



LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL



Atri Walidi, S.Pd., M.Pd
Dra. Reinita, M.Pd
Yesi Anita, S.Pd., M.Pd
Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd

LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Atri Walqi, S.Pd., M.Pd

Dra. Reinita, M.Pd

Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

Hasmai Bungsu Laqiva, S.Pd., M.Pd



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026088219_15 Juni 2026

Pencipta

Nama : Atri Waldi, S.Pd., M.Pd, Dra. Reinita, M.Pd dkk

Alamat : Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang, Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar, Sumatera Barat, 25131

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Atri Waldi, S.Pd., M.Pd, Dra. Reinita, M.Pd dkk

Alamat : Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang, Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar, Sumatera Barat, 25131

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Buku

Judul Ciptaan : LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Juni 2026, di Kab. Sukoharjo

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001284465

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Atri Waldi, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
2	Dra. Reinita, M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
3	Yesi Anita, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
4	Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Atri Waldi, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
2	Dra. Reinita, M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
3	Yesi Anita, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar
4	Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd	Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat Kota Padang Tanjung Emas, Kab. Tanah Datar





Disclaimer:

1. Dalam hal penohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Penulis:

Atri Waldi, S.Pd., M.Pd

Dra. Reinita, M.Pd

Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

xv, 337, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-634-262-219-3

Cetakan Pertama:

Juni 2026

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2026 by Tahta Media Group

All Right Reserved

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

Perumahan Mitra Utama Residence 3 Blok A no 1, Sawahan, Tempel,

Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557

email: tahtaliterasimedia@gmail.com

website: <http://store.tahtamedia.co.id/>

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ajar berjudul Literasi Kewarganegaraan Digital ini dapat hadir di hadapan pembaca. Buku ini lahir dari sebuah keprihatinan sekaligus harapan: keprihatinan terhadap masih rendahnya literasi digital warga negara Indonesia yang tecermin dari indeks literasi digital nasional yang berada pada angka 3,54 dari skala 5 (Kominfo, 2022); dan harapan bahwa pendidikan tinggi dapat menjadi ruang transformasi yang mencetak warga negara digital yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga kritis, etis, dan berdaya dalam menghadapi kompleksitas kehidupan demokratis di era digital.

Era digital telah menghadirkan dimensi baru yang fundamental dalam praktik kewarganegaraan. Ruang publik telah bergeser tidak lagi hanya terbatas pada forum fisik, alun-alun, atau ruang parlemen, melainkan meluas ke platform-platform digital yang menghubungkan miliaran warga dunia secara real-time. Partisipasi politik, ekspresi identitas, penegakan hak-hak sipil, penyebaran dan verifikasi informasi, pembentukan opini publik, bahkan hubungan ekonomi semuanya kini berlangsung secara signifikan di ekosistem digital. Fenomena ini menuntut setiap warga negara memiliki seperangkat kompetensi baru yang dalam buku ini kami sebut literasi kewarganegaraan digital.

Buku ajar ini dirancang untuk mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Politik, Ilmu Pemerintahan, Ilmu Komunikasi, serta disiplin sosial humaniora lainnya yang memerlukan pemahaman mendalam tentang dinamika kewarganegaraan di era digital. Namun demikian, substansinya

dirancang agar relevan bagi siapa saja pendidik, peneliti, praktisi kebijakan, maupun masyarakat umum yang ingin memahami dan menavigasi kompleksitas kehidupan demokratis di abad ke-21.

Buku ini disusun dengan mengintegrasikan teori-teori kewarganegaraan klasik dan kontemporer, kajian kritis tentang teknologi dan demokrasi, serta referensi dari jurnal-jurnal nasional dan internasional yang telah melalui proses peer review. Dua belas bab yang tersaji mencakup spektrum yang luas: dari fondasi filosofis kewarganegaraan digital (Bab 1-2), ekosistem dan transformasi digital (Bab 3), identitas dan etika bermedia (Bab 4), hak dan regulasi digital (Bab 5), literasi informasi dan disinformasi (Bab 6), partisipasi politik digital (Bab 7), keamanan siber (Bab 8), ekonomi digital (Bab 9), pendidikan (Bab 10), kewarganegaraan global (Bab 11), hingga visi masa depan kewarganegaraan digital (Bab 12).

Setiap bab dilengkapi dengan capaian pembelajaran yang terukur, peta konsep, materi inti yang substantif dengan referensi primer yang kuat, studi kasus faktual dari konteks Indonesia, aktivitas pembelajaran berbasis proyek, ringkasan komprehensif, soal evaluasi, dan referensi bab. Format ini dirancang untuk mendorong pembelajaran aktif, berpikir kritis, dan penerapan konsep dalam konteks nyata.

Tim penulis menyadari sepenuhnya bahwa bidang literasi kewarganegaraan digital berkembang dengan sangat dinamis perkembangan AI generatif, regulasi platform yang terus berubah, dan evolusi ekosistem media sosial membuat buku ini perlu diperbarui secara periodik. Tim penulis juga menggunakan bantuan AI sebagai salah satu alat bantu (*tools*) dalam penyusunan buku ini. Saran, kritik, dan masukan konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan edisi selanjutnya.

Semoga buku ajar ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan, peningkatan kualitas pendidikan kewarganegaraan Indonesia, dan pemberdayaan generasi warga negara digital yang kritis, etis, bertanggung jawab, dan berjiwa Pancasila.

Padang, Mei 2026

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiv
Bab 1 Pengantar Literasi Kewarganegaraan Digital.....	1
A. Konsep Literasi Dalam Abad Ke-21: Evolusi Dan Perluasan Makna.....	2
B. Transformasi Kewarganegaraan Di Era Digital.....	9
C. Definisi Dan Ruang Lingkup Literasi Kewarganegaraan Digital.....	16
D. Urgensi Literasi Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan.....	22
E. Tantangan Global Dan Nasional Dalam Literasi Kewarganegaraan Digital.....	26
Studi Kasus.....	30
Aktivitas Pembelajaran 1.....	31
Ringkasan	32
Soal Latihan	33
Bab 2 Landasan Filosofis Dan Teoretis Kewarganegaraan Digital.....	36
A. Konsep Kewarganegaraan: Dari Zaman Klasik Hingga Modernitas.....	37
B. Tradisi-Tradisi Besar Teori Kewarganegaraan.....	43
C. Teori Masyarakat Informasi Dan Masyarakat Jaringan	48
D. Perspektif Kritis: Kekuasaan, Kontrol Digital, Dan Demokrasi.....	52
Studi Kasus.....	58
Aktivitas Pembelajaran 2.....	60
Ringkasan	61
Soal Latihan	62

Bab 3 Ekosistem Digital Dan Transformasi Kehidupan Warga Negara.....	64
A. Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0: Konteks Makro Transformasi Digital.....	65
B. Platform Digital Sebagai Ruang Publik Baru.....	71
C. Media Sosial Sebagai Arena Partisipasi Dan Mobilisasi Politik.....	76
D. Algoritma, Filter Bubble, Dan Pembentukan Opini Publik....	80
Studi Kasus.....	85
Aktivitas Pembelajaran 3.....	86
Ringkasan	87
Soal Latihan.....	88
Bab 4 Identitas Digital Dan Etika Bermedia	90
A. Konsep Identitas Digital: Teori Dan Konstruksi	91
B. <i>Personal Branding</i> Dan Manajemen Jejak Digital	97
C. <i>Netiquette</i> : Etika Komunikasi Digital.....	103
D. <i>Cyberbullying</i> Dan Kekerasan Simbolik Di Ruang Digital	109
Studi Kasus.....	115
Aktivitas Pembelajaran 4.....	116
Ringkasan	117
Soal Latihan.....	118
Bab 5 Hak Dan Kewajiban Warga Negara Di Ruang Digital.....	120
A. Hak Privasi Di Era Digital: Fondasi Filosofis Dan Hukum ..	121
B. Kebebasan Berekspresi Vs. Ujaran Kebencian: Peta Permasalahan	127
C. Regulasi Digital Indonesia: Arsitektur, Kontroversi, Dan Reformasi	132
D. Literasi Hukum Digital: Kompetensi Yang Mendesak	136
Studi Kasus.....	140
Aktivitas Pembelajaran 5.....	141

Ringkasan	142
Soal Latihan	143
Bab 6 Literasi Informasi Dan Disinformasi.....	146
A. Memahami Lanskap Informasi Palsu: Tipologi Dan Ekosistem	147
B. <i>Critical Thinking</i> Dalam Konsumsi Informasi Digital	153
C. <i>Fact-Checking</i> Dan Verifikasi Sumber Di Era Digital.....	158
D. <i>Echo Chamber, Filter Bubble</i> , Dan Strategi Mengatasinya	161
Studi Kasus.....	166
Aktivitas Pembelajaran 6.....	167
Ringkasan	168
Soal Latihan	169
Bab 7 Partisipasi Politik Digital Dan <i>Civic Engagement</i>	171
A. Aktivisme Digital Dan Gerakan Sosial Online: Kerangka Teoretis	172
B. <i>E-Participation</i> Dan <i>E-Democracy</i> : Infrastruktur Partisipasi Digital	178
C. Slacktivism: Antara Kritik Dan Kompleksitas.....	184
D. Studi Kasus Aktivisme Digital Indonesia	188
Studi Kasus.....	192
Aktivitas Pembelajaran 7.....	193
Ringkasan	194
Soal Latihan	195
Bab 8 Keamanan Digital Dan Ketahanan Siber Warga Negara	197
A. Lanskap Ancaman Keamanan Digital: Tipologi Dan Tren... ..	198
B. Psikologi Serangan: Mengapa Orang Menjadi Korban	203
C. Digital Resilience: Melampaui Keamanan Teknis	206
D. Ancaman Spesifik Dan Strategi Perlindungan	212
E. Kebijakan Keamanan Siber Indonesia Dan Peran Warga Negara	215

Aktivitas Pembelajaran 8.....	218
Ringkasan	219
Soal Latihan	220
Bab 9 Ekonomi Digital Dan Kewarganegaraan.....	222
A. Platform Economy: Fondasi Teoretis Dan Implikasi Kewarganegaraan.....	223
B. Kewirausahaan Digital Dan Ekosistem Startup Indonesia...	228
C. Konsumen Digital Yang Kritis.....	231
D. Etika Ekonomi Platform.....	235
Studi Kasus.....	239
Aktivitas Pembelajaran 9.....	241
Ringkasan	242
Soal Latihan	243
Bab 10 Literasi Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan.....	245
A. Kerangka Teoritis Pendidikan Kewarganegaraan Digital....	246
B. Integrasi Dalam Kurikulum Pendidikan Tinggi	251
C. <i>Project-Based Learning</i> Untuk Literasi Kewarganegaraan Digital.....	254
D. Peran Dosen Dan Guru Sebagai Agen Transformasi	258
Aktivitas Pembelajaran 10.....	263
Ringkasan	264
Soal Latihan	266
Bab 11 Kewarganegaraan Global Dan Budaya Digital	268
A. Global Citizenship Education Di Era Digital.....	269
B. Interkulturalitas Di Ruang Digital	273
C. Nasionalisme Digital, Globalisme, Dan Diplomasi Masyarakat	276
Studi Kasus.....	280
Aktivitas Pembelajaran 11.....	282
Ringkasan	283

Soal Latihan	284
Bab 12 Masa Depan Kewarganegaraan Digital	286
A. AI Dan Transformasi Demokrasi: Antara Potensi Dan Ancaman	287
B. Metaverse, Web3, Dan Ruang Publik Virtual.....	292
C. Digital Governance: Evolusi Tata Kelola Di Era Digital	295
D. Tantangan Etis Masa Depan Dan Visi Indonesia Digital 2045	298
Aktivitas Pembelajaran 12.....	306
Ringkasan	307
Soal Latihan	308
Daftar Pustaka.....	310
Glosarium	324
Indeks	332
Profil Penulis	336

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Kerangka Kompetensi Abad ke-21	7
Tabel 1.2 Profil Dutiful Citizen vs. Self-Actualizing Citizen (Bennett, 2008)	11
Tabel 1.3 Data Kewarganegaraan Digital Indonesia 2023-2024	17
Tabel 2.1 Pemikir Kewarganegaraan Klasik dan Relevansinya bagi Era Digital	40
Tabel 3.1 Teknologi Poros Revolusi Industri 4.0 dan Implikasi bagi Kewarganegaraan	66
Tabel 4.1 Aspek Identitas Digital dan Ekspresinya di Platform ...	95
Tabel 4.2 Sumber Jejak Digital dan Data yang Dikumpulkan	100
Tabel 4.3 Norma Netiquette Lintas Platform.....	106
Tabel 5.1 Ancaman Privasi Digital dan Contoh Kasus Indonesia	124
Tabel 5.2 Perbandingan UU PDP Indonesia dengan GDPR Uni Eropa	126
Tabel 5.3 Tipologi Ujaran Kebencian dan Dasar Hukum di Indonesia.....	129
Tabel 6.1 Tipologi Informasi Palsu: Mis, Dis, dan Malinformasi (Wardle, 2017)	149
Tabel 6.2 Kerangka SIFT: Pertanyaan Kunci dan Cara Menerapkan.....	156
Tabel 7.1 Faktor Penguat vs. Pelemah Hashtag Activism	177
Tabel 7.2 Platform E-Participation Utama di Indonesia (2024) ...	180
Tabel 7.3 Slacktivism vs. Aktivisme Digital Bermakna: Perbandingan 8 Dimensi	187
Tabel 8.1 Jenis Ancaman Siber, Modus, dan Contoh Kasus Indonesia.....	201
Tabel 8.2 Checklist Digital Hygiene (Harian / Mingguan / Bulanan / Tahunan)	209

Tabel 9.1 Status Karyawan vs. Mitra Kontraktor: Perbandingan
Perlindungan Hukum 227

Tabel 10.1 Perbandingan Pendekatan Pedagogis untuk Literasi
Kewarganegaraan Digital..... 250

BAB 1

PENGANTAR LITERASI

KEWARGANEGARAAN DIGITAL

CAPAIAN PEMBELAJARAN BAB

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan evolusi konsep literasi dari kemampuan konvensional menuju literasi multidimensional abad ke-21 beserta kerangka teoretisnya
2. Menganalisis transformasi kewarganegaraan yang dipicu oleh revolusi digital dari perspektif sosiologi politik
3. Mendefinisikan, mendelineasi ruang lingkup, dan mengidentifikasi komponen-komponen literasi kewarganegaraan digital secara komprehensif
4. Mengargumentasikan urgensi literasi kewarganegaraan digital dalam konteks pendidikan tinggi Indonesia dengan dukungan data empiris
5. Mengevaluasi tantangan global dan nasional dalam pengembangan literasi kewarganegaraan digital secara kritis dan konstruktif

PETA KONSEP BAB

Evolusi Literasi: Membaca-Menulis → Literasi Fungsional → Literasi Media → Literasi Digital

PETA KONSEP BAB
Kewarganegaraan Konvensional → Transformasi Digital → Kewarganegaraan Baru (Dutiful ↔ Self-Actualizing)
Literasi Kewarganegaraan Digital: Definisi, Komponen, Dimensi, Standar
Urgensi: Dimensi Demokratis, Perlindungan, Ekonomi, Identitas & Psikologi
Tantangan: Infodemic, Surveillance Capitalism, Digital Divide, Algorithmic Governance

A. KONSEP LITERASI DALAM ABAD KE-21: EVOLUSI DAN PERLUASAN MAKNA

1. Akar Historis Konsep Literasi

Literasi merupakan salah satu konsep paling fundamental dalam peradaban manusia, namun sekaligus merupakan konsep yang paling dinamis dan terus mengalami redefinisi seiring perubahan zaman. Secara etimologis, literasi berasal dari bahasa Latin *litteratus* yang berarti 'orang yang terpelajar' atau 'orang yang memiliki kemampuan membaca dan menulis.' Dalam sejarah panjang peradaban, kemampuan membaca dan menulis merupakan kekuasaan yang melekat pada kelas elit pendeta, cendekiawan, dan bangsawan sementara sebagian besar populasi dunia tetap buta huruf. Revolusi cetak Gutenberg pada abad ke-15 mulai mengdemokratisasi akses terhadap teks tertulis, dan program-program literasi massal yang dimulai sejak abad ke-19 menjadikan kemampuan membaca-menulis sebagai kompetensi dasar warga negara modern (Graff, 1987).

Pada paruh pertama abad ke-20, konsep literasi masih didominasi oleh pengertian sederhana: kemampuan membaca teks sederhana dan menandatangani nama sendiri. Namun seiring kompleksitas kehidupan sosial, ekonomi, dan politik, definisi ini terbukti tidak memadai. UNESCO pada 1951 mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis kalimat sederhana sebuah standar minimum yang kemudian terbukti tidak mencukupi untuk kebutuhan partisipasi penuh dalam masyarakat modern (UNESCO, 1956, dalam Venezky et al., 1990).

Titik balik kritis terjadi ketika para ahli mulai mempertanyakan apakah literasi adalah kemampuan tunggal atau sebuah spektrum kompetensi yang kontekstual. Street (1984) dalam *Literacy in Theory and Practice* menawarkan dua model literasi yang berlawanan: model otonom (*autonomous model*) yang memandang literasi sebagai keterampilan teknis netral yang memiliki konsekuensi kognitif dan sosial universal terlepas dari konteks; dan model ideologis (*ideological model*) yang memandang literasi sebagai praktik sosial yang selalu tertanam dalam konteks budaya, relasi kekuasaan, dan struktur institusional tertentu. Model ideologis Street membuka jalan bagi pemahaman bahwa tidak ada satu 'literasi' melainkan banyak 'literasi-literasi' (*literacies*) yang beragam sesuai konteks.

"Literacy is not simply a technical matter. It is a social practice, embedded in ideological perspectives about knowledge, identity, and power."

Street, 1984

2. Perkembangan Konsep Literasi Fungsional dan Literasi Kritis

Konsep literasi fungsional (*functional literacy*) muncul sebagai respons terhadap keterbatasan definisi minimal literasi. UNESCO (1978) mendefinisikan literasi fungsional sebagai kondisi di mana seseorang dapat terlibat dalam semua aktivitas yang memerlukan literasi demi keberfungsian yang efektif dalam kelompoknya dan komunitasnya, serta memungkinkan mereka untuk terus menggunakan membaca, menulis, dan berhitung demi pengembangan diri dan komunitas. Definisi ini menandai pergeseran penting: dari literasi sebagai kemampuan teknis menuju literasi sebagai kapasitas fungsional dalam kehidupan sosial.

Freire (1970) dalam *Pedagogy of the Oppressed* membawa revolusi konseptual yang lebih dalam dengan memperkenalkan gagasan 'conscientization' (*conscientização*) kesadaran kritis yang lahir dari proses 'membaca kata' dan 'membaca dunia' (*reading the word and reading the world*) secara simultan. Bagi Freire, literasi sejati bukan sekadar kemampuan teknis membaca teks, melainkan kemampuan untuk membaca realitas sosial secara kritis dan bertindak untuk mengubahnya. Gagasan ini menjadi fondasi bagi pengembangan literasi kritis (*critical literacy*) yang memandang kemampuan membaca-menulis sebagai alat emansipasi sosial dan pemberdayaan politik.

Giroux (1988) dalam *Teachers as Intellectuals* mengembangkan konsep '*functional literacy*' yang dikritiknya sebagai pendekatan yang terlalu teknis dan mereduksi literasi menjadi keterampilan instrumental belaka, versus '*emancipatory literacy*' yang memungkinkan individu untuk memahami koneksi antara pengetahuan, kekuasaan, dan kepentingan sosial. Perbedaan ini sangat relevan untuk memahami visi literasi kewarganegaraan

digital: apakah kita hanya mengajarkan 'keterampilan teknis digital' atau mengembangkan 'warga negara digital yang kritis dan emansipatoris'.

Catatan Kunci
Perbedaan antara ' <i>Functional Literacy</i> ' dan ' <i>Critical Literacy</i> ' sangat relevan dalam desain kurikulum literasi kewarganegaraan digital:
• <i>Functional Digital Literacy</i>: fokus pada kemampuan menggunakan perangkat dan platform digital (keterampilan teknis).
• <i>Critical Digital Literacy</i>: fokus pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mentransformasi ekosistem digital (kesadaran kritis dan aksi sosial).
Literasi kewarganegaraan digital yang komprehensif harus mencakup keduanya, namun dengan penekanan lebih pada dimensi kritis dan partisipatif.

3. Dari Literasi Media Menuju Literasi Digital

Literasi media (*media literacy*) berkembang sebagai bidang akademis dan praktik pendidikan sejak tahun 1970-an, dipicu oleh meluasnya televisi dan media massa sebagai medium budaya yang dominan. Len Masterman (1985) dalam *Teaching the Media* mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan kritis untuk memahami cara kerja media, ideologi yang tertanam di dalamnya, dan dampaknya terhadap persepsi realitas. Senge dari *Center for Media Literacy* (1993) mengembangkan kerangka '5 Pertanyaan Kunci' yang menjadi fondasi literasi media: (1) Siapa yang membuat pesan ini? (2) Teknik-teknik apa yang digunakan untuk

menarik perhatian saya? (3) Nilai, gaya hidup, dan sudut pandang apa yang direpresentasikan atau diabaikan? (4) Bagaimana orang-orang berbeda mungkin memahami pesan ini secara berbeda? (5) Mengapa pesan ini dikirim?

Transisi dari media cetak dan siaran ke media digital pada 1990-an memunculkan kebutuhan akan konsep literasi yang lebih luas. Gilster (1997) dalam *Digital Literacy* salah satu karya paling berpengaruh dalam bidang ini mendefinisikan literasi digital sebagai 'kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika informasi tersebut dipresentasikan melalui komputer.' Yang paling penting, Gilster menekankan bahwa literasi digital bukan tentang keterampilan teknis semata, melainkan tentang kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) terhadap konten yang ditemukan secara digital. Bagi Gilster, 'kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan kritis' di era informasi.

Seiring evolusi Web 2.0, media sosial, dan mobile computing, konsep literasi digital terus berkembang dan mendiversifikasi. Eshet-Alkalai (2004) mengidentifikasi lima jenis keterampilan literasi digital: *photo-visual literacy* (membaca dan memahami instruksi visual), *reproduction literacy* (menggunakan konten digital secara kreatif), *branching literacy* (navigasi non-linear di ruang hiperteks), *information literacy* (mengevaluasi dan menggunakan informasi secara kritis), dan *socio-emotional literacy* (memahami aturan tak tertulis interaksi online dan menghindari perangkat komunikasi digital). Kerangka ini menunjukkan bahwa literasi digital adalah konstruk multidimensional yang mencakup dimensi kognitif, teknis, sosial, dan emosional.

4. Kompetensi Abad ke-21: Kerangka 4C dan *Beyond*

Memasuki abad ke-21, tekanan untuk mendefinisikan ulang tujuan dan standar pendidikan menghasilkan berbagai kerangka kompetensi yang menekankan kombinasi antara keterampilan akademis konvensional dan kompetensi baru yang relevan untuk era digital dan ekonomi pengetahuan. *Partnership for 21st Century Learning (P21)* mengembangkan kerangka yang paling banyak diadopsi secara global, dengan menempatkan empat kompetensi inti *Critical Thinking, Communication, Collaboration*, dan *Creativity (4C)* sebagai kompetensi terpenting yang harus dikuasai warga negara abad ke-21 (Binkley et al., 2012).

Namun penting untuk dicatat bahwa berbagai peneliti dan lembaga telah mengembangkan kerangka kompetensi alternatif yang memberikan penekanan berbeda. World Economic Forum (2020) dalam *Future of Jobs Report* mengidentifikasi sepuluh kompetensi teratas yang paling dibutuhkan pada 2025, termasuk: pemikiran analitis dan inovasi, pembelajaran aktif, pemecahan masalah kompleks, berpikir kritis, kreativitas, kepemimpinan, penggunaan teknologi, ketahanan dan fleksibilitas, penalaran dan ideasi, serta kompetensi emosional. Kerangka ini menempatkan literasi digital dalam arti yang paling luas sebagai prasyarat untuk hampir semua kompetensi tersebut.

Tabel 1.1 Perbandingan Kerangka Kompetensi Abad ke-21

Kerangka / Lembaga	Kompetensi Utama yang Diidentifikasi
P21 (<i>Partnership for 21st Century Learning</i>)	4C: <i>Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity</i>

Kerangka / Lembaga	Kompetensi Utama yang Diidentifikasi
UNESCO (2015) – GCE	Kognitif, Sosio-emosional, Perilaku (<i>Behavioral</i>)
ISTE (2019) – Standar Pendidik	<i>Learner, Leader, Citizen, Collaborator, Designer, Facilitator, Analyst</i>
<i>World Economic Forum (2020)</i>	Analitis, Aktif Belajar, Pemecahan Masalah, Kreativitas, Ketahanan
<i>Digital Competence Framework (EU)</i>	<i>Information, Communication, Content Creation, Safety, Problem Solving</i>
Kemendikbudristek – Profil Pelajar Pancasila (2022)	Beriman, Berkebinekaan, Gotong Royong, Kreatif, Bernalar Kritis, Mandiri

Komparasi kerangka-kerangka di atas mengungkapkan konvergensi yang signifikan: semua menekankan kemampuan berpikir kritis, adaptasi terhadap perubahan, kolaborasi, dan kreativitas. Yang membedakan adalah penekanan kontekstual: kerangka Barat cenderung lebih menekankan individualisme dan inovasi, sementara kerangka UNESCO dan Kemendikbudristek memberikan lebih banyak ruang bagi dimensi sosial, komunal, dan nilai. Literasi kewarganegaraan digital yang relevan bagi Indonesia harus dapat mengintegrasikan keduanya kompetensi individual yang tinggi dalam ekosistem digital, sekaligus

orientasi nilai Pancasila yang menekankan gotong royong, kebinekaan, dan tanggung jawab bersama.

B. TRANSFORMASI KEWARGANEGARAAN DI ERA DIGITAL

1. Kewarganegaraan Konvensional dan Tekanannya di Era Digital

Kewarganegaraan dalam pengertian modern dapat dipahami sebagai seperangkat hak, kewajiban, identitas, dan praktik yang mendefinisikan hubungan antara individu dan komunitas politiknya baik negara-bangsa, komunitas lokal, maupun komunitas global. Marshall (1950) dalam *Citizenship and Social Class* memetakan tiga generasi hak kewarganegaraan: hak sipil (abad ke-18) kebebasan individu, kesetaraan hukum, hak properti; hak politik (abad ke-19) hak memilih, hak mendirikan partai, hak berpartisipasi dalam pemerintahan; dan hak sosial (abad ke-20) hak atas pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan sosial minimum. Kerangka Marshall ini membentuk fondasi konseptual bagi sebagian besar teori dan praktik kewarganegaraan di negara-negara demokrasi liberal.

Model kewarganegaraan konvensional yang berorientasi pada negara-bangsa menghadapi tekanan berganda di era digital. Pertama, globalisasi dan konektivitas digital mengaburkan batas-batas teritorial yang menjadi fondasi konsep kewarganegaraan Westphalian seseorang kini dapat 'hadir' dan 'berpartisipasi' di komunitas yang berada di berbagai belahan dunia secara simultan. Kedua, kemunculan 'ruang publik virtual' yang dikelola oleh korporasi teknologi swasta transnasional bukan negara atau komunitas sipil menciptakan arena partisipasi baru dengan aturan dan logika yang berbeda dari ruang publik konvensional. Ketiga, kapasitas teknologi digital untuk memungkinkan

pengorganisasian kolektif yang cepat dan lintasbatas menantang asumsi-asumsi konvensional tentang bagaimana gerakan sosial dan perubahan politik terjadi.

Putnam (2000) dalam *Bowling Alone* mendokumentasikan penurunan dramatis dalam keterlibatan sipil konvensional di Amerika Serikat dari keanggotaan organisasi kemasyarakatan hingga partisipasi pemilihan dan mengidentifikasi televisi sebagai salah satu faktor utamanya. Pertanyaan yang relevan untuk era media sosial adalah: apakah platform digital memperparah atau membalikkan tren penurunan modal sosial ini? Jawaban empiris ternyata ambivalen: media sosial dapat meningkatkan beberapa bentuk partisipasi politik (khususnya berbasis isu dan ekspresif) sambil mungkin mengurangi partisipasi komunal berbasis tempat (Boulianne, 2015).

"Internet has the potential to revitalize civic life. But the jury is still out, and the wrong choices could leave us more disconnected than before."

Putnam, 2000

2. Dari 'Dutiful Citizen' ke 'Self-Actualizing Citizen': Transformasi Model Kewarganegaraan

Bennett (2008) menawarkan salah satu kerangka konseptual paling berpengaruh untuk memahami pergeseran model kewarganegaraan di era digital. Bennett mengidentifikasi dua model kewarganegaraan yang secara sosiologis berbeda dan berimplikasi berbeda terhadap desain pendidikan kewarganegaraan.

Dutiful Citizen (DC) adalah model kewarganegaraan yang dominan pada generasi sebelumnya. Ciri-cirinya meliputi:

kewajiban memilih dianggap sebagai inti kewarganegaraan; keterlibatan dalam partai politik dan organisasi kemasyarakatan dianggap penting; kepercayaan pada media dan pemerintah sebagai sumber informasi yang kredibel; dan orientasi terhadap kebaikan kolektif yang didefinisikan oleh otoritas institusional. Model ini berakar pada tradisi *civic republicanism* yang menekankan kewajiban publik sebagai esensialitas kewarganegaraan.

Self-Actualizing Citizen (SAC) adalah model yang semakin dominan di kalangan generasi digital. Ciri-cirinya meliputi: kewajiban memilih dianggap kurang penting dibanding tindakan politik berbasis nilai dan identitas personal; skeptisisme terhadap media mainstream dan pemerintah mendorong pencarian informasi mandiri; keterlibatan dalam jaringan sosial dan komunitas virtual menggantikan organisasi formal; dan preferensi terhadap tindakan gaya hidup (*lifestyle politics*) konsumsi etis, aktivisme online, boikot sebagai ekspresi kewarganegaraan. Model ini berakar pada tradisi liberal individualisme yang menempatkan otonomi personal di atas kewajiban kolektif.

Tabel 1.2 Profil Dutiful Citizen vs. Self-Actualizing Citizen
(Bennett, 2008)

Dimensi	<i>Dutiful Citizen</i> (DC) vs. <i>Self-Actualizing Citizen</i> (SAC)
Motivasi Partisipasi	DC: Kewajiban sipil; SAC: Ekspresi identitas dan nilai personal

Dimensi	<i>Dutiful Citizen (DC) vs. Self-Actualizing Citizen (SAC)</i>
Kepercayaan pada Institusi	DC: Tinggi; SAC: Rendah / Skeptis
Media Informasi Utama	DC: Media mainstream, TV; SAC: Media sosial, podcast, konten kustom
Bentuk Partisipasi Dipilih	DC: Memilih, keanggotaan partai; SAC: Petisi, boikot, aktivisme online
Organisasi yang Dipilih	DC: Organisasi formal terstruktur; SAC: Jaringan lepas, komunitas maya
Konsep Kebaikan Bersama	DC: Didefinisikan otoritas; SAC: Dikonstruksi secara personal
Generasi Dominan	DC: <i>Baby Boomer</i> , Gen X; SAC: Milenial, Gen Z
Relevansi bagi Indonesia	DC: Masih dominan di pedesaan; SAC: Meningkat pesat di perkotaan dan kaum terdidik

Penting untuk dicatat bahwa Bennett tidak menempatkan SAC sebagai superior dari DC keduanya memiliki kekuatan dan kelemahan. Kekuatan SAC terletak pada kapasitas untuk memobilisasi energi politik yang otentik, personal, dan lintas batas. Kelemahannya terletak pada kecenderungan menghindari

komitmen jangka panjang, fragmentasi tujuan, dan rentan terhadap *slacktivism* keterlibatan simbolik yang tidak menghasilkan perubahan substantif. Dalam konteks Indonesia, pemahaman tentang dualitas model ini sangat penting karena generasi pemilih muda Indonesia yang tumbuh dengan *smartphone* dan media sosial semakin mencerminkan profil SAC, sementara sistem politik dan pendidikan kewarganegaraan masih dirancang berdasarkan asumsi-asumsi DC.

3. Partisipasi Digital dan Lanskap Kewarganegaraan Indonesia

Indonesia menghadirkan konteks yang sangat menarik dan kompleks untuk studi transformasi kewarganegaraan digital. Dengan lebih dari 270 juta penduduk, Indonesia adalah negara demokrasi terbesar ketiga di dunia dan negara dengan pengguna internet terbesar keempat secara global dengan penetrasi mencapai 78,19% atau sekitar 215,63 juta pengguna pada 2023 (APJII, 2023). Namun, kualitas dan karakter partisipasi digital sangat beragam, mencerminkan ketimpangan yang mendalam dalam hal akses, kompetensi, dan motivasi.

Lim (2014) dalam *Media & Society* menganalisis pola penggunaan internet di Indonesia dan mengidentifikasi apa yang disebutnya sebagai 'paradoks Indonesia': tingginya adopsi media sosial yang mengejutkan tidak diikuti oleh peningkatan partisipasi politik yang bermakna melainkan justru lebih banyak digunakan untuk hiburan, komunikasi personal, dan ekspresi identitas kultural dan keagamaan. Temuan ini menantang asumsi optimistis bahwa penetrasi internet secara otomatis akan meningkatkan kualitas demokrasi.

Sebaliknya, beberapa peristiwa menunjukkan kapasitas nyata media digital untuk mobilisasi politik di Indonesia. Gerakan 'Koin untuk Prita' (2009) yang berhasil mengumpulkan dana dan

dukungan untuk seorang ibu yang dipidanakan karena mengeluh tentang pelayanan rumah sakit di *mailing list* menjadi salah satu kasus paling awal tentang kekuatan solidaritas digital Indonesia. Gerakan #SaveKPK dan #ReformasiDikorupsi (2019) menunjukkan kemampuan generasi muda untuk mengorganisir protes nasional yang terkoordinasi melalui Twitter dan Instagram. Dan pada Pilpres 2024, kampanye digital dari semua kubu menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi medan pertempuran politik yang tidak kalah penting dari lapangan dan layar televisi.

Catatan Kunci
Data Kewarganegaraan Digital Indonesia (2023-2024):
• 215,63 juta pengguna internet (78,19% penetrasi) – APJII 2023
• 167 juta pengguna aktif media sosial (60,4% populasi) – We Are Social 2024
• 4 jam 51 menit rata-rata waktu online harian per pengguna
• 88,7% akses internet melalui smartphone (dominan mobile)
• WhatsApp (90,9%), Instagram (86,5%), Facebook (85,3%), TikTok (73,5%) – platform terpopuler
• Indeks Literasi Digital Nasional: 3,54/5 (kategori 'Sedang') – Kominfo 2022

4. Media Sosial, Polarisasi, dan Tantangan Demokrasi

Salah satu fenomena paling mengkhawatirkan dalam transformasi kewarganegaraan digital di Indonesia adalah meningkatnya polarisasi sosial-politik yang diperkuat oleh ekosistem media sosial. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemilihan presiden 2019 yang oleh pengamat internasional disebut sebagai salah satu pemilihan paling polarisasi dalam sejarah Indonesia meninggalkan luka sosial yang dalam di masyarakat, yang sebagian besar diekspresikan dan diperkuat melalui media sosial (Warburton & Gammon, 2019).

Fenomena ini dapat dipahami melalui beberapa mekanisme yang saling memperkuat. Pertama, algoritma media sosial yang dirancang untuk memaksimalkan *engagement* (keterlibatan) cenderung memprioritaskan konten yang memicu emosi kuat kemarahan, ketakutan, dan outrage memiliki engagement rate yang jauh lebih tinggi dari konten informatif yang tenang. Kedua, *echo chamber* yang terbentuk dari jaringan pertemanan yang homogen secara ideologis membuat pandangan-pandangan ekstrem lebih sering terekspos dan lebih jarang ditantang. Ketiga, fitur anonimitas parsial di beberapa *platform* menurunkan hambatan psikologis untuk perilaku agresif yang tidak akan dilakukan dalam interaksi tatap muka.

Namun penting untuk menghindari determinisme teknologis yang berlebihan. Polarisasi di Indonesia memiliki akar yang jauh lebih dalam dari sekadar media sosial termasuk ketimpangan ekonomi, fragmentasi identitas keagamaan dan etnis, dan warisan sejarah otoritarianisme yang belum sepenuhnya diolah. Media sosial berfungsi sebagai amplifier dan akselerator dari tegangan-tegangan sosial yang sudah ada, bukan sebagai penyebab tunggal. Pujilah analisis yang lebih nuansit dari Syarif & Rahman (2021)

yang menemukan bahwa polarisasi digital di Indonesia lebih kuat di kalangan elit politik dan *opinion leaders* daripada di kalangan warga biasa menunjukkan bahwa elit memiliki tanggung jawab khusus dalam ekosistem digital.

C. DEFINISI DAN RUANG LINGKUP LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

1. Definisi-definisi Utama dalam Literatur

Literasi kewarganegaraan digital (*digital civic literacy*) adalah konstruk interdisipliner yang belum memiliki definisi tunggal yang disepakati secara universal dalam komunitas akademis. Berbagai definisi yang ada mencerminkan perbedaan penekanan antara dimensi teknis, kritis, etis, dan partisipatif dari konsep ini. Berikut adalah beberapa definisi utama yang paling berpengaruh:

Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) dalam *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation* mendefinisikan kewarganegaraan digital sebagai 'kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat online.' Definisi ini mencakup akses terhadap internet dan perangkat digital, keterampilan teknis menggunakannya, serta kapasitas untuk terlibat dalam kehidupan sipil, politik, dan ekonomi secara online. Definisi Mossberger et al. bersifat inklusif dan pragmatis, namun dikritik oleh beberapa sarjana karena terlalu menekankan dimensi partisipasi dan akses, kurang memberikan perhatian pada dimensi kritis dan nilai.

Ribble (2015) dalam *Digital Citizenship in Schools* mendefinisikan kewarganegaraan digital sebagai 'norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi' dan mengidentifikasi sembilan elemen yang

membentuknya: (1) *Digital Access* partisipasi elektronis penuh bagi semua; (2) *Digital Commerce* pembelian dan penjualan elektronik; (3) *Digital Communication* pertukaran informasi elektronik; (4) *Digital Literacy* proses pengajaran dan pembelajaran tentang teknologi; (5) *Digital Etiquette* standar dan prosedur elektronik; (6) *Digital Law* pertanggungjawaban elektronis atas tindakan dan perbuatan; (7) *Digital Rights and Responsibilities* kebebasan yang diperluas bagi semua di dunia digital; (8) *Digital Health and Wellness* kesehatan fisik dan psikologis di dunia digital; dan (9) *Digital Security* proteksi dan keamanan elektronik.

Tabel 1.3 Data Kewarganegaraan Digital Indonesia 2023-2024

9 Elemen Kewarganegaraan <i>Digital Ribble</i> (2015)	Tema Utama
1. <i>Digital Access</i>	<i>Respect</i> (Menghormati)
2. <i>Digital Etiquette</i>	<i>Respect</i> (Menghormati)
3. <i>Digital Law</i>	<i>Respect</i> (Menghormati)
4. <i>Digital Communication</i>	<i>Educate</i> (Mendidik)
5. <i>Digital Literacy</i>	<i>Educate</i> (Mendidik)
6. <i>Digital Commerce</i>	<i>Educate</i> (Mendidik)
7. <i>Digital Rights & Responsibilities</i>	<i>Protect</i> (Melindungi)
8. <i>Digital Safety</i>	<i>Protect</i> (Melindungi)
9. <i>Digital Health & Wellness</i>	<i>Protect</i> (Melindungi)

Isin dan Ruppert (2015) dalam *Being Digital Citizens* menawarkan perspektif yang jauh lebih politis dan kritis. Mereka mendefinisikan kewarganegaraan digital bukan sebagai status

atau seperangkat kompetensi, melainkan sebagai 'aksi' (*acts*) tindakan-tindakan yang 'membuat klaim' dan 'membuat perbedaan' di ruang digital. Bagi Isin dan Ruppert, *digital citizenship* adalah praktik yang melibatkan pembentukan subjek, formasi subjektivitas, dan pengklaiman hak dalam kondisi digital. Perspektif ini berakar pada tradisi *critical legal studies* dan teori kewarganegaraan *pasca-positivis*.

Sintesis yang paling komprehensif untuk konteks pendidikan tinggi dapat ditemukan dalam definisi yang dikembangkan oleh CSTA (*Computer Science Teachers Association*) dan ISTE (2011) yang mendefinisikan *digital citizenship* sebagai 'pemahaman tentang isu-isu etis, kultural, dan sosial yang terkait dengan teknologi dan praktik-praktik yang bertanggung jawab untuk menegosiasi dunia digital.' Definisi ini memiliki kelebihan dalam mengintegrasikan dimensi teknis, etis, sosial, dan kultural yang semuanya relevan untuk pembentukan warga negara digital yang komprehensif.

2. Komponen dan Dimensi Literasi Kewarganegaraan Digital

Berdasarkan sintesis berbagai definisi dan kerangka yang ada, literasi kewarganegaraan digital dapat dipahami sebagai konstruk yang memiliki setidaknya lima dimensi yang saling berkaitan:

Dimensi pertama adalah Kompetensi Teknis-Operasional (*Technical-Operational Competence*). Ini adalah dimensi paling dasar yang mencakup kemampuan menggunakan perangkat keras dan lunak digital, menavigasi internet dan berbagai *platform digital*, melakukan transaksi digital, dan memahami dasar-dasar keamanan digital. Tanpa kompetensi ini, seseorang tidak dapat berpartisipasi sama sekali dalam kehidupan digital. Namun kompetensi teknis semata tidak mencukupi untuk

kewarganegaraan digital yang bermakna ini hanyalah prerequisite, bukan tujuan akhir.

Dimensi kedua adalah Literasi Informasi Kritis (*Critical Information Literacy*). Ini mencakup kemampuan untuk mencari, menemukan, mengevaluasi, mengorganisir, dan menggunakan informasi digital secara kritis. Di era di mana produksi konten digital tidak memerlukan gatekeeper profesional, kemampuan untuk membedakan informasi yang kredibel dari disinformasi dan propaganda menjadi kompetensi kewarganegaraan yang sangat penting. *American Library Association* (ALA) mendefinisikan *information literacy* sebagai kemampuan 'mengenal kapan informasi dibutuhkan, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif.'

Dimensi ketiga adalah Etika dan Tanggung Jawab Digital (*Digital Ethics and Responsibility*). Ini mencakup pemahaman dan penerapan norma-norma etis dalam berbagai konteks digital: netiquette, penghormatan terhadap privasi orang lain, integritas dalam komunikasi digital, penghindaran *cyberbullying*, dan penggunaan konten secara bertanggung jawab (termasuk respek terhadap hak kekayaan intelektual). Dimensi ini berakar pada tradisi etika kewarganegaraan yang menekankan tanggung jawab terhadap sesama warga negara dalam komunitas bersama.

Dimensi keempat adalah Hak dan Advokasi Digital (*Digital Rights and Advocacy*). Ini mencakup pemahaman tentang hak-hak warga negara di ruang digital hak privasi, kebebasan berekspresi, akses yang setara, dan perlindungan dari diskriminasi algoritmik serta kemampuan untuk mengadvokasi hak-hak tersebut baik secara individual maupun kolektif. Dimensi ini sangat relevan dalam konteks Indonesia di mana regulasi digital masih

berkembang dan keseimbangan antara hak dan pembatasan masih diperdebatkan.

Dimensi kelima adalah Partisipasi Demokratis Digital (*Democratic Digital Participation*). Ini adalah dimensi puncak yang mencakup kemampuan dan disposisi untuk terlibat secara konstruktif dalam kehidupan demokratis melalui berbagai medium digital: berpartisipasi dalam deliberasi publik online, menggunakan teknologi untuk advokasi dan kampanye isu publik, mengawasi kekuasaan melalui citizen journalism dan *fact-checking*, dan berkontribusi pada *governance digital* yang lebih demokratis. Ini adalah dimensi yang paling dekat dengan tradisi pendidikan kewarganegaraan kritis (*critical civic education*).

Catatan Kunci
5 Dimensi Literasi Kewarganegaraan Digital (Sintesis Penulis):
1) Kompetensi Teknis-Operasional – keterampilan dasar menggunakan teknologi digital
2) Literasi Informasi Kritis – mengevaluasi, memverifikasi, dan menggunakan informasi secara kritis
3) Etika dan Tanggung Jawab Digital – norma dan nilai dalam berinteraksi di ruang digital
4) Hak dan Advokasi Digital – memahami dan memperjuangkan hak-hak sebagai warga digital
5) Partisipasi Demokratis Digital – terlibat secara konstruktif dalam kehidupan demokratis melalui digital

3. Kerangka Standar dan Indikator Nasional

Di Indonesia, upaya untuk mengoperasionalkan literasi kewarganegaraan digital dalam bentuk standar dan indikator yang terukur masih dalam tahap perkembangan. Indeks Literasi Digital Nasional yang dikembangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022) mengukur literasi digital masyarakat Indonesia melalui empat pilar utama: (1) Kecakapan Digital (*Digital Skills*) kemampuan menggunakan perangkat dan platform digital; (2) Budaya Digital (*Digital Culture*) nilai-nilai dan norma dalam penggunaan teknologi; (3) Etika Digital (*Digital Ethics*) perilaku berdasarkan nilai dan norma yang berlaku; dan (4) Keamanan Digital (*Digital Safety*) kemampuan melindungi diri dari ancaman digital.

Kerangka empat pilar ini merupakan kontribusi penting dalam operasionalisasi literasi digital untuk konteks Indonesia. Namun dari perspektif literasi kewarganegaraan digital, kerangka ini memiliki keterbatasan: ia kurang memberikan penekanan pada dimensi politik dan demokratis dari kewarganegaraan digital termasuk pemahaman tentang hak-hak digital, partisipasi dalam proses kebijakan, dan kemampuan untuk mengkritisi kekuasaan secara konstruktif. Pengembangan kurikulum dan standar literasi kewarganegaraan digital yang komprehensif memerlukan integrasi antara kerangka Koinfo dengan dimensi-dimensi kewarganegaraan yang lebih politis.

D. URGENSI LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL DALAM PENDIDIKAN

1. Dimensi Demokratis: Demokrasi di *Era Post-Truth*

Demokrasi dalam pengertian minimalisnya sebagai sistem di mana warga negara memilih pemimpin mereka melalui pemilihan yang bebas dan adil memerlukan prasyarat informasional: warga negara harus memiliki akses pada informasi yang cukup akurat untuk membuat keputusan politik yang bermakna. Prasyarat ini terancam serius di era yang disebut sebagai '*post-truth*' di mana 'objektif fakta-fakta kurang berpengaruh dalam membentuk opini publik dibandingkan daya tarik terhadap emosi dan keyakinan personal' (*Oxford Dictionaries*, 2016, '*Post-truth*' sebagai *Word of the Year*).

Kekhawatiran tentang '*post-truth politics*' bukan fenomena baru propagandis dan politisi telah selama berabad-abad memanipulasi fakta untuk kepentingan kekuasaan. Yang baru adalah skala dan kecepatan di mana informasi palsu dapat menyebar di era media sosial, serta kemampuan teknologi AI untuk menciptakan konten manipulatif yang semakin sulit dibedakan dari konten asli. Vosoughi, Roy, dan Aral (2018) dalam *Science* menemukan bahwa berita palsu menyebar 70% lebih cepat dari berita benar di Twitter, menjangkau enam kali lebih banyak orang, dan memerlukan 20 kali lebih sedikit waktu untuk mencapai 1.500 pengguna. Data ini menunjukkan betapa infrastruktur media sosial yang ada secara struktural lebih kondusif bagi penyebaran disinformasi daripada penyebaran informasi yang akurat.

Dalam konteks demokrasi Indonesia yang masih relatif muda dan konsolidatif, tantangan ini sangat serius. Reformasi 1998 membuka kran kebebasan pers dan berekspresi yang luar biasa

setelah 32 tahun represi Orde Baru. Namun kebebasan ini hadir bersamaan dengan minimnya tradisi verifikasi informasi dan lemahnya infrastruktur literasi media di masyarakat menciptakan kondisi yang sangat rentan terhadap manipulasi informasi. Survei *Alvara Research Center* (2019) menemukan bahwa lebih dari 60% masyarakat Indonesia mengakui pernah menyebarkan informasi tanpa verifikasi terlebih dahulu sebuah angka yang mencerminkan celah literasi digital yang sangat serius.

2. Dimensi Perlindungan: Privasi, Keamanan, dan Hak Digital

Dimensi perlindungan dari urgensi literasi kewarganegaraan digital berkaitan dengan kebutuhan warga negara untuk melindungi diri dari berbagai ancaman di ruang digital mulai dari kejahatan siber, pelanggaran privasi, penipuan online, hingga berbagai bentuk kekerasan digital. Data BSSN (2022) menunjukkan bahwa Indonesia menghadapi lebih dari satu miliar serangan siber per tahun, dengan kerugian ekonomi yang diestimasi mencapai miliaran dolar. Laporan *CyberSecurity Ventures* (2023) menempatkan Indonesia di antara sepuluh negara yang paling banyak menjadi target kejahatan siber di Asia.

Lebih dari sekadar kerugian finansial, pelanggaran privasi digital memiliki konsekuensi yang jauh lebih luas: kebocoran data dapat menyebabkan pencurian identitas, pelecehan berbasis gender online, doxxing, dan berbagai bentuk kekerasan digital lainnya. Kelompok yang paling rentan perempuan, jurnalis, aktivis, dan kelompok minoritas menghadapi risiko yang jauh lebih besar. KOMNAS Perempuan (2022) melaporkan peningkatan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) sebesar 300% dalam empat tahun terakhir, menunjukkan betapa mendesaknya kebutuhan akan literasi perlindungan digital terutama bagi perempuan.

Pada dimensi yang lebih makro, kebocoran data skala besar seperti kasus BPJS Kesehatan (2021) yang mengekspos data 279 juta warga negara menunjukkan bahwa kerentanan digital tidak hanya bersifat individual tetapi juga struktural dan institusional. Literasi kewarganegaraan digital yang komprehensif harus mencakup kemampuan warga untuk mengadvokasi standar perlindungan data yang lebih tinggi dari institusi-institusi negara dan swasta yang memegang data mereka, bukan hanya strategi perlindungan individual.

3. Dimensi Ekonomi: Partisipasi dalam Ekonomi Digital yang Inklusif

Transformasi digital ekonomi Indonesia berlangsung dengan kecepatan yang luar biasa. Indonesia memiliki nilai ekonomi digital yang diestimasi mencapai USD 77 miliar pada 2022 (Google, Temasek, Bain, 2022) dan diproyeksikan melampaui USD 130 miliar pada 2025 menjadikannya pasar digital terbesar di Asia Tenggara. Namun pertumbuhan ini tidak otomatis menguntungkan semua lapisan masyarakat secara merata. Manfaat ekonomi digital sangat terkonsentrasi di kalangan mereka yang memiliki kompetensi digital tinggi, konektivitas memadai, dan modal untuk berpartisipasi sebagai penyedia, bukan hanya konsumen, dalam ekosistem digital.

McKinsey Global Institute (2019) memperkirakan bahwa digitalisasi berpotensi meningkatkan PDB Indonesia sebesar USD 150 miliar pada 2025. Namun potensi ini hanya dapat direalisasikan jika ada investasi besar dalam peningkatan kompetensi digital tenaga kerja Indonesia di mana kesenjangan antara kebutuhan *skill digital* dan pasokan tenaga kerja yang terampil masih sangat besar. World Bank (2021) menemukan bahwa lebih dari 60% pekerjaan di Indonesia berisiko otomatisasi

dalam dua dekade ke depan, sementara hanya sekitar 30% tenaga kerja memiliki kompetensi digital yang memadai untuk bertransisi ke pekerjaan-pekerjaan baru yang diciptakan oleh ekonomi digital.

Dari perspektif kewarganegaraan, digitalisasi ekonomi menciptakan isu-isu baru yang memerlukan literasi khusus: pemahaman tentang hak-hak pekerja gig, kemampuan melindungi diri dari penipuan ekonomi digital, kesadaran tentang bias algoritmik dalam rekrutmen dan penilaian kredit, dan kapasitas untuk mengadvokasi regulasi ekonomi *platform* yang lebih adil. Ini adalah dimensi literasi kewarganegaraan digital yang seringkali terabaikan dalam diskusi yang berfokus pada dimensi politik dan keamanan.

4. Dimensi Psikologis: Kesehatan Mental dan Identitas di Era Digital

Dimensi keempat dari urgensi literasi kewarganegaraan digital berkaitan dengan dampak psikologis kehidupan digital terhadap kesehatan mental, pembentukan identitas, dan kesejahteraan warga negara khususnya generasi muda. Twenge (2017) dalam *iGen* mendokumentasikan bagaimana generasi yang tumbuh dengan *smartphone* (yang Twenge sebut 'iGen' atau 'Generation Z') menunjukkan peningkatan dramatis dalam tingkat depresi, kecemasan, dan perasaan kesepian dibandingkan generasi sebelumnya tren yang berkorelasi kuat dengan meningkatnya penggunaan media sosial.

Riset Haidt dan Allen (2020) yang dipublikasikan dalam *American Psychological Association* mengidentifikasi mekanisme kausal yang menghubungkan penggunaan media sosial dengan kesehatan mental yang lebih buruk pada remaja perempuan, termasuk: paparan konten body shaming dan standar kecantikan yang tidak realistis, perbandingan sosial yang konstan,

cyberbullying, dan ketergantungan pada validasi eksternal (likes dan komentar). Meski penelitian tentang hubungan kausal antara media sosial dan kesehatan mental masih dalam perdebatan akademis, tren yang mengkhawatirkan ini memerlukan respons pendidikan yang serius.

Dalam konteks Indonesia, survei Kementerian Kesehatan (2019) menemukan bahwa prevalensi gangguan mental emosional pada remaja Indonesia mencapai 9,8% angka yang mengkhawatirkan. Meski tidak seluruhnya dapat dikaitkan dengan penggunaan digital, keterkaitan antara pola konsumsi media sosial dan kesehatan mental remaja Indonesia telah mulai mendapat perhatian dari para peneliti. Literasi kewarganegaraan digital yang komprehensif harus mencakup kesadaran tentang dampak psikologis media sosial dan strategi kesehatan digital (*digital wellbeing*) yang konstruktif.

E. TANTANGAN GLOBAL DAN NASIONAL DALAM LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

1. Tantangan Global: *Infodemi, Surveillance Capitalism, dan Algorithmic Governance*

Pada tingkat global, fenomena 'infodemi' (*infodemic*) yang pertama kali digunakan secara luas oleh WHO selama pandemi COVID-19 telah menjadi ancaman struktural bagi kehidupan demokratis. Infodemi merujuk pada 'terlalu banyaknya informasi termasuk yang salah atau menyesatkan di lingkungan fisik atau digital.' Lebih mengkhawatirkan, infodemi bukan hanya fenomena krisis ia adalah kondisi kronis di era media sosial di mana kecepatan produksi dan distribusi konten jauh melampaui kapasitas verifikasi dan refleksi. Lovink (2019) berargumen dalam

Sad by Design bahwa arsitektur *platform* media sosial yang dirancang untuk memaksimalkan *engagement* secara struktural mendukung penyebaran konten kontroversial dan emosional menjadikan infodemi bukan kecelakaan melainkan fitur inherent dari model bisnis platform digital dominan.

Zuboff (2019) dalam *The Age of Surveillance Capitalism* mengidentifikasi apa yang disebutnya sebagai 'tantangan eksistensial paling mendesak bagi demokrasi di era digital': *surveillance capitalism* model ekonomi di mana pengalaman dan perilaku manusia diubah menjadi 'bahan baku' untuk ekstraksi, analisis, dan prediksi. Berbeda dari kapitalisme industri yang mengeksploitasi alam, *surveillance capitalism* mengeksploitasi sifat dasar manusia keinginan, kebutuhan, dan ketakutan tanpa persetujuan yang bermakna. Zuboff berargumen bahwa ini bukan hanya isu privasi, melainkan ancaman fundamental terhadap otonomi dan kedaulatan manusia.

"Surveillance capitalism unilaterally claims human experience as free raw material for translation into behavioral data... Rendered as behavioral data, the surplus is fed into advanced manufacturing processes known as 'machine intelligence'... and fabricated into prediction products that anticipate what you will do now, soon, and later."

Zuboff, 2019

Algorithmic governance penggunaan algoritma dalam keputusan-keputusan yang mempengaruhi kehidupan warga negara, mulai dari rekomendasi konten hingga penilaian risiko kejahatan dan alokasi layanan publik menciptakan tantangan baru bagi demokrasi dan keadilan. O'Neil (2016) dalam *Weapons of Math Destruction* mendokumentasikan bagaimana algoritma-

algoritma yang digunakan dalam berbagai sistem keputusan publik secara sistematis merugikan mereka yang sudah paling rentan: warga miskin, minoritas ras, dan mereka yang tidak memiliki akses pada ekosistem data formal. Yang lebih berbahaya, algoritma sering diperlakukan sebagai 'solusi objektif dan netral' yang menggantikan penilaian manusia yang bias padahal algoritma sendiri mengandung bias dari data historis yang mencerminkan ketidaksetaraan sosial yang sudah ada.

2. Tantangan Nasional: *Digital Divide*, Hoaks Politik, dan Regulasi yang Belum Optimal

Indonesia menghadapi serangkaian tantangan nasional yang spesifik dalam pengembangan literasi kewarganegaraan digital. Tantangan pertama dan paling fundamental adalah *digital divide* kesenjangan yang mendalam dalam akses dan kompetensi digital antara berbagai kelompok masyarakat. Meski penetrasi internet secara nasional telah mencapai 78%, distribusinya sangat tidak merata: penetrasi internet di DKI Jakarta mencapai hampir 100%, sementara di beberapa kabupaten di Papua dan Nusa Tenggara Timur masih di bawah 30% (BPS, 2022). Kesenjangan ini tidak hanya geografis, tetapi juga demografis: terdapat kesenjangan yang signifikan berdasarkan gender, usia, tingkat pendidikan, dan kondisi disabilitas.

Tantangan kedua adalah prevalensi hoaks politik yang tinggi, khususnya pada periode Pemilihan Umum. Mafindo (2023) melaporkan mengidentifikasi lebih dari 1.700 konten hoaks selama periode kampanye Pemilu 2024 meningkat signifikan dibanding Pemilu 2019. Yang mengkhawatirkan, konten-konten ini bukan hanya disebar oleh aktor jahat yang terorganisir, tetapi juga oleh warga biasa yang memiliki niat baik namun tidak memiliki kompetensi verifikasi yang memadai. Ini menunjukkan

bahwa solusi terhadap hoaks politik tidak cukup dengan pendekatan hukum semata melainkan memerlukan pendekatan pendidikan yang sistematis dan skala besar.

Perhatian
Perhatian: Hoaks di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda dari konteks Global Utara:
• Konten hoaks sering kali memadukan unsur agama, politik, dan nasionalisme kombinasi yang sangat efektif dalam memicu respons emosional
• WhatsApp group yang bersifat tertutup dan berbasis kepercayaan sosial menjadi kanal penyebaran hoaks yang paling efektif namun paling sulit dimonitor
• Sebagian besar penyebar hoaks bukan aktor jahat terorganisir melainkan warga biasa yang percaya pada konten yang mereka sebar
• Pendekatan penindakan hukum semata (UU ITE) tidak efektif dan berpotensi mengkriminalisasi ekspresi yang sah
Implikasi: Diperlukan pendekatan pendidikan literasi digital jangka panjang yang menyentuh akar permasalahan.

Tantangan ketiga adalah regulasi digital yang masih dalam proses pematangan. Indonesia telah memiliki berbagai regulasi digital UU ITE (2008, direvisi 2016 dan 2024), UU Perlindungan Data Pribadi (2022), Peraturan Pemerintah tentang konten internet, dan berbagai regulasi sektoral. Namun ekosistem regulasi ini masih memiliki beberapa kelemahan: tumpang tindih

antara berbagai regulasi, inkonsistensi penegakan hukum, kurangnya mekanisme pengawasan yang independen, dan seringkali tertinggal dari perkembangan teknologi yang pesat. Lebih fundamental, masih ada perdebatan tentang keseimbangan yang tepat antara kebebasan digital dan pembatasan untuk melindungi keamanan, ketertiban, dan hak-hak warga negara perdebatan yang mencerminkan tegangan yang lebih dalam antara nilai-nilai liberalisme dan komunitarianisme dalam demokrasi Indonesia.

STUDI KASUS

Hoaks COVID-19 di Indonesia dan Lessons Learned untuk Literasi Digital
Pandemi COVID-19 (2020-2022) menjadi ujian terbesar bagi ketahanan literasi digital masyarakat Indonesia. Dalam kurun waktu dua tahun, Mafindo (2022) mengidentifikasi lebih dari 2.000 konten hoaks terkait COVID-19 yang beredar di berbagai platform, mencakup klaim tentang: asal-usul virus (termasuk teori konspirasi), efektivitas dan keamanan vaksin, obat-obatan 'muja'rab' yang tidak terverifikasi, dan keefektifan protokol kesehatan.
Penelitian lintas negara Roozenbeek et al. (2020) yang melibatkan responden dari 26 negara, termasuk Indonesia, menemukan korelasi negatif yang signifikan antara paparan disinformasi COVID-19 dan kepatuhan terhadap protokol kesehatan. Ini menunjukkan bahwa hoaks memiliki konsekuensi yang dapat

diukur terhadap kesehatan dan keselamatan publik melampaui sekadar 'kesalahan informasi yang tidak berbahaya'.

Yang menarik dari konteks Indonesia adalah peran besar tokoh agama dan komunitas keagamaan dalam ekosistem informasi COVID-19. Penelitian Fauzia et al. (2021) menemukan bahwa kepercayaan terhadap informasi dari tokoh agama lebih tinggi dari kepercayaan terhadap otoritas kesehatan pemerintah di sebagian kelompok masyarakat menciptakan tantangan khusus bagi komunikasi kesehatan publik.

Respons yang paling efektif tidak datang dari penindakan hukum, melainkan dari kolaborasi antara komunitas *fact-checker*, jurnalis, akademisi, tokoh agama yang berintegritas, dan *platform digital* menunjukkan bahwa literasi digital yang efektif memerlukan pendekatan ekosistem yang melibatkan berbagai aktor.

Pelajaran untuk Pendidikan: Program literasi digital harus menjangkau komunitas, bukan hanya mahasiswa melibatkan tokoh-tokoh yang dipercaya masyarakat sebagai agen literasi, dan menggunakan bahasa serta format yang relevan bagi kelompok sasaran.

AKTIVITAS PEMBELAJARAN 1

Aktivitas 1.1 – Audit Jejak Digital (*Individual*): Googling nama Anda sendiri selama 20 menit dan inventarisasi semua konten yang dapat ditemukan. Buat laporan singkat: konten apa yang muncul? Apakah representasi digital Anda mencerminkan

identitas yang ingin Anda proyeksikan? Apa risiko yang mungkin timbul dari jejak digital yang ada?
Aktivitas 1.2 – Pemetaan Ekosistem Informasi (Kelompok 3-4 orang): Pilih satu topik berita yang sedang <i>trending</i> di Indonesia. Telusuri bagaimana informasi tentang topik ini tersebar: siapa yang memproduksi, melalui platform apa, dengan narasi seperti apa, kepada audiens siapa? Presentasikan temuan sebagai <i>'information ecosystem map'</i> .
Aktivitas 1.3 – <i>Self-Assessment Literasi Digital</i> (Individual): Isi kuesioner <i>self-assessment</i> berdasarkan 5 dimensi literasi kewarganegaraan digital yang dibahas dalam bab. Identifikasi dimensi terkuat dan terlemah Anda. Buat rencana pengembangan diri (<i>individual learning plan</i>) untuk satu semester ke depan.
Aktivitas 1.4 – Studi Komparatif (Esai 600 kata): Bandingkan profil 'Dutiful Citizen' dan 'Self-Actualizing Citizen' Bennett dalam konteks mahasiswa Indonesia saat ini. Berdasarkan observasi Anda, model mana yang lebih dominan? Apa implikasinya bagi pendidikan kewarganegaraan?

RINGKASAN

Literasi telah berevolusi dari kemampuan membaca-menulis sederhana menuju konstruk multidimensional yang mencakup literasi fungsional, literasi kritis, literasi media, dan literasi digital setiap tahap evolusi mencerminkan perubahan dalam konteks sosial dan teknologi.

Street (1984) membedakan model otonom dan ideologis literasi; Freire (1970) menekankan literasi sebagai 'membaca kata dan membaca dunia'; Gilster (1997) menekankan berpikir kritis sebagai inti literasi digital ketiganya membentuk fondasi literasi kewarganegaraan digital yang kritis.
Bennett (2008) mengidentifikasi transisi dari 'Dutiful Citizen' ke 'Self-Actualizing Citizen' pergeseran yang sangat relevan untuk memahami dinamika partisipasi politik generasi digital Indonesia.
Literasi kewarganegaraan digital memiliki lima dimensi saling berkaitan: kompetensi teknis-operasional, literasi informasi kritis, etika digital, hak dan advokasi, dan partisipasi demokratis.
Urgensi literasi kewarganegaraan digital beroperasi pada empat dimensi: demokratis (melawan post-truth), perlindungan (dari ancaman siber), ekonomi (partisipasi inklusif), dan psikologis (kesehatan mental).
Indonesia menghadapi tantangan spesifik: digital divide yang dalam, prevalensi hoaks politik tinggi, dan regulasi digital yang masih dalam proses pematangan semua memerlukan respons pendidikan sistematis.

SOAL LATIHAN

No.	Soal Latihan dan Evaluasi
1	Jelaskan dan berikan contoh perbedaan antara 'model otonom' dan 'model ideologis' literasi menurut Brian Street

No.	Soal Latihan dan Evaluasi
	(1984). Mengapa perbedaan ini penting untuk desain program literasi kewarganegaraan digital?
2	Buatlah analisis komparatif yang mendalam tentang perbedaan antara 'Dutiful Citizen' dan 'Self-Actualizing Citizen' Bennett (2008). Berdasarkan pengamatan Anda terhadap perilaku digital rekan-rekan mahasiswa, model mana yang lebih dominan? Apa konsekuensinya bagi partisipasi demokratis?
3	Identifikasi dan jelaskan lima komponen/dimensi literasi kewarganegaraan digital yang dibahas dalam bab ini. Berikan contoh konkret dari konteks Indonesia untuk setiap dimensi.
4	Mengapa fenomena 'post-truth' dianggap sebagai ancaman eksistensial bagi demokrasi? Berikan argumen yang didukung data empiris dan teori tentang mengapa literasi kewarganegaraan digital adalah respons yang tepat terhadap tantangan ini.
5	Analisis secara kritis laporan Indeks Literasi Digital Nasional 2022 yang menunjukkan skor 3,54/5 untuk Indonesia. Apa kekuatan dan keterbatasan indeks ini sebagai alat pengukuran? Dimensi apa yang menurut Anda paling kritis untuk ditingkatkan, dan mengapa?
6	Tulis esai argumentatif (700-900 kata) dengan judul: 'Apakah penetrasi internet yang tinggi otomatis meningkatkan

No.	Soal Latihan dan Evaluasi
	kualitas demokrasi di Indonesia?' Gunakan minimal lima referensi akademis.

BAB 2

LANDASAN FILOSOFIS DAN TEORETIS KEWARGANEGARAAN DIGITAL

CAPAIAN PEMBELAJARAN BAB

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa mampu:

1. Menguraikan konsep kewarganegaraan dalam sejarah filsafat politik dari Aristoteles hingga pemikir kontemporer secara komparatif
2. Membedakan dan menganalisis tiga tradisi besar kewarganegaraan: civic republicanism, liberal citizenship, dan cosmopolitan citizenship
3. Menjelaskan dan mengaplikasikan teori masyarakat informasi (*Bell*) dan masyarakat jaringan (*Castells*) untuk memahami ekosistem kewarganegaraan digital
4. Menganalisis perspektif kritis Foucault, Gramsci, dan Zuboff tentang kekuasaan, kontrol digital, dan implikasinya terhadap demokrasi
5. Mengintegrasikan berbagai landasan teoretis untuk membangun kerangka analitis kewarganegaraan digital yang relevan bagi konteks Indonesia

PETA KONSEP BAB
Filsafat Kewarganegaraan: <i>Aristoteles</i> → <i>Locke</i> → <i>Rousseau</i> → <i>Rawls</i> → <i>Habermas</i>
Tiga Tradisi: <i>Civic Republicanism</i> ↔ <i>Liberal Citizenship</i> ↔ <i>Cosmopolitan Citizenship</i>
Masyarakat Informasi (<i>Bell, Toffler</i>) → Masyarakat Jaringan (<i>Castells</i>) → <i>Platform Society</i> (<i>Van Dijck</i>)
Perspektif Kritis: <i>Foucault (Panopticon)</i> + <i>Gramsci (Hegemoni)</i> + <i>Zuboff (Surveillance Capitalism)</i>
Sintesis: Kerangka Analitis Kewarganegaraan Digital untuk Konteks Indonesia

A. KONSEP KEWARGANEGARAAN: DARI ZAMAN KLASIK HINGGA MODERNITAS

1. Kewarganegaraan dalam Tradisi Yunani Kuno: *Aristoteles* dan *Polis*

Pemikiran tentang kewarganegaraan yang paling sistematis pertama kali dikembangkan di kota-kota negara (*polis*) Yunani kuno, khususnya Athena, pada abad ke-5 dan ke-4 SM. *Aristoteles* dalam *Politics* mendefinisikan warga negara (*polites*) sebagai 'seseorang yang berbagi dalam mengadili dan memerintah' sebuah definisi yang menempatkan partisipasi aktif dalam kehidupan publik, bukan sekadar status atau identitas, sebagai esensi kewarganegaraan.

Konsep *Aristoteles* tentang manusia sebagai 'hewan politik' (*zoon politikon*) mengandung implikasi normatif yang mendalam:

manusia hanya dapat merealisasikan potensi terbaiknya (eudaimonia kebahagiaan atau berkembang) dalam konteks komunitas politik (*polis*). Aristoteles menulis: 'Orang yang tidak mampu hidup dalam masyarakat, atau yang tidak membutuhkan apa pun karena cukup bagi dirinya sendiri, bukanlah bagian dari negara; ia harus menjadi binatang buas atau seorang dewa.' Ini adalah pernyataan filosofis yang sangat kuat tentang sifat sosial-politik manusia sebuah premis yang menentukan seluruh tradisi pemikiran republikan tentang kewarganegaraan.

Namun kewarganegaraan Athena sangat eksklusif: hanya laki-laki dewasa yang lahir dari orang tua warga negara Athena yang memenuhi syarat. Perempuan, budak, dan orang asing (*metoikoi*) dikecualikan sepenuhnya ketidaksetaraan yang mencerminkan kontradiksi fundamental antara nilai partisipasi demokratis dan struktur hierarki sosial yang ada. Kontradiksi ini bukan hanya catatan sejarah yang relevan secara akademis, tetapi juga mengingatkan kita bahwa bahkan dalam sistem yang mengklaim demokratis, pertanyaan tentang siapa yang diakui sebagai 'warga negara' yang penuh selalu merupakan pertanyaan politis yang melibatkan kekuasaan dan inklusivitas.

Cicero (abad ke-1 SM) mengembangkan konsep kewarganegaraan dalam konteks Republik Romawi dengan memperkenalkan gagasan tentang '*res publica*' (kepentingan bersama) sebagai milik bersama semua warga. Cicero dalam *De Re Publica* berargumen bahwa kewarganegaraan mengandung kewajiban moral untuk menempatkan kepentingan publik di atas kepentingan pribadi sebuah nilai yang menjadi fondasi etika kewarganegaraan republikan. Konsep *ciceronian* tentang '*commonwealth*' (persekutuan kepentingan bersama) ini kemudian

DAFTAR PUSTAKA

- Acs, Z. J., Audretsch, D. B., & Lehmann, E. E. (2014). The knowledge spillover theory of entrepreneurship. *Small Business Economics*, 32(1), 15–30.
- Anderson, R., Barton, C., Böhme, R., Clayton, R., van Eeten, M. J. G., Levi, M., Moore, T., & Savage, S. (2013). Measuring the cost of cybercrime. In R. Böhme (Ed.), *The Economics of Information Security and Privacy* (pp. 265–300). Springer.
- Andreotti, V. O. (2014). Soft vs. critical global citizenship education. *Policy & Practice: A Development Education Review*, 3, 40–51.
- APJII. (2023). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press.
- Aristotle. (1962). *The Politics* (T. A. Sinclair, Trans.). Penguin Books. (Original work ca. 350 BCE).
- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216–224.
- Aspinall, E., & As'ad, M. U. (2020). The politics of street protest in democratic Indonesia. *Asian Studies Review*, 44(4), 589–609.
- Bail, C. A., Argyle, L. P., Brown, T. W., Bumpus, J. P., Chen, H., Hunzaker, M. B. F., Lee, J., Mann, M., Merhout, F., & Volfovsky, A. (2018). Exposure to opposing views on social media can increase political polarization. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(37), 9216–9221.

- Bell, D. (1973). *The Coming of Post-Industrial Society*. Basic Books.
- Benhabib, S. (2004). *The Rights of Others: Aliens, Residents, and Citizens*. Cambridge University Press.
- Bennett, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. In W. L. Bennett (Ed.), *Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth* (pp. 1–24). MIT Press.
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2013). *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*. Cambridge University Press.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (pp. 17–66). Springer.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power* (G. Raymond & M. Adamson, Trans.). Polity Press.
- Boulianne, S. (2015). Social media use and participation: A meta-analysis of current research. *Information, Communication & Society*, 18(5), 524–538.
- Brady, W. J., Wills, J. A., Jost, J. T., Tucker, J. A., & Van Bavel, J. J. (2017). Emotion shapes the diffusion of moralized content in social networks. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(28), 7313–7318.
- Brandeis, L. D., & Warren, S. D. (1890). The right to privacy. *Harvard Law Review*, 4(5), 193–220.

- Brignull, H. (2010). Dark patterns: User interfaces designed to trick people. DarkPatterns.org.
- Bridle, J. (2018). *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. Verso.
- Brundage, M., Avin, S., Clark, J., Toner, H., Eckersley, P., Garfinkel, B., Dafoe, A., Scharre, P., Zeitzoff, T., Filar, B., Anderson, H., Roff, H., Allen, G. C., Steinhardt, J., Flynn, C., hÉigeartaigh, S. Ó., Beard, S., Brundage, M., & Amodei, D. (2018). *The Malicious Use of Artificial Intelligence*. Future of Humanity Institute.
- BSSN. (2021). *Strategi Keamanan Siber Nasional Indonesia*. Badan Siber dan Sandi Negara.
- BSSN. (2022). *Laporan Tahunan Keamanan Siber Nasional 2022*. Badan Siber dan Sandi Negara.
- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters.
- Byung-Chul Han. (2015). *The Transparency Society*. Stanford University Press.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society (The Information Age, Vol. 1)*. Blackwell.
- Castells, M. (2012). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Polity Press.
- Caulfield, M. (2019). *SIFT (The Four Moves)*. Hapgood.
- Chesney, R., & Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753–1820.

- Cialdini, R. B. (1984). *Influence: The Psychology of Persuasion*. William Morrow.
- Coleman, S., & Blumler, J. G. (2009). *The Internet and Democratic Citizenship*. Cambridge University Press.
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life*. Stanford University Press.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development*. Learning Policy Institute.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. Macmillan.
- Dworkin, R. (2011). *Justice for Hedgehogs*. Harvard University Press.
- Earl, J., & Kimport, K. (2011). *Digitally Enabled Social Change*. MIT Press.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Eubanks, V. (2018). *Automating Inequality*. St. Martin's Press.
- European Parliament. (2016). Regulation (EU) 2016/679 (GDPR). *Official Journal of the European Union*.
- European Commission. (2024). Artificial Intelligence Act (EU 2024/1689). *Official Journal of the EU*.
- Eyler, J., & Giles, D. E. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning?* Jossey-Bass.
- Festinger, L. (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford University Press.

- Foucault, M. (1975). *Surveiller et Punir: Naissance de la Prison*. Gallimard.
- Fraser, N. (1990). Rethinking the public sphere. *Social Text*, 25/26, 56–80.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Herder and Herder.
- Gillespie, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, 12(3), 347–364.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Gladwell, M. (2010, October 4). Small change: Why the revolution will not be tweeted. *The New Yorker*.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor.
- Google, Temasek, & Bain & Company. (2023). *e-Conomy SEA 2023*. Google.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks* (Q. Hoare & G. N. Smith, Trans.). Lawrence and Wishart.
- Gray, M. L., & Suri, S. (2019). *Ghost Work*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Habermas, J. (1989). *The Structural Transformation of the Public Sphere* (T. Burger, Trans.). MIT Press.
- Hadnagy, C. (2010). *Social Engineering: The Art of Human Hacking*. Wiley.
- Hasyim, M., & Pratiwi, D. (2022). Regulasi tenaga kerja platform digital: Studi kasus pengemudi ojek online di Pekanbaru. *Jurnal Administrasi Publik*, 12(2), 88–105.

- Held, D. (1995). *Democracy and the Global Order*. Polity Press.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research*, 14(3), 206–221.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. The Aspen Institute.
- Howard, P. N., Duffy, A., Freelon, D., Hussain, M. M., Mari, W., & Mazaid, M. (2011). *Opening Closed Regimes: What was the Role of Social Media During the Arab Spring? Project on Information Technology and Political Islam*.
- Isin, E., & Ruppert, E. (2015). *Being Digital Citizens*. Rowman & Littlefield.
- ISTE. (2019). *ISTE Standards for Educators*. International Society for Technology in Education.
- ITU. (2023). *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2023*. International Telecommunication Union.
- Jackson, S. J., Bailey, M., & Welles, B. F. (2020). *#HashtagActivism*. MIT Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. MacArthur Foundation.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux.
- Kant, I. (1795/1917). *Perpetual Peace* (M. C. Smith, Trans.). Allen and Unwin.

- Katz, L. F., & Krueger, A. B. (2016). The rise and nature of alternative work arrangements. NBER Working Paper No. 22667.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Kurikulum Merdeka: Profil Pelajar Pancasila. Kemendikbudristek RI.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). Indeks Literasi Digital Nasional 2022. Kominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). Surat Edaran tentang Etika Kecerdasan Artifisial. Kominfo.
- Khan, L. M. (2017). Amazon's antitrust paradox. *Yale Law Journal*, 126(3), 710–805.
- KOMNAS Perempuan. (2022). Catatan Tahunan Kekerasan terhadap Perempuan 2022. KOMNAS Perempuan.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Seven essentials for project-based learning. *Educational Leadership*, 68(1), 34–37.
- Lessig, L. (1999). *Code and Other Laws of Cyberspace*. Basic Books.
- Lewandowsky, S., & van der Linden, S. (2021). Countering misinformation and fake news through inoculation and prebunking. *European Review of Social Psychology*, 32(2), 348–384.
- Lim, M. (2013). Many clicks but little sticks: Social media activism in Indonesia. *Journal of Contemporary Asia*, 43(4), 636–657.

- Lim, M. (2017). Freedom to hate: Social media, algorithmic enclaves, and the rise of tribal nationalism in Indonesia. *Critical Asian Studies*, 49(3), 411–427.
- Locke, J. (1689/1988). *Two Treatises of Government* (P. Laslett, Ed.). Cambridge University Press.
- Mafindo. (2022). Laporan Tahunan Pemantauan Hoaks 2022. Masyarakat Anti Fitnah Indonesia.
- Marshall, T. H. (1950). *Citizenship and Social Class*. Cambridge University Press.
- Meijer, A., & Bolívar, M. P. R. (2016). Governing the smart city. *International Review of Administrative Sciences*, 82(2), 392–408.
- Melissen, J. (Ed.). (2005). *The New Public Diplomacy*. Palgrave Macmillan.
- Mihelj, S., & Jiménez-Martínez, C. (2021). Digital nationalism. *Nations and Nationalism*, 27(2), 331–346.
- Mignolo, W. D. (2012). *Local Histories/Global Designs*. Princeton University Press.
- Mirra, N., & Garcia, A. (2017). Civic participation reimaged. *Review of Research in Education*, 41(1), 136–158.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mitnick, K. D., & Simon, W. L. (2002). *The Art of Deception*. Wiley.
- Morozov, E. (2011). *The Net Delusion*. PublicAffairs.

- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital Citizenship*. MIT Press.
- Nissenbaum, H. (2010). *Privacy in Context*. Stanford University Press.
- Nisbet, E. C. (2018). Dangerous speech and freedom of expression online. *Journal of Communication*, 68(2), 371–383.
- Noelle-Neumann, E. (1984). *The Spiral of Silence*. University of Chicago Press.
- Norris, P. (2001). *Digital Divide*. Cambridge University Press.
- Nussbaum, M. C. (1994). Patriotism and cosmopolitanism. *Boston Review*, 19(5), 3–34.
- Nye, J. S. (1990). *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*. Basic Books.
- OECD. (2003). *Promise and Problems of E-democracy*. OECD Publications.
- O'Neil, C. (2016). *Weapons of Math Destruction*. Crown.
- Oxfam. (2006). *Education for Global Citizenship*. Oxfam GB.
- Papacharissi, Z. (2010). *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. Polity Press.
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble*. Penguin Press.
- Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). *Platform Revolution*. W. W. Norton.
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society*. Harvard University Press.

- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). *Cyberbullying: Prevention and Response*. Routledge.
- Pennycook, G., & Rand, D. G. (2019). Lazy, not biased. *Cognition*, 188, 39–50.
- Pettit, P. (1997). *Republicanism*. Oxford University Press.
- Peters, T. (1997, August). The brand called you. *Fast Company*, 10, 83–90.
- Pratt, M. L. (1992). *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. Routledge.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone*. Simon & Schuster.
- Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Harvard University Press.
- Rawls, J. (1993). *Political Liberalism*. Columbia University Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net Smart*. MIT Press.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools* (3rd ed.). ISTE.
- Roberts, S. T. (2019). *Behind the Screen*. Yale University Press.
- Roozenbeek, J., Schneider, C. R., Dryhurst, S., Kerr, J., Freeman, A. L. J., Recchia, G., van der Bles, A. M., & van der Linden, S. (2020). Susceptibility to misinformation about COVID-19 across 26 countries. *Royal Society Open Science*, 7(10), 201199.
- Rousseau, J.-J. (1762/1968). *The Social Contract* (M. Cranston, Trans.). Penguin Books.

- SAFEnet. (2022). Laporan Keadaan Kebebasan Berekspresi Online di Asia Tenggara 2022. Southeast Asia Freedom of Expression Network.
- Sandel, M. J. (1996). *Democracy's Discontent*. Harvard University Press.
- Schatz, D., Bashroush, R., & Wall, J. (2017). Towards a more representative definition of cyber security. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 12(2), 53–74.
- Scholz, T. (2016). *Platform Cooperativism*. Rosa Luxemburg Stiftung.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Sellers, A. F. (2016). *Defining hate speech*. Berkman Klein Center Research Publication, 2016-20.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. Albion Books.
- Shirky, C. (2008). *Here Comes Everybody*. Penguin Press.
- Simon, H. A. (1971). Designing organizations for an information-rich world. In M. Greenberger (Ed.), *Computers, Communications, and the Public Interest* (pp. 37–72). Johns Hopkins Press.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.
- Stanford, J. (2017). The resurgence of gig work. *The Economic and Labour Relations Review*, 28(3), 382–401.

- Street, B. V. (1984). *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge University Press.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Sunstein, C. R. (2001). *Republic.com*. Princeton University Press.
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media*. Princeton University Press.
- Susskind, R. (2013). *Tomorrow's Lawyers*. Oxford University Press.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The Social Psychology of Intergroup Relations* (pp. 33–48). Brooks/Cole.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Townsend, A. M. (2013). *Smart Cities*. W. W. Norton.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen*. Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together*. Basic Books.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen*. Atria Books.
- UNICEF Indonesia. (2020). *U-Report Poll on Social Media Usage and Digital Safety*. UNICEF.
- UNESCO. (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*. UNESCO.
- UNESCO. (2021). *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*. UNESCO.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 jo. Nomor 19 Tahun 2016 jo. Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis.

Universal Declaration of Human Rights. (1948). United Nations.

Van Dijck, J., Poell, T., & De Waal, M. (2018). *The Platform Society*. Oxford University Press.

van der Linden, S., Leiserowitz, A., Rosenthal, S., & Maibach, E. (2017). Inoculating the public against misinformation about climate change. *Global Challenges*, 1(2), 1600008.

Verizon. (2023). *Data Breach Investigations Report 2023*. Verizon Enterprise.

Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., & Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-evaluation. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 33(8), 701–731.

Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science*, 359(6380), 1146–1151.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.

- Wahyudi, A. (2021). Kondisi kerja mitra pengemudi ojek online di Indonesia. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 9(1), 24–42.
- Wardle, C. (2017). *Fake news: It's complicated*. First Draft.
- Westin, A. F. (1967). *Privacy and Freedom*. Atheneum.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). ASCD.
- Wineburg, S., & McGrew, S. (2017). *Lateral reading*. Stanford History Education Group Working Paper.
- Wirawan, A. B., & Suraji, R. (2022). E-participation dan tata kelola digital di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 8(1), 33–50.
- World Economic Forum. (2023). *Future of Jobs Report 2023*. World Economic Forum.
- Yuliani, T., Prasetyo, H., & Malik, A. (2023). Efektivitas MBKM berbasis literasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 44–61.
- Zimmer, M., & Tipton, F. (2023). Digital citizenship in the metaverse. *Information, Communication & Society*, 26(8), 1204–1219.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. PublicAffairs.

GLOSARIUM

Algoritma

Serangkaian instruksi matematis yang dijalankan komputer untuk memproses data dan menghasilkan output. Dalam platform digital, algoritma menentukan konten yang ditampilkan kepada pengguna berdasarkan pola perilaku.

Attention Economy

Ekonomi yang didasarkan pada eksploitasi perhatian manusia sebagai sumber daya langka di era informasi berlimpah (Herbert Simon, 1971). Platform digital membangun model bisnis di atas monetisasi perhatian pengguna.

Civic Engagement

Keterlibatan aktif warga negara dalam kehidupan komunitas dan proses-proses demokratis, mencakup berbagai bentuk partisipasi dari pemilihan hingga advokasi, baik melalui saluran fisik maupun digital.

Connective Action

Logika aksi kolektif digital (Bennett & Segerberg, 2013) yang berbeda dari 'collective action' konvensional lebih personal, berbasis berbagai narasi individual, tidak memerlukan identifikasi ideologis bersama.

Cyberbullying

Perilaku agresif, disengaja, dan berulang yang dilakukan melalui teknologi komunikasi digital terhadap korban yang kesulitan membela diri (Smith et al., 2008). Lebih merusak dari bullying fisik karena sifatnya yang persisten dan ubiquitous.

Dark Patterns

Desain antarmuka digital yang secara sengaja memanipulasi pengguna untuk melakukan tindakan yang menguntungkan platform namun bertentangan dengan kepentingan terbaik pengguna (Brignull, 2010).

Data Colonialism

Konsep Couldry dan Mejias (2019) yang menggambarkan bagaimana platform digital global mengekstrak data perilaku dari seluruh dunia mereproduksi logika kolonialisme klasik dalam konteks digital.

Deepfake

Konten video, audio, atau gambar yang dimanipulasi menggunakan deep learning untuk menampilkan seseorang mengucapkan atau melakukan sesuatu yang tidak pernah terjadi, dengan tingkat realisme yang terus meningkat.

Digital Citizenship

Norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital (Ribble, 2015); atau lebih luas, seperangkat pengetahuan, keterampilan, nilai, dan disposisi untuk berpartisipasi bermakna dalam kehidupan demokratis digital.

Digital Divide

Kesenjangan antara individu, kelompok, atau masyarakat yang memiliki akses dan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dibandingkan yang tidak memilikinya. Mencakup dimensi akses, kompetensi, dan manfaat.

Digital Footprint

Totalitas data yang ditinggalkan oleh aktivitas digital seseorang baik secara aktif (konten yang diproduksi) maupun pasif (data yang dikumpulkan tanpa tindakan aktif pengguna).

Digital Resilience

Kapasitas individu, organisasi, atau sistem untuk mengantisipasi, menyerap, beradaptasi, dan pulih dari gangguan atau perubahan yang berhubungan dengan digital (Schatz et al., 2017).

Disinformasi

Informasi yang secara sengaja dibuat dan disebarkan dengan niat menipu atau merugikan. Berbeda dari misinformasi yang disebarkan tanpa kesengajaan (Wardle, 2017).

E-Participation

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi keterlibatan warga dalam proses pemerintahan dan pembuatan kebijakan, mulai dari e-information hingga e-active participation (OECD, 2003).

Echo Chamber

Ruang diskursus di mana keyakinan sejenis saling diperkuat dan pandangan berbeda dikecualikan, dipicu oleh kombinasi pilihan sosial dan algoritma personalisasi platform (Sunstein, 2017).

Filter Bubble

Kondisi di mana pengguna hanya diekspos pada informasi yang sesuai dengan preferensi mereka karena algoritma personalisasi yang menyaring konten berdasarkan riwayat perilaku (Pariser, 2011).

GDPR

General Data Protection Regulation regulasi perlindungan data Uni Eropa yang berlaku sejak 2018. Menjadi standar global *de facto* dan acuan utama dalam pengembangan regulasi perlindungan data di berbagai negara.

Gig Economy

Model ekonomi berbasis platform digital di mana pekerjaan bersifat temporer dan berbasis proyek, dengan pekerja yang diklasifikasikan sebagai kontraktor independen, bukan karyawan menghindari kewajiban perlindungan ketenagakerjaan formal.

Hegemoni Digital

Konsep Gramscian yang menggambarkan bagaimana dominasi platform digital beroperasi melalui konstruksi 'akal sehat' narasi

bahwa teknologi digital adalah netral, demokratis, dan objektif yang mengaburkan relasi kekuasaan di baliknya.

Hoaks

Informasi palsu atau berita bohong yang disebarkan kepada publik. Istilah populer di Indonesia yang mencakup berbagai kategori tipologi Wardle (mis/dis/malinformasi).

Identitas Digital

Representasi online seseorang yang dibentuk melalui profil, aktivitas, konten yang diproduksi, dan data yang dikumpulkan terdiri dari identitas aktif (yang disadari) dan pasif (jejak data yang tidak disadari).

Inoculation Theory

Teori McGuire (1961) yang diaplikasikan pada disinformasi oleh van der Linden et al. (2017) 'memvaksinasi' individu dengan eksposur terhadap teknik manipulasi dalam dosis kecil untuk membangun ketahanan terhadap disinformasi sesungguhnya.

Kekerasan Simbolik

Konsep Bourdieu (1991) tentang dominasi yang beroperasi melalui tindakan-tindakan simbolik (bahasa, representasi, kategori persepsi) yang dipersepsikan sebagai natural oleh yang didominasi. Di ruang digital: body shaming, hate speech berbasis identitas, KBGO.

KBGO

Kekerasan Berbasis Gender Online berbagai bentuk kekerasan yang difasilitasi teknologi dan menarget seseorang karena gender mereka, termasuk pelecehan seksual online, doxing, penyebaran konten intim tanpa izin, dan cyberstalking.

Lateral Reading

Metode verifikasi informasi (Wineburg & McGrew, 2017) di mana pembaca meninggalkan sumber yang dipertanyakan untuk mencari

apa yang sumber-sumber lain katakan tentang sumber tersebut lebih efektif dari membaca mendalam satu sumber.

Literasi Kewarganegaraan Digital

Seperangkat pengetahuan, keterampilan, nilai, dan disposisi yang memungkinkan individu berpartisipasi secara bermakna, bertanggung jawab, dan kritis dalam kehidupan demokratis di ruang digital (Mossberger, Tolbert & McNeal, 2008, diperbarui).

Malinformasi

Informasi yang secara faktual benar namun disebarkan dengan niat merugikan misalnya doxing, penggunaan foto asli dalam konteks menyesatkan, atau pengungkapan informasi privat yang mengancam keamanan seseorang (Wardle, 2017).

Masyarakat Jaringan

Konsep Castells (1996) yang menggambarkan masyarakat kontemporer yang diorganisasi dalam jaringan fleksibel berbasis informasi, di mana kekuasaan berasal dari kemampuan memprogram dan menghubungkan jaringan-jaringan tersebut.

Metaverse

Ruang digital yang imersif, persisten, dan interconnected di mana representasi avatar pengguna dapat berinteraksi, bekerja, bermain, dan bertransaksi. Menghadirkan pertanyaan baru tentang identitas, kepemilikan, dan kewarganegaraan virtual.

Misinformasi

Informasi yang tidak akurat atau salah yang disebarkan tanpa niat merugikan biasanya karena kurangnya verifikasi (Wardle, 2017). Respons tepat: edukasi, bukan kriminalisasi.

Network Effects

Fenomena di mana nilai suatu platform meningkat seiring bertambahnya jumlah pengguna, menciptakan kecenderungan

'winner-take-all' yang menjelaskan dominasi beberapa platform digital besar.

Netiquette

Norma etika komunikasi digital yang mengatur perilaku yang dianggap sopan, konstruktif, dan menghormati sesama pengguna dalam berbagai konteks platform (Shea, 1994) bervariasi berdasarkan platform, komunitas, dan konteks budaya.

Panoptikon Digital

Adaptasi konsep Foucault (1975) tentang pengawasan oleh Byung-Chul Han (2015): kondisi di mana pengawasan digital tidak bersifat paksaan dari luar melainkan sukarela dari dalam pengguna secara aktif membagikan data mereka kepada platform.

Personal Branding

Praktik membangun dan mengelola identitas profesional dan reputasi seseorang secara sadar dan strategis di platform digital dengan implikasi jangka panjang bagi karier dan kehidupan sosial.

Phishing

Upaya penipuan yang menyamar sebagai entitas terpercaya untuk mendapatkan informasi sensitif seperti kata sandi atau data kartu kredit, mengeksploitasi prinsip-prinsip psikologis seperti authority, urgency, dan fear.

Platform Economy

Perekonomian yang diorganisasi di sekitar platform digital multi-sisi yang memfasilitasi interaksi antara berbagai kelompok pengguna, beroperasi melalui logika datification, commodification, dan selection (Van Dijck et al., 2018).

Post-Truth

Kondisi di mana fakta objektif kurang berpengaruh dalam membentuk opini publik dibandingkan daya tarik terhadap emosi dan keyakinan

personal (Oxford Dictionaries, Word of the Year 2016). Menghadirkan ancaman serius bagi kualitas demokrasi.

Right to be Forgotten

Hak seseorang untuk meminta penghapusan informasi tentang diri mereka dari hasil pencarian internet dan platform digital. Diakui dalam GDPR dan secara prinsip dalam UU PDP Indonesia No. 27/2022.

SIFT

Kerangka verifikasi informasi digital (Caulfield, 2019): Stop (berhenti sebelum share), Investigate the source (selidiki sumber), Find better coverage (cari liputan lebih baik), Trace claims to original context (telusuri ke konteks asli).

Slacktivism

Bentuk partisipasi online yang memberikan kepuasan psikologis atas 'telah berbuat sesuatu' tanpa komitmen, risiko, atau upaya yang nyata seperti menyukai postingan atau berbagi hashtag tanpa tindak lanjut bermakna.

Social Engineering

Teknik manipulasi psikologis untuk mendorong individu melakukan tindakan tertentu atau mengungkapkan informasi sensitif, mengeksploitasi prinsip-prinsip pengaruh Cialdini (authority, scarcity, social proof, liking, consistency, reciprocity).

Surveillance Capitalism

Model ekonomi (Zuboff, 2019) di mana pengalaman dan perilaku manusia diubah menjadi 'bahan baku' untuk produksi 'prediksi perilaku' yang dijual kepada klien bisnis mengancam otonomi manusia dan fondasi demokrasi.

TPACK

Technological Pedagogical Content Knowledge (Mishra & Koehler, 2006) kerangka kompetensi pendidik yang mengintegrasikan tiga

domain: pengetahuan konten, pedagogis, dan teknologi sebagai dasar pembelajaran yang efektif di era digital.

UU ITE

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (direvisi 2016 dan 2024) regulasi digital paling kontroversial Indonesia, dengan sejarah penyalahgunaan untuk meng kriminalisasi ekspresi yang seharusnya dilindungi.

UU PDP

Undang-Undang No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi regulasi perlindungan data komprehensif pertama Indonesia yang mengatur hak pemilik data, kewajiban pengendali data, dan sanksi pelanggaran.

Web3

Konsep generasi ketiga internet yang dibangun di atas blockchain, desentralisasi, dan token-based ownership. Menawarkan visi internet yang lebih adil namun menghadapi kritik bahwa desentralisasi teknologi belum tentu menghasilkan desentralisasi kekuasaan.

INDEKS

#ReformasiDikorupsi, 14, 77,
78, 172, 176, 188, 189, 193,
194, 195
#ReformasiDikorupsi (2019),
14, 188, 195

A

Algorithmic, 2, 26, 27, 66, 287,
289, 290, 296, 307
Algoritma, viii, 46, 65, 75, 80,
81, 85, 86, 324
Attention Economy, 324

B

Bennett, xii, 10, 11, 12, 32, 33, 34,
174, 193, 194, 195, 311, 324
Bourdieu, 90, 91, 110, 111, 117,
118, 311, 327

C

Cambridge, 56, 58, 59, 84, 164,
311, 313, 317, 318, 321
Cambridge Analytica, 56, 58,
59, 84
Castells, 36, 37, 49, 50, 57, 60, 61,
62, 77, 173, 174, 195, 312, 328
Cialdini, 198, 203, 206, 218, 219,
220, 221, 313, 330

Civic, ix, 37, 43, 61, 77, 171, 182,
183, 192, 193, 195, 246, 249,
297, 311, 317, 324

Cyberbullying, viii, 91, 109,
113, 115, 116, 117, 319, 320,
324

Cybersecurity, 208, 215, 219

D

Dark, 184, 234, 241, 312, 324

Data, xii, 14, 17, 22, 23, 29, 58,
65, 67, 95, 100, 101, 108, 112,
124, 125, 126, 133, 134, 135,
181, 200, 202, 204, 217, 232,
271, 287, 295, 297, 300, 306,
313, 322, 325, 326, 331

Deepfake, 152, 168, 198, 287,
325

Dewey, 246, 247, 250, 264, 313

Digital, iv, vii, viii, ix, x, xi, xii,
xiii, 1, 2, 5, 6, 8, 9, 13, 14, 16,
17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,
26, 28, 30, 31, 32, 34, 37, 40, 52,
54, 57, 58, 60, 65, 71, 72, 73, 74,
76, 77, 87, 91, 95, 96, 97, 98,
100, 102, 103, 104, 109, 110,
116, 121, 122, 124, 132, 136,
137, 139, 140, 142, 153, 158,

166, 172, 174, 178, 186, 187,
188, 190, 193, 198, 206, 207,
208, 209, 214, 218, 219, 223,
228, 229, 230, 231, 232, 236,
237, 238, 241, 246, 248, 249,
250, 254, 255, 256, 257, 258,
261, 262, 268, 269, 271, 272,
273, 274, 277, 278, 279, 282,
287, 295, 297, 298, 300, 301,
302, 304, 305, 306, 307, 309,
311, 313, 314, 315, 316, 317,
318, 319, 320, 321, 323, 325,
326, 328, 329

Digital Divide, 2, 28, 77, 318,
325

Disinformasi, ix, 147, 148, 149,
151, 152, 153, 165, 168, 326

E

E-Democracy, ix, 172, 178, 181

Ekonomi, x, 2, 24, 223, 232, 235,
236, 238, 291, 324

Engagement, ix, 77, 171, 324

EU, 8, 125, 308, 313

EU Artificial Intelligence Act,
308

F

Fact-Checking, ix, 158, 159

Filter Bubble, viii, ix, 65, 80, 81,
86, 161, 318, 326

Foucault, 36, 37, 52, 53, 57, 60,
61, 62, 314, 329

Fraser, 71, 176, 314

Freire, 4, 33, 246, 247, 250, 264,
266, 314

G

GDPR, xii, 87, 120, 124, 125, 126,
135, 144, 234, 313, 326, 330

Ghost, 237, 314

Gig, 223, 225, 241, 242, 326

Global, vii, x, 24, 26, 29, 47, 124,
199, 215, 237, 253, 268, 269,
271, 280, 290, 291, 315, 317,
318, 321, 322

Goffman, 90, 91, 92, 94, 117, 118,
314

Gramsci, 36, 37, 54, 57, 61, 63,
314

H

Habermas, 37, 65, 71, 301, 314

Hashtag, xii, 172, 175, 176, 177,
186

Hashtag Activism, xii, 172, 175,
177

I

Identitas, viii, xii, 2, 25, 90, 91,
92, 94, 95, 96, 102, 116, 117,
124, 269, 301, 327

Identitas Digital, xii, 90, 91, 94,
95, 116, 327

Inoculation, 147, 163, 164, 166,
327

Isin, 17, 315

K

KBGO, 23, 91, 111, 112, 114, 118,
138, 327

KBGO (Kekerasan Berbasis
Gender Online), 91

Keamanan Siber, ix, 198, 215,
217, 219, 312

Kebebasan, viii, 43, 44, 121, 127,
130, 141, 143, 320

Kewarganegaraan, iv, vii, x, xi,
xii, xiii, 2, 9, 10, 13, 14, 16, 17,
18, 20, 22, 26, 37, 39, 40, 41, 43,
57, 61, 66, 223, 246, 248, 250,
254, 255, 257, 261, 291, 292,
293, 297, 303, 304, 306, 328,
335, 336

Kurikulum Merdeka, 248, 253,
265, 316

L

LAPOR, 114, 179, 180, 194

Lateral Reading, 147, 156, 327

Lessig, 289, 307, 308, 316

M

Media Sosial, viii, 15, 65, 76, 78,
100, 213

Metaverse, xi, 287, 292, 307, 328

Metaverse & Web3, 287

Mignolo, 271, 317

Mishra, 246, 258, 266, 317, 330

N

Nasionalisme, x, 269, 276, 282,
283

Nasionalisme Digital, 269, 276,
282

Netiquette, viii, xii, 91, 103, 104,
106, 116, 117, 320, 329

Network, 133, 159, 222, 223,
312, 320, 328

NIST Cybersecurity

Framework, 208, 219

Noelle-Neumann, 162, 318

O

O'Neil, 27, 289, 290, 318

P

Partisipasi Politik Digital, 171

PDNS, 124, 200, 201, 215, 217,
220, 221, 296

Platform Society, 37, 51, 322

Project-Based Learning, x, 246,
251, 254, 265, 321

Project-Based Learning
(Thomas), 246, 251

R

Ransomware, 198, 200, 201, 217

Revolusi Industri 4.0, viii, xii,
64, 65, 66, 67, 68, 69, 87, 88

S

SIFT, xii, 146, 147, 154, 156, 167,
169, 312, 330

Slacktivism, ix, xii, 65, 172, 184,
185, 187, 193, 194, 330

Smart City, 287, 297

Soft Power, 269, 278, 280, 282

Street, 3, 33, 76, 77, 80, 158, 206,
321

Sunstein, 65, 83, 89, 321, 326

Surveillance, 2, 26, 27, 37, 55, 56,
223, 323, 330

T

Tata Kelola, xi, 295

Technological, 258, 259, 269, 317,
330

Turkle, 90, 92, 93, 94, 117, 118,
321

W

Warga Negara, viii, ix, 137, 215,
287, 302, 309

Wineburg, 147, 156, 157, 323,
327

Z

Zuboff, 27, 36, 37, 55, 56, 57, 58,
59, 60, 61, 62, 72, 323, 330

PROFIL PENULIS

Atri Waldi, S.Pd., M.Pd



Atri Waldi merupakan dosen di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia. Kepakaran penulis adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD. Penulis merupakan Alumni S1 dari Jurusan Ilmu Sosial Politik Prodi Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Padang dan melanjutkan S2 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Padang. Karya ilmiah yang telah dipublikasikan mengarah kepada Pendidikan Karakter pada umumnya dan khususnya Pendidikan di Sekolah Dasar.

Email: atriwaldi@fis.unp.ac.id

Dra. Reinita, M.Pd



Penulis merupakan seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia. Beliau menyelesaikan gelar sarjana di IKIP Padang pada tahun 1987. Setelah itu, beliau melanjutkan studinya di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan meraih gelar magister pada tahun 2011.

Email: reinita.rei@gmail.com

Yesi Anita, S.Pd., M.Pd



Yesi Anita merupakan dosen pada Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang yang memiliki keahlian dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Ia mengampu mata kuliah rumpun ilmu PPKn SD, dengan latar belakang pendidikan yang sejalan di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD. Selain aktif dalam kegiatan pengajaran, ia juga produktif menghasilkan berbagai karya tulis ilmiah dan pengembangan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Email yesianita@fip.unp.ac.id

Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd



Penulis merupakan dosen yang bertugas di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang dilahirkan di Kabupaten Solok Provinsi Sumatera Barat. Penulis aktif melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi di Bidang mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar dengan karya berupa buku dan artikel ilmiah hasil penelitian yang telah diterbitkan di jurnal nasional maupun internasional.

Email: ladiva.hb@fip.unp.ac.id

LITERASI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Buku ajar ini hadir sebagai respons akademis terhadap paradoks yang tengah dihadapi Indonesia: negara dengan lebih dari 215 juta pengguna internet aktif, namun indeks literasi digitalnya masih rendah di angka 3,54 dari skala 5. Berangkat dari keprihatinan ini, para penulis membangun sebuah kerangka pendidikan yang tidak sekadar mengajarkan keterampilan teknis digital, melainkan membentuk warga negara yang kritis, etis, dan berdaya dalam kehidupan demokratis era digital.

Buku ini membuka pembahasannya dengan menelusuri evolusi konsep literasi dari kemampuan baca-tulis sederhana hingga konstruk multidimensional yang mencakup kesadaran kritis dan partisipasi sosial. Fondasi pemikiran Freire, Street, dan Gilster digunakan untuk menegaskan bahwa literasi sejati adalah kemampuan membaca dunia secara kritis, bukan sekadar penguasaan teknologi. Dari sini, konsep *literasi kewarganegaraan digital* dirumuskan sebagai perpaduan antara kompetensi digital dan kesadaran kewarganegaraan yang bertanggung jawab.

Pembahasan kemudian meluas ke berbagai dimensi kehidupan digital warga negara: bagaimana algoritma dan platform membentuk opini publik melalui *filter bubble* dan *echo chamber*; bagaimana identitas digital dikonstruksi dan jejak data dikelola secara etis; bagaimana hak-hak digital seperti perlindungan privasi dan kebebasan berekspresi dijamin oleh regulasi seperti UU Perlindungan Data Pribadi; serta bagaimana warga negara dapat mengenali dan melawan arus disinformasi yang mengancam kualitas demokrasi.

Buku ini juga mengkaji partisipasi politik digital, keamanan siber, ekonomi platform, hingga dampak *gig economy* terhadap hak-hak pekerja digital. Semua itu kemudian diterjemahkan ke dalam kerangka pendidikan yang konkret menawarkan model pedagogis seperti *project-based learning* dan *service learning* untuk mengintegrasikan literasi kewarganegaraan digital ke dalam Kurikulum Merdeka. Buku ditutup dengan visi ke depan: menghadapi tantangan AI generatif, *algorithmic governance*, dan metaverse sebagai arena kewarganegaraan baru, seraya menegaskan cita-cita membentuk Warga Negara Digital Indonesia yang aktif, kritis, dan berjiwa Pancasila.



CV. Tahta Media Group
Sukoharjo, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.co.id
Ig : tahtamedia group
Telp/WA : +62 896 5427 3996

