

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital mencakup komunikasi global yang melintasi batas geografis dan budaya, di mana masing-masing memiliki norma yang berbeda dalam berinteraksi secara digital. Dalam interaksi digital, komunikasi antara berbagai gender dan kelompok sosial dapat terjadi tanpa batas, memungkinkan penyebaran informasi secara luas. Menurut Gultom (2022:15) interaksi digital dapat dilaksanakan melalui berbagai platform media sosial. Namun, semua bentuk interaksi digital ini juga berpotensi memunculkan tantangan terkait etika dan kesopanan.

Astajaya (2020:25) mengemukakan pendapat bahwasanya unsur keadaban sangatlah diperlukan saat mempergunakan media sosial karena mampu menekan adanya tindakan yang dapat menimbulkan kerugian bagi berbagai pihak yang akan menyebabkan terjadinya pelanggaran hukum. Menurut Fahrimal (2018:47) etika dan adab dalam berkomunikasi melalui internet dapat diartikan sebagai kaidah dalam bermedia sosial sebagai instrumen untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan melibatkan pengguna melalui penggunaan media yang ada di internet. Walaupun etika tersebut tidak tertulis, namun tetap diperlukan agar setiap pengguna internet mentaati aturan yang berkaitan dengan adab, moral serta etika supaya tetap mempertahankan kenyamanan dan kedamaian dalam bermedia sosial.

Ahmad & Simamora (2020:32) Menyikapi beberapa fenomena yang terjadi mengenai keadaan warga negara digital dalam berkomunikasi di media sosial saat ini mengakibatkan masyarakat berspekulasi bahwasanya kemajuan teknologi cenderung memberikan dampak negatif yang mengancam keutuhan norma kesantunan dalam menjalin komunikasi di media sosial. Sehingga dianggap berdampak buruk untuk para penggunanya, terutama generasi milenial. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini mengakibatkan pengguna harus memperhatikan adab dan juga moral karena dapat menimbulkan berbagai macam kontra dan mengakibatkan terjadinya pelanggaran hukum.

Menurut Nasrullah & rulli (2015:26), media sosial didefinisikan sebagai media internet yang dipergunakan seseorang sebagai pengguna dalam membangun interaksi untuk saling berbagi dan berkolaborasi sesama pengguna sehingga menciptakan ikatan general secara digital. Interaksi warga negara digital yang dilaksanakan melalui berbagai media digital dapat diketahui dari survei yang dilaksanakan *Hootsuite: We Are Social* pada tahun 2023, jumlah penduduk Indonesia mencapai 277,7 juta pada tahun 2023, naik dari 274,9 juta pada tahun sebelumnya, atau meningkat sebesar 1%. Berdasarkan kategori usia, terdapat sekitar 210,3 juta orang yang berusia di atas 13 tahun, 187,1 juta orang berusia di atas 18 tahun, dan 179,7 juta orang berusia antara 16 hingga 64 tahun. Perangkat seluler yang terhubung mencapai 370,1 juta. Sementara itu, jumlah pengguna internet mencapai 204,7 juta, dan pengguna aktif media sosial sebanyak 191,4 juta. Rata-rata penggunaan internet setiap hari adalah 8 jam 36 menit.

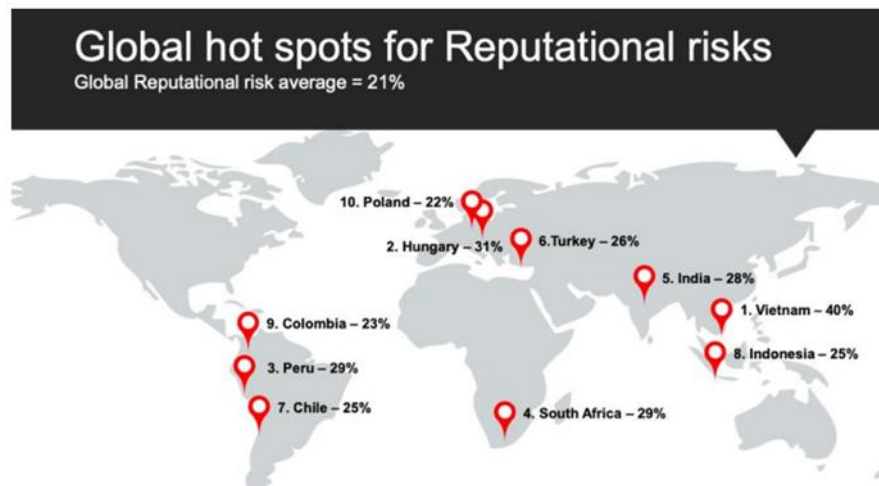
Pada data tersebut memperlihatkan indikasi bahwasanya penggunaan media digital di Indonesia didominasi oleh generasi muda yang berada pada jenjang pendidikan menengah. Usia siswa di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia berkisar antara 13 hingga 16 tahun, yang termasuk dalam kategori anak-anak hingga remaja awal. Berdasarkan ketentuan dan persyaratan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) untuk SMP tahun ajaran 2023/2024, usia maksimum untuk masuk SMP adalah 15 tahun. Pengetahuan mengenai media digital diperlukan supaya generasi muda mampu memahami penggunaan internet, melalui penggunaan internet maka generasi muda akan memperoleh pengetahuan secara luas sebagai dampak positif dari nilai yang terkandung di dalam dunia *virtual*.

Sosial media merupakan media yang seringkali dipergunakan dalam dunia digital, saat remaja dihadapkan dengan media maka mereka akan mempergunakannya untuk berbagai tujuan. Menurut Zimic & sheila (2009:12) Remaja mempunyai tingkat kematangan emosional yang tidak stabil dan memiliki kecenderungan untuk ingin tahu, mudah tergoda, hingga menelan informasi yang didapatkan secara mentah-mentah. Maka dari itu, generasi muda tidak mempunyai ketakutan terhadap hal-hal yang baru dan cenderung akan menggali suatu informasi baru Melalui penggunaan teknologi. Mereka memiliki keterkaitan erat dengan internet dan juga media sosial, mereka juga memiliki beragam aktivitas yang dilaksanakan di dunia maya seperti mengunggah video, gambar dan sebagainya.

Menurut Susanto (2022:16) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat berdampak signifikan khususnya yang berkaitan

dengan internet. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, membawa dampak signifikan di berbagai bidang. Dalam ekonomi, internet mendorong pertumbuhan e-commerce, menciptakan profesi baru, dan mengubah cara industri bekerja. Di sisi sosial, komunikasi menjadi lebih instan, akses informasi semakin mudah, dan gaya hidup masyarakat berubah mengikuti tren digital. Dalam pendidikan, internet mendukung pembelajaran daring dan mempermudah akses ke sumber daya pendidikan. Budaya juga terpengaruh dengan globalisasi dan digitalisasi seni. Namun, perkembangan ini memunculkan tantangan seperti kejahatan siber dan isu privasi. Di tingkat pemerintahan, internet memacu inovasi layanan publik melalui e-government dan infrastruktur digital. Internet telah menjadi katalisator utama perubahan, sekaligus menghadirkan peluang dan tantangan baru.

Jumlah pengguna internet di Indonesia saat ini terus meningkat sehingga perlu disadari bahwasanya penggunaan teknologi tidak serta-merta selalu berdampak positif untuk masyarakat. Walaupun data memperlihatkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet, laporan tahunan dari *Microsoft* mengenai *Civil, Safety, and Interactions Online* pada tahun 2020 menekankan beberapa aspek yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut.



Gambar 1.1 Ringkasan Negara dengan Global *Hots Spots for Reputational Risk* 2020

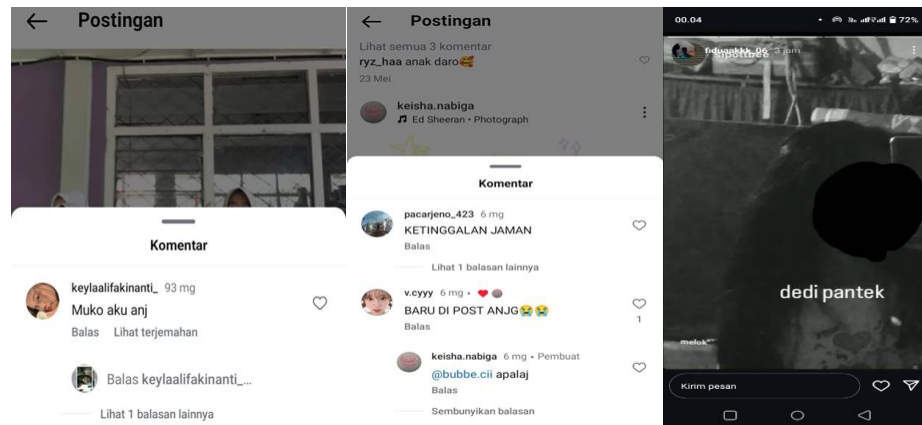
Sumber: *Microsoft* 2020

Berdasarkan data tersebut, tingginya persentase *hot spots global* di Indonesia terkait risiko reputasi memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak untuk membangun kesadaran dan etika digital bagi warga negara Indonesia. Menurut Kurnianingsi et al (2021:16) Remaja mampu memanfaatkan media sosial dalam kehidupan sehari-hari untuk menjalin komunikasi, menekan persebaran berita bohong dan meminimalisir perisakan secara digital. Diperlukan kemampuan yang cakap dalam mempergunakan media digital yang dinamakan sebagai literasi digital. Remaja harus mempunyai bekal yang berkaitan dengan literasi digital.

Salah satu pengguna media sosial tertinggi yakni siswa jenjang menengah, sehingga mereka diharapkan memiliki literasi digital yang baik untuk mempergunakan media sosial secara bijak. Siswa sekaligus pengguna internet sebaiknya tidak hanya mempergunakan media digital, tetapi diharapkan mereka memiliki literasi digital yang mumpuni. Survei tersebut

memperlihatkan indikasi bahwasanya sebagian besar media digital di Indonesia dipergunakan oleh kaum remaja usia sekolah menengah. Diperlukan kemampuan yang cakap untuk mempergunakan media digital karena kaum remaja sangat rentan terdampak dari hal-hal negatif yang dapat ditimbulkan dari media digital. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwasanya media digital tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang berbagai aspek kehidupan dan mempermudah segala permasalahan hidup seperti membantu siswa dalam belajar. Apabila pengguna media digital tidak memiliki kecakapan yang baik maka akan berdampak negatif bagi pengguna tersebut.

Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SMP Negeri 16 Kota Jambi dengan salah satu informan Guru PPKn bernisial DNS beliau mengatakan bahwasanya “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 memperlihatkan bahwasanya banyak siswa masih mempergunakan kalimat yang tidak semestinya dipergunakan untuk berkomunikasi secara digital seperti membawa unsur Sara, menyebarkan berita bohong dan beberapa tindakan provokatif yang dapat menimbulkan perpecahan. Sebagai pelengkap data akan peneliti lampirkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.2 Hasil Studi Pendahuluan pada sosial media siswa-siswi

Informan pada penelitian ini juga membenarkan bahwasanya “*Memang ketika saya melihat di media sosial terdapat beberapa ananda yang mempergunakan bahasa yang kurang baik dalam berkomunikasi (bekomentar)*” Kaum remaja cenderung mempunyai emosional yang masih belum matang dan tidak stabil. Mereka sangat rentan terprovokasi sehingga dapat menimbulkan terjadinya perpecahan. Karena melalui media sosial tersebut maka informasi akan dapat disebarakan secara cepat dan mudah. 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 sudut pandang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), tantangan tersebut dapat diselesaikan dengan membekali pemahaman mendalam tentang etika digital, hak dan kewajiban, serta literasi digital. PPKn sebagai sarana efektif untuk membentuk warga negara yang tidak hanya terampil secara teknologi, tetapi juga bertanggung jawab dalam berinteraksi secara online. Pentingnya menanamkan keadaban digital melalui PPKn

semakin meningkat dengan munculnya tantangan reputasi. PPKn juga dapat membekali generasi muda dengan keterampilan berpikir kritis untuk memahami dampak tindakan mereka secara online terhadap reputasi pribadi dan bangsa. Dengan mengintegrasikan konsep kewarganegaraan digital, PPKn dapat memberikan fondasi kuat bagi warga negara Indonesia untuk berpartisipasi secara positif dalam ruang digital global.

Febrian & Masyitoh (2019:25) berpendapat bahwasanya PPKN tidak sekedar memiliki peran untuk mengembangkan aspek kognitif, melainkan juga mencetak karakter serta memiliki tanggung jawab digital secara esensial dalam mempertahankan reputasi bangsa. Pendidikan menjadi faktor inti yang mampu mendorong literasi digital supaya meraih tujuan menjadi warga negara yang baik. Saat ini pendidikan sangatlah krusial yang dapat dipergunakan untuk mempersiapkan seseorang supaya memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan di masa yang akan datang. Tetapi implementasi pembelajaran PPKN dengan basis teknologi hingga kini masih tidak dapat diterapkan dengan sempurna karena minimnya fasilitas yang disediakan oleh lembaga pendidikan dan juga terbatasnya kompetensi pengajar. Agar mendorong keterampilan digital masyarakat maka Pendidikan Kewarganegaraan harus fokus untuk meningkatkan kualitas masyarakat dengan Melalui penggunaan beberapa aspek seperti mengembangkan spiritualitas, tanggung jawab serta membentuk kepribadian yang reflektif.

Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Susanto (2022) yang mengkaji keadaban digital warganet indonesia dalam perspektif kewarganegaraan digital. Hasil studi Susanto menunjukkan bahwa rendahnya



keadaban digital disebabkan oleh kurangnya literasi digital dan kesadaran etika dalam berinteraksi di dunia maya. Penelitian ini menguatkan urgensi untuk meningkatkan kemampuan literasi digital, komunikasi digital serta pemahaman hak dan tanggung jawab sebagai warga digital, yang relevan dengan temuan-temuan pada siswa di SMP Negeri 16 Kota Jambi.

Berdasarkan perolehan wawancara yang dilaksanakan peneliti pada studi awal, narasumber pun menjelaskan bahwa: “Keadaban warga di negara digital sekolah ini cukup perlu mendapat perhatian”. Secara garis besar menjelaskan bahwasanya 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”**.

### **Rumusan Masalah**

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?

## **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan supaya Mengetahui hasil analisis keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Jambi.

## **Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan bacaan yang berkenan serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis yang berkaitan dengan keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial.

### 2. Manfaat praktis

- a. Untuk siswa, Meningkatkan pemahaman tentang keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial.
- b. Untuk pendidik, Pendidik mampu mengembangkan keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Untuk sekolah, Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan sekolah dalam meningkatkan atau mengembangkan peningkatan keadaban warga negara digital pada pengguna media sosial sehingga bisa menjadi pendidikan karakter untuk generasi milenial kedepannya.

## **Definisi Istilah**

### 1.5.1 Media Sosial

Media sosial adalah platform online yang memungkinkan penggunaanya untuk berpartisipasi, berbagi informasi, dan menciptakan konten, baik dalam bentuk *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum, maupun dunia virtual. Media sosial dapat diartikan sebagai ruang di mana setiap orang dapat membuat akun virtual atau online, sehingga dapat terhubung dengan orang lain untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Beberapa *platform* media sosial terbesar saat ini meliputi *Facebook*, *YouTube*, *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Twitter*.

### 1.5.2 Keadaban

Keadaban publik (*public civility*) adalah sikap atau perilaku yang memperlihatkan rasa hormat, penghargaan, dan kepedulian terhadap orang lain, patuh pada aturan dan norma sosial, serta menerapkannya dalam interaksi sosial dan kehidupan publik. Keadaban publik merupakan ciri masyarakat yang maju dan berpendidikan. Negara-negara yang berkembang pesat umumnya memiliki tingkat keadaban publik yang tinggi, sedangkan negara-negara yang kurang maju dan terdidik cenderung memiliki tingkat keadaban publik yang rendah.

### 1.5.3 Warga Negara Digital

menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, definisi kewarganegaraan digital adalah “norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi informasi”. Kewarganegaraan mencakup norma-norma dan perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi. Kewarganegaraan digital mendorong

setiap warga digital (pengguna perangkat digital) untuk mempergunakan teknologi dengan bijak dan penuh tanggung jawab, sebagaimana mereka bertindak dalam kehidupan nyata.

