

Kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Resolusi Konflik Beragama di Ruang Digital

Rahyudi Dwiputra

Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia
rahuyudidwiputra@upi.edu

M. Yunasri Ridhoh

Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia
ariyunasri@upi.edu

Fatimatuz Zahrah

Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia
zahrahfatimatuz98@upi.edu

Ilham Samudra Sanur

Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia
aansanur171@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua permasalahan utama, yaitu (1) bagaimana kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan dalam membina kewarganegaraan digital; (2) urgensi kewarganegaraan digital dalam menjawab problem beragama di ruang digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan atau tinjauan literatur. Proses analisis data dilakukan melalui reduksi data, display data, verifikasi serta penarikan kesimpulan. Dari analisis yang penulis lakukan, ditemukan bahwa (1) Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting untuk berkontribusi dalam membentuk warga negara digital yang plural. Kemampuan menguasai kompetensi digital merupakan indikator awal yang harus dimiliki oleh setiap warga digital. Kompetensi digital tersebut yaitu baik dan cerdas, plural, literat, kritis, partisipatif, serta beretika. (2) Pada dasarnya praktek beragama dan ruang digital merupakan dua hal yang berbeda, namun di abad-21 keduanya terhubung dan saling kaitmengait. Interaksi antara keduanya selain membawa impresi positif juga memiliki residu, seperti ujaran kebencian berbasis agama di ruang digital. Di sinilah digital citizens menemukan urgensi dan relevansinya.

Kata kunci: kewarganegaraan digital; pendidikan kewarganegaraan ; ruang digital.

Abstract: This research aims to answer two main problems, namely (1) how is the contribution of Citizenship Education in fostering digital citizenship; (2) the urgency of digital citizenship in responding to religious problems in the digital space. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. Data is collected through literature study or literature review. The process of data analysis is done through data reduction, data display, verification and drawing conclusions. From the analysis that the author conducted, it was found that (1) Citizenship Education has an important role to contribute to forming plural digital citizens. The ability to master digital competence is an early indicator that must be owned by every digital citizen. These digital competencies are good and

intelligent, plural, literate, critical, participatory, and ethical. (2) Basically the practice of religion and digital space are two different things, but in the 21st century the two are connected and interrelated. The interaction between the two apart from bringing positive impressions also has residues, such as religious-based hate speech in the digital space. This is where digital citizens find urgency and relevance.

Keywords: digital citizenship; civic education; digital space.

PENDAHULUAN

Agama dan digital sebetulnya dua hal yang berbeda. Keduanya tumbuh dalam ekosistemnya masing-masing. Namun abad-21 membuatnya terhubung, berkaitkelindan dalam mewarnai wajah peradaban dan kewarganegaraan suatu bangsa. Terlebih dewasa ini, teknologi telah menjadi kebutuhan pendidikan di era global-digital (Farisi, M. (2016). Ruang digital menjadi medium kontestasi beragam ide dan kebudayaan, termasuk berkembangnya agama, sebaliknya juga, agama menjadi bagian dari tumbuhnya industri digital.

Berkembangnya teknologi digital telah merevolusi studi agama dengan membuka kesempatan bagi individu, baik orang awam maupun ahli, untuk belajar dan menelusuri berbagai macam informasi. Meski terkesan paradoks, agama dalam segala bentuk dan fungsinya memang demikian mentransfer dan menyatu dengan dunia digital (Helland, C. 2016). Platfrom yang memberikan akses pengetahuan tentang lapisan masyarakat semakin populer dan mendapatkan kepercayaan publik (Mothe & Sahut, 2018). Dengan hadirnya ruang-ruang digital, manusia tidak dapat lagi menyangkal dari pengaruhnya. Castells, (2001) dalam bukunya *“The Internet Galaxy”* bahwa hidup dalam masyarakat digital, sekalipun ada rasa takut dan berusaha untuk menghindari dari dampak negatifnya, manusia tidak dapat lepas dari pengaruh internet.

Berdasarkan laporan Digital 2022: We are sosial and Hootsuite menyebutkan bahwa jumlah populasi dunia telah mencapai 7,91 miliar pada Januari 2022 dengan tingkat pertumbuhan tahunan 1,0 persen yang diperkirakan akan mencapai 8 miliar sekitar pertengahan 2023. Populasi dunia ini membuat pengguna internet secara global meningkat menjadi 4,95 miliar, dengan penetrasi internet mencapai 62,5 persen dari total populasi dunia. Sementara jumlah pengguna media sosial di seluruh dunia telah mencapai di angka 4,62 miliar. Data tersebut mengindikasikan bahwa teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap penyediaan informasi dan menciptakan komunitas yang saling terkoneksi. Lihat gambar 1.



Gambar 1. Data Pengguna Digital 2022
(Sumber: We are sosial and Hootsuite)

Teknologi, internet, dan media sosial hadir dan membuka sebuah perspektif baru bagi manusia, baik bagi individu, kelompok, maupun dunia secara keseluruhan. Khususnya generasi yang berorientasi digital, perbedaan *online* dan *offline* menjadi semakin kabur (Tapscott, 2008). Dalam teori *Religious-Social Shaping of Technology* yang diperkenalkan oleh Haidt Campbell (2011) dalam bukunya *When Religion Meets New Media* menjelaskan dampak era digital terhadap cara beragama masyarakat, diantaranya yang paling terasa adalah pudarnya afiliasi terhadap lembaga keagamaan, bergesernya otoritas keagamaan, menguatnya individualisme dan perubahan dari pluralisme menjadi tribalisme. Akibatnya, ruang digital menjadi tempat bersarangnya konflik-konflik dan memperkuat politik identitas. Ruang digital yang lebih condong didominasi oleh nilai keagamaan menjurus pada eksklusivitas, bahkan ajaran-ajaran agama dipertentangkan dengan kebijakan-kebijakan negara (Hefni, W., 2020). Dengan kata lain, platform keagamaan terus berkembang dan menciptakan ruang dinamika yang dapat memicu wacana dan praktik beragama.

Databoks.katada.co.id bahkan melaporkan Facebook telah menyaring 9,6 juta konten ujaran kebencian pada triwulan I-2020. Jumlah ini meningkat dibandingkan triwulan-triwulan sebelumnya sejak Oktober 2017 hingga Maret 2020. Perusahaan media sosial terbesar tersebut menetapkan definisi ujaran kebencian sebagai ujaran kekerasan, tidak manusiawi, infriotas, dan pengucilan. Beberapa unsur yang meliputinya adalah suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), orientasi seksual, gender, dan disabilitas. Kekhawatiran ini tentu menjadi sebuah perhatian yang harus dijawab oleh Facebook untuk mengurangi konten ujaran kebencian yang beredar di platformnya. Konsekuensinya, Facebook melakukan berbagai inisiatif untuk memblokir konten yang berisi ujaran kebencian. Hal ini menjadi salah satu bukti bahwa ruang digital telah diwarnai ujaran kebencian dan kekerasan berbasis agama yang mengancam kehidupan beragama yang pluralistik. Dengan demikian diperlukan membina etika warga digital untuk menghindari pemahaman sempit atas agama, agar dapat meningkatkan kesadaran pluralisme masyarakat yang berbasis digital.

Berdasarkan fenomena di atas, pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting untuk membantu mengarahkan para pengguna internet agar dapat menggunakan digital dengan etika yang baik. Dalam penelitian Choi, M. (2016) mengklasifikasikan kewarganegaraan digital menjadi 4 (empat) kategori besar yaitu Etika, Literasi Media dan Informasi, Partisipasi/Keterlibatan, dan Resistensi Kritis. Meskipun hubungan antara warga negara dan kehidupan warga digital bisa terlihat sebagai hubungan linear, penulis berpendapat bahwa kewarganegaraan perlu dipahami sebagai dimensi yang lebih kompleks dan saling terkait. Pemerhati pendidikan, seperti peneliti, praktisi, dan pembuat kebijakan harus mempertimbangkan pendekatan holistik ketika mengembangkan kebijakan dan prosedur yang dapat memastikan kesehatan, keamanan, pengguna internet menjadi aktif dan produktif.

Oleh karena itu, artikel ini akan memberikan kontribusi untuk bidang penelitian yang berusaha mengeksplorasi praktik beragama warga digital dan peran pendidikan kewarganegaraan dalam membina etika beragama warga digital. Untuk itu, diperlukan kerja sama yang berkelanjutan antara pemerintah, pemuka agama, akademisi, dan masyarakat dalam mengidentifikasi dan mengendalikan fenomena-fenomena tersebut. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan dapat membantu membangun budaya digital yang ramah dan bertanggung jawab melalui penerapan nilai-nilai moral dan etika dalam konteks kehidupan

digital. Maka dari itu kita dapat mengarahkan pengguna internet untuk memanfaatkan digital dalam membangun wacana dan praktik beragama yang sehat, aman dan produktif dengan etika digital yang baik dan cerdas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell, J.W. (2013) dan Hamzah, A. (2019) kualitatif adalah teknik pengambilan data dari masalah sosial atau kemanusiaan yang diselidiki secara utuh, komprehensif, dan holistik. Pendekatan kualitatif-deskriptif melibatkan penyusunan informasi yang diperoleh dari 27 artikel sebagai sumber literatur yang ditinjau secara komprehensif.

Untuk melakukan pengumpulan data penelitian, yaitu menggunakan database seperti Scopus, Taylor & Francis Online, Google Scholar, dan literatur akademik lainnya yang masih relevan dengan topik kajian. Sementara, keseluruhan artikel tersebut diakses mulai 20 April 2023 hingga 24 Mei 2023. Selama telaah literatur, artikel yang mengandung kata kunci di atas diunduh dan ditelaah oleh peneliti.

Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yaitu metode analisis teks yang digunakan dalam mengumpulkan informasi yang dapat dikomunikasikan (Hamzah, A. 2019). Sementara proses analisis data dilakukan melalui reduksi data, display data, verifikasi data serta penarikan kesimpulan. Sehingga hasil temuan artikel jika berkaitan dengan kontribusi pendidikan kewarganegaraan dalam membina kewarganegaraan digital (*digital citizens*) dan beragama di ruang digital serta urgensi *digital citizens*, maka akan digunakan sebagai referensi bacaan, analisis dan sintesis sehingga menemukan ide dari inti kajian dalam penulisan artikel ini, yaitu mengurai tentang “Kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Resolusi Konflik Beragama di Ruang Digital”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan hasil dan pembahasan berdasarkan artikel yang berhasil diperoleh, yaitu sebagai berikut:

Kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membina Kewarganegaraan Digital (*Digital Citizens*)

Saat ini warga negara harus hidup dalam 2 (dua) dimensi kehidupan, pertama hidup pada situasi nyata (*offline*), kedua, hidup pada situasi maya (*online*). Kondisi tersebut sehingga memunculkan istilah baru yang disebut sebagai kewarganegaraan digital atau *digital citizens*. Merujuk pada Mossberger, Tolbert, dan McNeal secara singkat menyebut bahwa warga digital sebagai: "*digital citizens* " as those who use the Internet regularly and effectively —... who use technology for political information to fulfill their civic duty, and who use technology at work for economic gain (Mossberger et al., 2008). Definisi ini menyoroti pengembangan praktis kemampuan digital merupakan prasyarat untuk berpartisipasi politik. Oleh karena itu, kemampuan menguasai kompetensi digital merupakan

indikator awal bahwa dianggap mampu dan siap untuk menjadi seseorang yang bertanggung jawab, tertib, dan menjadi warga digital yang efektif (Mulyono, B., dkk, 2021).

Hadirnya kewarganegaraan digital ini tentu menjadi tantangan baru bagi pengembangan dan penguatan kompetensi kewargaan agar dapat beradaptasi di ruang digital dengan baik. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn/PKn) memiliki tanggungjawab moral untuk menciptakan pengguna teknologi digital yang baik dan cerdas, serta mendorong produktifitas dalam masyarakat digital. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka PPKn/PKn sebagai pendidikan yang memiliki fokus pada keterlibatan aktif warga sipil dengan mempertimbangkan realitas multikultural dan masyarakat global (Castro & Knowles, 2015), sehingga menjadi alternatif pengembangan kewarganegaraan digital yang dapat mengacu pada elemen-elemen kewargaan digital itu sendiri.

Choi, M. (2016) mengkategorisasi kewarganegaraan digital menjadi 4 (empat) kategori besar yaitu Etika, Literasi Media dan Informasi, Partisipasi/Keterlibatan, dan Resistensi Kritis. Di sisi lain, Rible & Bailey (2007) mengidentifikasi sembilan elemen yang bersama-sama membentuk kewargaan digital, yaitu akses digital, *digital commerce*, komunikasi digital, *digital literacy*, etika digital, hak dan kewajiban warga digital, kesehatan dan kebugaran digital, dan keamanan digital.

Namun, Emejulu, A., & McGregor, C. (2019) menganggap bahwa hegemonik konstruksi kewarganegaraan digital dalam bidang pendidikan digital tidak cukup membantu untuk memahami hubungan sosial warga dengan teknologi dan digital secara kritis, bahkan dapat menutupi dan membumikan politik tertentu yang telah tertanam dalam kewarganegaraan digital. Oleh karena itu, Emejulu & McGregor menawarkan kewarganegaraan yang radikal untuk menghadapi perkembangan teknologi digital. Kewarganegaraan tersebut adalah melalui praksis dimana individu dan kelompok: (1) secara kritis menganalisa kondisi sosial, politik, ekonomi, dan konsekuensi lingkungan dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari; (2) bersama-sama mengambil tindakan untuk membangun teknologi dan praktik yang membentuk kebebasan. Hal tersebut menginterpretasikan bahwa kewarganegaraan digital radikal yang dimaksud adalah berusaha untuk menggantikan konsep literasi digital instrumental, yang mereduksi kewarganegaraan digital menjadi sekadar perolehan keterampilan untuk menjelajahi dunia digital.

Meskipun terdapat perbedaan pendapat di atas, perilaku warga negara yang baik dan cerdas menjadi kunci utama agar dapat beradaptasi secara positif dalam kehidupan digital (Pradana, Y. 2018). PPKn/PKn harus mendorong warga negara agar dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai wacana publik di ruang-ruang digital. Sehingga Mossberger dkk. (2007) melihat hubungan yang jelas antara kewarganegaraan digital dan budaya partisipatif. Maka dari itu, sangat penting PPKn/PKn hadir untuk menanggapi masalah-masalah terkait kewargaan di ruang digital, baik pada tingkatan lokal, nasional, maupun internasional (global).

Seperti adanya survey yang dilakukan Microsoft melalui *Digital Civility Indeks* (DGI) 2020 terhadap Indonesia dan dipublikasikan pada Februari 2021. Survey tersebut melibatkan 16 ribu responden dari 32 negara dan diantaranya terdapat 503 warga negara Indonesia, bertujuan untuk mengetahui tingkat kesopanan pengguna media sosial / netizen di suatu negara saat berkomunikasi di dunia maya. Indikator kesopanan tersebut ditunjukkan melalui penyebaran hoaks/penipuan, ujaran kebencian, dan diskriminasi. Hasil survey menunjukkan

bahwa tingkat kesopanan netizen Indonesia memburuk dibandingkan dengan tahun lalu. Selanjutnya, Databoks.katada.co.id melaporkan Facebook telah menyaring 9,6 juta ujaran kebencian pada triwulan I-2020, dimana salah satu definisi ujaran kebencian yang dimaksud adalah terkait suku, agama, ras dan antargolongan (SARA). Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya kesadaran terhadap kenyataan hidup dalam nuansa multikultural. Sebagaimana yang diungkap oleh Wasino, W. (2013) bahwa pemahaman dan kesadaran multikulturalisme di kalangan anak muda di Indonesia masih kurang. Dengan adanya problem tersebut, PPKn/PKKn secara programatik “menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences values*) dalam bentuk perilaku yang perlu diwujudkan...” (Budimansyah, D. 2008), memainkan perannya untuk mengembangkan kewarganegaraan digital berdasarkan tujuan, cita-cita nasional masing-masing negara, tanpa harus menghilangkan aturan, norma, etika, dan nilai-nilai yang berlaku secara universal.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah menimbulkan banyak masalah dalam ruang digital, terutama berkaitan dengan masalah agama. Kasus-kasus intoleransi dan ujaran kebencian di media sosial semakin marak telah menyebabkan masyarakat semakin tidak percaya, serta tidak saling menghargai dan menghormati. Afriani & Azmi (2020) menyebutkan bahwa media sosial seolah hanya sebagai wadah untuk menumpahkan cerita segala aktivitas, luapan emosi dalam bentuk tulisan, foto, ataupun video tanpa memperhatikan etika yang berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital tidak lagi dibarengi dengan kemajuan teknologi maupun mengedepankan etika dan karakter. Penggunaan teknologi digital oleh warga negara perlu dilakukan dengan baik dan benar, sebab penggunaan teknologi digital terikat nilai dan norma tertentu sebagaimana tersurat dalam perundang-undangan tentang teknologi dan informasi (ITE).

Melalui proses pembelajaran PPKn/PKKn yang berbasis nilai-nilai pendidikan, kompetensi kewarganegaraan digital harus dibina. Hal ini mengingat pendidikan saat ini merupakan bagian penting dalam proses globalisasi. Oleh karena itu PPKn/PKKn tidak boleh menyimpang dari tujuannya, yaitu menempatkan dirinya sebagai bagian penting dari digitalisasi global. Keer (Winataputra, U., S. & Budimansyah, D. 2007) menyatakan bahwa: “*Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process*”.

Untuk menyikapi tantangan kewarganegaraan digital, PPKn/PKKn tidak cukup hanya menyediakan pengetahuan tentang aktivitas warga negara di kehidupan nyata, melainkan harus memperhitungkan aktivitas warga negara di dunia digital yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi yang semakin modern. Sejalan dengan masalah tersebut, maka teori kewarganegaraan “neorepublikan” menjadi tepat untuk mengembangkan kewarganegaraan digital yang plural. Gunsteren (Wahab, A. A., & Sapriya, D. 2011) menyebutkan bahwa untuk mengembangkan kewarganegaraan, unsur-unsur neorepublikan harus dipertimbangkan, seperti bidang publik, mengelola pluralisme dan tindakan warga negara, sebagai berikut: a) Bidang Publik, yaitu hak untuk berpartisipasi dalam urusan publik. Artinya, setiap warga negara memiliki kesempatan yang sama untuk menjalankan jabatan dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan. b) Megelola Pluralisme, yaitu tugas utama warga negara neorepublikan. Artinya, apabila warga negara mengelola masyarakat pluralis secara

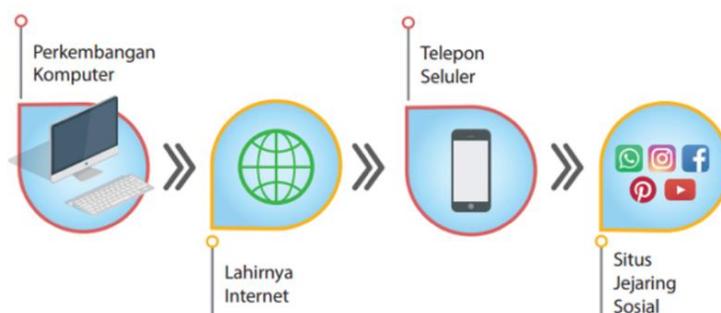
harmonis maka cita-cita kebijakan neorepublikan dapat dicapai. c) Tindakan Warganegara, yaitu kewargaaan dibangun atas dasar tindakan dan fokus pada kondisi kewarganegaran, sehingga mengarah pada implementasi yang nyata.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pluralisme dalam masyarakat merupakan kenyataan yang harus dihadapi. Sehingga pola pikir inilah yang kemudian dapat dikembangkan meskipun mediumnya di ruang digital. Tujuannya adalah untuk menciptakan warga negara digital yang plural, baik, cerdas, literat, kritis, partisipatif, dan beretika. Dengan demikian, PPKn/PKn dapat berkontribusi baik dalam memajukan pendidikan dan teknologi digital.

Beragama di Ruang Digital dan Urgensi *Digital Citizens*

Kehadiran ruang digital merupakan bagian integral dari era digital. Era digital menurut Solihin & Suradi (2018) merupakan masa dimana informasi lebih mudah dan lebih cepat diperoleh dan disebarakan dengan perantara teknologi digital. Pengertian tersebut menggambarkan bahwa era digital merupakan masa dimana digitalisasi terjadi di hampir semua sendi kehidupan yang ditandai dengan kecepatan, otomasi, serta artifisial intelligences. Sebagai era digital, abad 21 merupakan wajah baru dunia kita, dunia yang mungkin tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Sebuah dunia dimana teknologi digital merangsek ke hampir setiap aspek kehidupan. Dunia yang luas kini hanya sebatas layar komputer bahkan gadget saja, hanya dengan memainkan jari di atas layar, segala informasi dan peristiwa terhampar di depan mata.

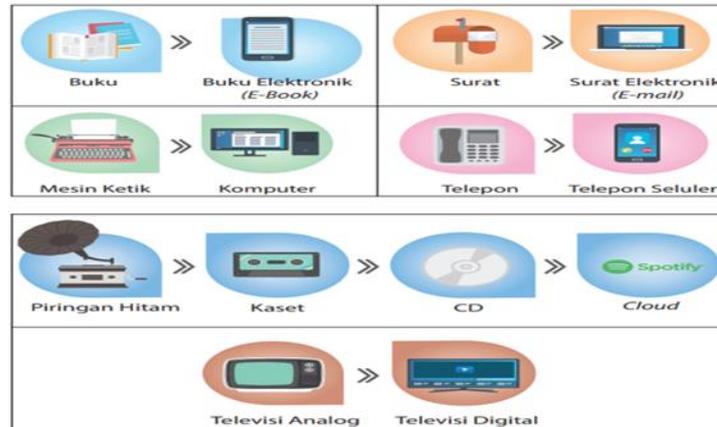
Abad 21 boleh dikata awal dari masa kejayaan jagat virtual. Sebuah dunia yang mengubah kehidupan manusia—pola komunikasi, pola belajar, pola berbelanja, pola kerja, termasuk pola beragama—. Apalagi ketika pandemi covid-19 melanda hampir seluruh negeri, menurut Ekna Satriyati dalam buku “Pola Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia di Era Pandemi Covid-19” ketika pandemi melanda dunia seketika teknologi digital menjadi perangkat dan perantara yang paling elementer bagi semua orang (Ekna Satriyati, S. S. Ed. 2021). Suka atau tidak, rela atau terpaksa semua mesti bermigrasi ke ruang digital. Sebagai informasi dibawah ini digambarkan perkembangan teknologi digital menurut Solihin dan Suradi (2018). Lihat gambar 2.



Gambar 2: Ilustrasi Perkembangan Teknologi Digital
(Sumber: Solihin & Suradi, 2018)

Ilustrasi di atas menggambarkan terjadinya perubahan dalam bentuk teknologi, dimana situs jejaring media sosial yang dikenal saat ini seperti instagram, youtube, dll sebelumnya

didahului oleh hadirnya telpon seluler, internet, komputer, dll. Agar lebih detail, di bawah ini digambarkan contoh perubahan teknologi digital yang terjadi selama era digital. Lihat gambar 3.



Gambar 3: contoh perubahan teknologi digital
(Sumber: Solihin & Suradi, 2018)

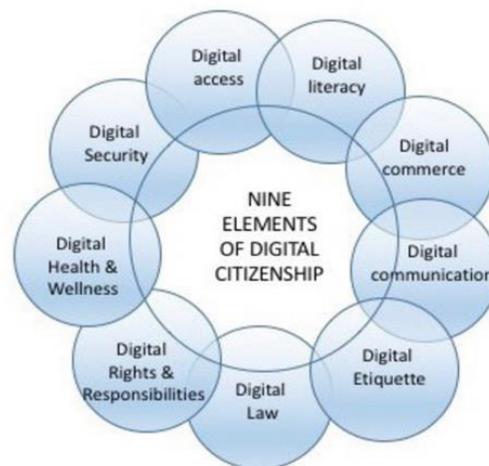
Kehadiran teknologi pada dasarnya bertujuan untuk membantu dan memudahkan urusan manusia. Kehadirannya menurut Martono (2014) menyebabkan kehidupan manusia berubah, baik pada aspek komunikasi, informasi, pekerjaan, hiburan dll. Kehadiran ruang digital sebagai bagian dari perkembangan teknologi membawa 4 (empat) janji utama yakni kemudahan, kecepatan, produktivitas serta ketepatan. Kehadiran ruang digital, termasuk media sosial, perlu diantisipasi secara memadai oleh semua elemen, terutama pemerintah, tokoh agama, dan individu penganut agama itu sendiri, agar lebih berhati-hati dan mampu mengendalikan diri. Jika gagal menyesuaikan dan membendung arus digital serta tergelincir dalam labirin penyalahgunaan, maka konflik antaragama menjadi bola panas yang dapat dengan mudah tersulut kapan saja dan menjadi bola salju yang akan terus membesar, atau serupa rumput kering yang mudah terbakar oleh percikan kecil sekalipun, akibatnya saling tidak percaya, kebencian, penggunaan kekerasan, dan rasa permusuhan kian tumbuh subur bak jamur di musim penghujan.

Saat ini sudah lumrah terjadi, dimana banyak diantara masyarakat memilih belajar agama melalui internet, media sosial atau situs web. Sekalipun tidak sepenuhnya salah, tetapi mengandung risiko atau potensi bahaya, karena prosesnya sangatlah instan, sehingga tidak sedikit yang tersesat dan mudah menyesatkan kelompok lainnya. Akhirnya banyak yang terjebak dalam istilah dan doktrin yang tidak sepenuhnya dipahami. Oleh karena itu, sangat dituntut agar dalam beragama dan menggunakan media digital harus memiliki literasi dan empati agar dapat memilah-milih informasi yang diterima maupun yang disebarkan. Meluasnya praktek beragama dari dimensi nyata (*offline*) ke dimensi maya (*online*) mengakibatkan persinggungan dan perjumpaan agama dengan teknologi digital (*religion-net* atau *digital religion*). Persinggungan tersebut selain memiliki impresi positif, juga membawa dan menyisakan residu dalam kehidupan beragama, berdigital dan berwarganegara.

Residu yang dimaksud ialah munculnya fenomena hoaks dan ujaran kebencian berbasis agama di ruang-ruang digital, sebagaimana yang diungkapkan oleh Ningrum, Dkk. (2018), Septanto, H. (2018), serta Mauludi, S. (2019). Fenomena ini sangat mengkhawatirkan sebab dapat berakibat pada memburuknya karakter dan keharmonisan diantara warga-bangsa

(Dewi, Z. S. D. A. 2021), mengancam integrasi nasional (Safitri, A., & Dewi, D. A. 2021), menciptakan polarisasi sosial berbasis identitas, menimbulkan diskriminasi dan kekerasan di masyarakat, serta menghambat warga dalam berdemokrasi (Wardani, Y. & Ekawati. 2020). Merujuk data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), sejak 2018-2021 ada sebanyak 3.640 konten di media digital yang harus diputus aksesnya (*takedown*) oleh Kemenkominfo karena mengandung ujaran kebencian atau permusuhan berbasis SARA.

Residu tersebut perlu direspon agar kekhawatiran di atas tidak sampai terjadi. Disinilah konsep kewarganegaraan digital (*digital citizens*) menemukan urgensi dan relevansinya. Digital citizens yang dimaksud sebagaimana yang dijelaskan oleh Mossberger, yaitu “*digital citizens can be defined as a norm of behavior related to the use of technology, or it can be interpreted that digital citizenship is the ability to participate in online societies*” (Mossberger, 2007). Definisi tersebut menegaskan bahwa warga digital dapat dipahami sebagai kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat online (warganet) serta berlandaskan norma dalam menggunakan teknologi. Kewarganegaraan digital merupakan konsep yang bertujuan menciptakan dunia digital yang bertanggungjawab, menciptakan keamanan digital dan akses informasi yang berkualitas. Seperti yang dijelaskan oleh Ribble dan Bailey (2007) dalam konsep kewarganegaraan digital (*digital citizens*). Lihat gambar 4.



Gambar 4: Nine Elements of Digital Citizenship
(Sumber: diadaptasi dari Ribble & Bailey, 2007 dalam Roza, 2020)

Dari 9 (sembilan) elemen kewarganegaraan digital yang dikemukakan oleh Ribble & Bailey (2007) tersebut, 5 (lima) diantaranya dianggap paling relevan dengan problem beragama di ruang digital, yaitu akses digital (*digital access*), literasi digital (*digital literacy*), etika digital (*digital etiquette*), hukum digital (*digital law*) serta hak dan tanggungjawab digital (*digital rights and responsibilities*). *Digital access* ditandai dengan terbukanya ruang serta adanya fasilitas berupa kemudahan akses internet kepada setiap warganegara. Keterbukaan akses ini sangat penting, dalam kehidupan beragama kemudahan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyiarkan dakwah dan memublikasikan praktik baik dalam beragama. Hal tersebut tampak misalnya dengan hadirnya konten dakwah di sejumlah platform seperti youtube, web, medsos, dls. Namun teknologi dalam hal ini ruang digital bukanlah sesuatu yang bersifat deterministik, sehingga kehadirannya tidak selalu menghasilkan kebaikan,

namun juga dapat menghasilkan residu berupa keburukan, misalnya konten yang salah, konten yang sesat dan menyesatkan, konten yang dimanipulasi, konten palsu, dls.

Adapun elemen *digital literacy* memiliki relevansi dan urgensi karena literasi digital membantu warganegara dalam hal ini penganut agama untuk memahami, memverifikasi, memvalidasi, memfalsifikasi setiap informasi—utamanya yang terkait dengan ajaran keagamaan—yang diterima atau yang akan disebarakan melalui media digital, agar terhindar dari misinformasi, disinformasi dan malinformasi (Sari, E. N., Dkk. 2021), sehingga tidak terjebak dalam spiral kebohongan, kepalsuan, kebencian dan kekerasan berbasis agama di ruang-ruang digital. Ilustrasi menarik tentang digital literasi pernah dipaparkan oleh Reuters Institute dalam (Mardjianto, F. L. 2022). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa semakin tinggi tingkat literasi digital seseorang, maka semakin hati-hati orang tersebut sebelum memutuskan untuk mengklik atau menyebarluaskan konten di Internet. Di sisi lain, orang dengan literasi digital rendah relatif mengabaikan prinsip kehati-hatian dan cenderung tidak peduli dengan sumber. Mereka lebih tertarik pada judul apalagi bila konten tersebut viral.

Elemen etika digital (*digital etiquette*), hukum digital (*digital law*) serta hak dan tanggungjawab digital (*digital rights and responsibilities*) yang dimaksud disini berupa penguatan kesadaran, perasaan, simpati, dan kepedulian yang diintegrasikan ke dalam peraturan dalam menggunakan atau berinteraksi dalam media digital. Etika digital menjadi semakin penting seiring bertambahnya jumlah “penghuni” media digital (warganet). Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada semester pertama tahun 2020 mencatat peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 8,9% dibandingkan tahun sebelumnya. Data menunjukkan bahwa 73,3% penduduk Indonesia adalah pengguna internet aktif.

Peningkatan angka pengguna tersebut perlu ditunjang oleh etika dalam menggunakan media digital, misalnya dengan sikap menutup informasi yang sifatnya privat, menggunakan medsos secara wajar, tidak terbujuk ajakan ekstrimisme dan terorisme, waspada terhadap kejahatan cyber, menghindari penggunaan internet yang mengandung sikap perundungan, selektif membaca dan/atau menshare berita, menggunakan tata bahasa yang baik dan benar, menjauhi tindakan asusila, serta menghargai hak cipta. Hal tersebut secara formal dapat diberikan melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dimana Pendidikan Kewarganegaraan juga dapat menjadi wahana dalam melakukan moderasi berwarganegara (Ridhoh, M. Y. 2023). Sehingga dalam konteks warga digital, moderasi diperlukan untuk membina warganegara dalam menggunakan teknologi digital secara moderat, dalam arti tidak ekstrim, nir-kebencian, nir-kekerasan, toleran dan adil dalam menggunakan teknologi digital. Selain melalui pendidikan formal juga secara lebih luas dapat melalui kegiatan sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi dan etika penggunaan teknologi digital, yang pada intinya berintikan “*civic virtue*” kebajikan atau akhlak kewarganegaraan. Melalui *digital citizens* diharapkan *good and smart digital citizens* terbentuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “kontribusi pendidikan kewarganegaraan sebagai resolusi konflik beragama di ruang digital”, penulis menarik 2 (dua) kesimpulan, sebagai berikut: 1) Perkembangan teknologi di abad 21 telah menciptakan model baru

kewarganegaraan yang disebut sebagai kewarganegaraan digital (*Digital Citizens*). Kemampuan menguasai kompetensi digital merupakan indikator awal yang harus dimiliki oleh setiap warga digital, agar dalam beragama di ruang digital dapat menunjukkan sikap yang positif. Maka, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn/PKKn) memiliki peran penting untuk berkontribusi dalam membangun kompetensi warga digital yang plural. Warga digital setidaknya harus memiliki kompetensi digital yang baik, cerdas, plural, literat, kritis, partisipatif dan beretika, tidak hanya di dunia nyata (*offline*) namun juga di dunia maya (*online*). 2) Meluasnya praktek beragama dari dimensi nyata (*offline*) ke dimensi maya (*online*) mengakibatkan persinggungan dan perjumpaan agama dengan teknologi digital (*religion-net* atau *digital religion*). Persinggungan tersebut selain membawa impresi positif, juga memiliki residu dalam kehidupan beragama, berdigital dan berwarganegara. Residu yang dimaksud ialah munculnya fenomena hoaks dan ujaran kebencian berbasis agama di ruang-ruang digital. Fenomena ini sangat mengkhawatirkan sebab dapat berakibat pada memburuknya karakter dan keharmonisan diantara warga-bangsa, mengancam integrasi nasional, menciptakan polarisasi sosial berbasis identitas, menimbulkan diskriminasi dan kekerasan di masyarakat, serta menghambat warga dalam berdemokrasi Residu tersebut perlu direspon agar kekhawatiran di atas tidak terjadi. Disinilah konsep kewarganegaraan digital (*digital citizens*) menemukan urgensi dan relevansinya, dimana akses, literasi, etika, hukum, hak dan tanggungjawab digital menjadi elemen utama dalam membangun *good and smart citizens*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, F., & Azmi, A. (2020). Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial. *Journal of Civic Education*, 3(3), 331–338. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i3.372>.
- Budimansyah, D. (2008). *Pendidikan Kesadaran Kewarganegaraan Multidimensional*. Bandung: Genesindo.
- Castells, M. (2001). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*. New York, NY: Oxford University Press.
- Castro, A. J., & Knowles, R. T. (2015). *Social Studies Education. International Encyclopedia of Social & Behavioral Sciences* (Second Edi, Vol. 22). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-07086-8.92090-7>.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, Z. S. D. A. (2021). Implementasi Pancasila Dalam Menghadapi Masalah Rasisme Dan Diskriminasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Emejulu, A., & McGregor, C. (2019). Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical Studies in Education*, 60(1), 131-147.
- Farisi, M. (2016). Developing the 21st-century social studies skills through technology integration. *Turkish online journal of Distance Education*, 17(1), 16-30.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research: Kajian filosofis, Teoritis dan aplikatif)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan. Revisi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hefni, W. (2020). Moderasi beragama dalam ruang digital: Studi pengarusutamaan moderasi beragama di perguruan tinggi keagamaan Islam negeri. *Jurnal Bimas Islam*, 13(1), 1-22.
- Heidi Campbell (2010). *When Religion Meets New Media*. London: Routledge.
- Helland, C. (2016). Digital religion. *Handbook of religion and society*, 177-196.

Rahyudi Dwiputra,dkk., *Kontribusi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Resolusi Konflik Beragama di Ruang Digital*

- Ekna Satriyati, S. S. (Ed.). (2021). *Pola Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Di Era Pandemi Covid-19*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Mardjianto, F. L. (2022). *Modul Literasi Digital Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen.
- Mauludi, S. (2019). *Seri Cerdas Hukum: Awas Hoax! Cerdas Menghadapi Pencemaran Nama Baik, Ujaran Kebencian & Hoax*. Elex Media Komputindo.
- Mothe, Josiane, and Gilles Sahut. 2018. "How Trust in Wikipedia Evolves: A Survey of Students Aged 11 to 25." *Information Research: An International Electronic Journal* 23: 1. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1174243>.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital citizenship: The internet, society and participation*. Cambridge: MIT Press.
- Mulyono, B., Affandi, I., Suryadi, K., & Darmawan, C. (2021, July). Digital Citizenship Competence: Initiating Ethical Guidelines and Responsibilities for Digital Citizens. In *ICHELSS: International Conference on Humanities, Education, Law, and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 165-175).
- Ningrum, D. J., Suryadi, S., & Wardhana, D. E. C. (2018). Kajian ujaran kebencian di media sosial. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(3), 241-252.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi kewargaan digital dalam literasi digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2).
- Ribble, M., and Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in schools*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Ridhoh, M. Y. (2023). *MODERASI BERKEWARGAANNEGARA MELALUI KELAS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER CINTA DAMAI DAN ANTI KEKERASAN: Studi Deskriptif di Universitas Negeri Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Roza, P. (2020). Digital citizenship: menyiapkan generasi milenial menjadi warga negara demokratis di abad digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(2), 190-202.
- Safitri, A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Pedoman Generasi Milenial dalam Bersikap di Media Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 78-87.
- Sari, E. N., Hermayanti, A., Rachman, N. D., & Faizi, F. (2021). Peran Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Di Masa Pandemi (Literature Review). *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 13(03), 225-241.
- Septanto, H. (2018). Pengaruh hoax dan ujaran kebencian sebuah cyber crime dengan teknologi sederhana di kehidupan sosial masyarakat. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 157-162.
- Solihin, A. M., & Suradi, S. (2018). *Seri pendidikan orang tua: mendidik anak di era digital* (edisi revisi).
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. New York, NY: McGraw Hill.
- Wahab, A. A., & Sapriya, D. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Y. & Ekawati. (2020). Ujaran kebencian berbasis agama: kajian persepsi, respon, dan dampaknya di masyarakat. *Jurnal Al-Turas*, 26 (1), 153-171.
- Wasino, W. (2013). Indonesia: from pluralism to multiculturalism. *Paramita: Historical Studies Journal*, 23(2).
- Winataputra, U., S. & Budimansyah, D. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar, dan Kelas*. Bandung: Prodi PKn SPs UPI