

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dan internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku digital (*digital citizenship*) siswa. *Digital citizenship* mencakup pemahaman tentang hak dan kewajiban dalam menggunakan teknologi digital secara bertanggung jawab, etika dalam berinteraksi, serta kemampuan untuk melindungi diri dari risiko yang ada di dunia maya. Lingkungan sekolah sebagai lingkungan tempat siswa menghabiskan sebagian besar waktunya, baik dalam kegiatan belajar maupun di luar jam pelajaran, dapat mempengaruhi bagaimana siswa mengembangkan *digital citizenship* mereka. Faktor-faktor seperti kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi, pendekatan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta budaya sekolah dalam mendukung keamanan dan etika digital, semuanya dapat berperan penting dalam membentuk sikap dan perilaku digital siswa.

Penelitian mengenai pengaruh lingkungan sekolah terhadap *digital citizenship* siswa menjadi relevan untuk menjawab pertanyaan mengenai seberapa efektif sekolah dalam mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi secara positif dan aman dalam dunia digital. Dengan memahami pengaruh-pengaruh ini, sekolah dapat mengembangkan strategi dan kebijakan yang lebih efektif dalam mendukung pembentukan *digital citizenship* yang baik di kalangan siswa. Studi-studi internasional telah menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang mendukung dan mempromosikan praktik *digital citizenship* yang positif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara aman, etis, dan efektif. Di Indonesia sendiri, semakin banyak sekolah yang mulai memperhatikan pentingnya

pembentukan karakter digital ini sebagai bagian dari kurikulum dan kebijakan sekolah.

Penelitian ini akan fokus untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai aspek lingkungan sekolah yang mempengaruhi *digital citizenship* siswa, serta bagaimana interaksi antara faktor-faktor tersebut memengaruhi perilaku dan sikap siswa terhadap teknologi digital. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap faktor-faktor ini, diharapkan dapat dirancang strategi untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif dan bertanggung jawab.

Rentang usia warga digital mulai bergeser, seiring dengan semakin mudahnya akses teknologi, tampilan dan fitur yang semakin memanjakan pengguna, membuat anak-anak di usia belia telah dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk berkomunikasi, mencari dan bertukar informasi di dunia maya. Usia yang masih belia semakin membuka kemungkinan adanya pelanggaran norma-norma maupun penyebaran informasi penting yang dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab.

Guru Besar Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Prof. Kokom Kumalasari menuturkan, konsep kewarganegaraan digital merujuk pada kualitas perilaku individu dalam berinteraksi di dunia maya. Khususnya dalam jejaring sosial dengan menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. Dalam kewarganegaraan digital, ada prinsip yang harus dibangun yakni menghormati diri dan menghormati orang lain. Kemudian mendidik diri dan mendidik orang lain, serta melindungi diri dan melindungi orang lain. Hal ini berarti ada saling hubungan antara diri sendiri dengan orang lain.¹

Untuk mencapai prinsip tersebut, terdapat sembilan elemen kewarganegaraan digital yang perlu dimiliki. Beberapa di antaranya seperti *digital access*, *digital commerce*, *digital communication*, dan *digital literacy*. Kemudian juga *digital law*, *digital right & responsibilities*, *digital*

¹ Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia, <https://bpip.go.id/berita/umm-kaji-digital-citizenship-dan-pancasila---?page=29>

*health & wellness, digital security, dan digital etiquette.*² Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2023 menunjukkan bahwa sekitar 70-75% pelajar di Indonesia telah terpapar internet, tetapi hanya 40-50% yang memiliki pemahaman memadai tentang keamanan digital dan etika berinternet. Mengingat dari segi umur, orang yang berselancar di dunia maya ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Sementara itu, Sekitar 80-85% pelajar di Jakarta telah menggunakan internet secara aktif. Mayoritas siswa SMA menggunakan internet untuk media sosial, hiburan, dan pembelajaran online. Namun, hanya sekitar 50-60% yang memiliki pemahaman memadai tentang keamanan digital dan etika berinternet.³

Pemahaman akan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tak kalah krusial dalam menciptakan warga digital yang beradab. Sebab, interaksi di media sosial tidak lepas dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Orang Indonesia banyak yang belum memahami hal itu sehingga mudah terjerat hukum. Menurut UU ITE No. 19 Tahun 2016 yang mengatur penggunaan teknologi informasi, secara bertanggung jawab mencakup aspek keamanan digital, privasi, dan larangan penyebaran konten ilegal (seperti hoaks, ujaran kebencian, dan pornografi).⁴ UU ini menjadi dasar hukum bagi penerapan etika digital dan tanggung jawab pengguna internet.

Pada praktiknya, pengguna media sosial diharapkan selalu memegang etika bermedia sosial yang baik dan benar dengan selalu memperhatikan konsep THINK. Artinya, sebelum berkomunikasi di dunia digital, pengguna harus mempertanyakan tentang *True, Hurtful, Illegal, Necessary, dan Kind*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai aspek lingkungan sekolah yang berperan dalam membentuk *digital citizenship* siswa di Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam merancang

² Mike Ribble, “*Digital citizenship in Schools*”, ISTE (International Society for Technology in Education), 2011

³ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

⁴ Peraturan BPK, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>

kebijakan pendidikan yang lebih holistik dan relevan dengan tantangan zaman digital saat ini. Maka dari itu, hal-hal tersebut menarik peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap *Digital citizenship* Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kecamatan Pulogadung Jakarta Timur”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep *digital citizenship*, terutama dalam hal etika penggunaan internet dan media sosial.
2. Tingkat kesiapan sekolah dalam mendukung pengembangan *digital citizenship* siswa belum merata, baik dari kebijakan sekolah, maupun kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.
3. Perbedaan kondisi lingkungan sekolah, seperti sarana-prasarana, budaya digital, dan pendekatan pembelajaran, berpotensi mempengaruhi perilaku digital siswa secara signifikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini hanya berkaitan dengan lingkungan sekolah terhadap *digital citizenship* siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kecamatan Pulogadung. Dengan lingkungan sekolah sebagai variabel X dan *digital citizenship* siswa sebagai variabel Y.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah lingkungan sekolah berpengaruh terhadap *digital citizenship* siswa SMA Negeri di Kecamatan Pulogadung?”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memajukan sekolah khususnya di bidang *digital citizenship*.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan *digital citizenship*.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dan manajemen pendidikan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat dijadikan referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan *digital citizenship*.
 - b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi khususnya yang berkaitan dengan *digital citizenship*. Selain itu, hasil penelitian dapat bermanfaat bagi almamater sebagai bahan referensi kajian untuk penelitian selanjutnya
 - c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan untuk mengoptimalkan penerapan *digital citizenship* siswa di sekolah.

Intelligentia - Dignitas