet, memahami data pengguna internet, literasi

komputer/internet, memahami kesenjangan dalam penguasaan teknologi maju ini, mempraktikkan kenyamanan dan keharmonisan dalam partisipasi di dunia digital serta menggunakan media baru ini dengan aman (Zook, 2022).



Gambar 2. Penutupan PKM

Para siswa/i MTs Insan Kreasi merupakan aset masa depan yang memiliki peran penting bagi masa depan masyarakat, terutama untuk menjadi warganegara atau masyarakat yang cerdas di era digital (*smart digital citizenship*), sehingga perlu dibekali dengan seperangkat kompetensi literasi digital ketika berinternet termasuk didalamnya pentingnya cara mengakses internet secara sehat dan aman. Selain itu dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, siswa/i dapat memiliki pemahaman mendasar mengenai etika dan budaya serta penelusuran informasi yang tepat dalam berinternet.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan kontribusi positif bagi upaya meningkatkan pengetahuan para siswa/i MTs Insan Kreasi BINUS. (2021). Mengenal Lebih Jauh Tentang Society 5.0. Retrieved February 26, 2023, from <https://onlinelearning.binus.ac.id/> website: <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>

Kementerian Pendidikan. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM

terhadap pentingnya mengakses internet secara sehat dan aman, juga menerapkan etika budaya dan social yang ada saat berselancar di dunia maya. Selain itu juga termasuk penggunaan situs dan aplikasi yang aman dalam penelusuran informasi.

Dengan harapan bahwa meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa/i terhadap akses dan adopsi teknologi, maka diharapkan lulusan MTs Insan Kreasi dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi di era digital. Dengan memahami konsep literasi digital, maka MTs Insan Kreasi sebagai lembaga penyelenggara pendidikan di masyarakat akan dapat mengembangkan kualitas pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- PENDIDIKAN NASIONAL. , 18
Kementerian Pendidikan § (2003).
Putri, E. M., & Setyowati, R. N. (2021). Implementasi Pendidikan Digital Citizenship dalam Membentuk Good Digital Citizen pada Siswa SMA Labschool Unesa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 9(3), 580–594.
Roza, P. (2020). Digital citizenship: menyiapkan generasi milenial menjadi

- warga negara demokratis di abad digital. *Jurnal Sositologi*, 19(2), 190–202.
<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.2.4>
- Sitanggang, D. D. K. P. (2022). Society 5.0 Adalah: Pengertian dan Penerapannya. *Detik.Com*. Retrieved from <https://www.detik.com/bali/berita/d-6461103/society-50-adalah-pengertian-dan-penerapannya>.
- Suryati, L., & dkk. (2018). STRATEGI PUSAT PEMBELAJARAN TEKNOLOGI DAN INTERNET (BROADBAND LEARNING CENTER) DALAM MENGEMBANGKAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL PADA MASYARAKAT KOTA SURABAYA Luluk. *Journal of Materials Processing Technology*, 6(3). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
- Sutartih, T., & dkk. (2021). *STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA 2021*. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Zook, C. (2022). What Is Digital Citizenship & How Do You Teach It? *Www.Aeseducation.Com*. Retrieved from <https://www.aeseducation.com/blog/what-is-digital-citizenship>