

Membangun Budaya Positif Berinternet Berbasis Etika dan Kewarganegaraan Serta Mengingat Kesadaran Masyarakat Di Era Digita

by Anggi Pujianti

Submission date: 05-Jun-2024 02:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2396003580

File name: 247_JIPSOSHUM_-Anggi_Pujianti_Kewarganegaraan__UMRAh.pdf (337.89K)

Word count: 1774

Character count: 11618



Membangun Budaya Positif Berinternet Berbasis Etika dan Kewarganegaraan Serta Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Di Era Digita

Anggi Pujianti ^{1*}, Krisdayanti Dornauli Br Malau ², Ulandari ³

¹⁻³Tanjungpinang

* Korespondensi : Ulandari@student.gmail.ac.id

Abstract: In an increasingly advanced digital era, it is important to build a positive internet culture based on ethics and citizenship in order to increase public awareness in the digital era. Values education and digital citizenship play an important role in shaping responsible and positive online behavior. Through values education, the younger generation can be prepared to become global citizens who are aware of the impact of their online actions. Ethical and responsible behavior in using digital technology is key in creating a safe and positive online environment. By building a responsible digital culture, we can reduce the spread of misinformation, hate speech and harmful content, creating a harmonious digital space for all users. Responsible digital citizenship is increasingly important in today's digital era as technology has become an integral part of everyday life. With awareness of the importance of digital citizenship, the younger generation can use technology positively and contribute to the progress of the digital era. By building a positive internet culture based on ethics and citizenship, we can create an online environment that is inclusive, safe and responsible for all users.

Keywords: Positive Internet Culture, internet ethics, digital citizenship, public awareness

Abstrak : Dalam era digital yang semakin maju, penting untuk membangun budaya positif berinternet berbasis etika dan kewarganegaraan guna meningkatkan kesadaran masyarakat di era digital. Pendidikan nilai dan kewarganegaraan digital memainkan peran penting dalam membentuk perilaku online yang bertanggung jawab dan positif. Melalui pendidikan nilai, generasi muda dapat dipersiapkan menjadi warga global yang sadar akan dampak dari tindakan online mereka. Perilaku etis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan online yang aman dan positif. Dengan membangun budaya digital yang bertanggung jawab, kita dapat mengurangi penyebaran informasi yang salah, ujaran kebencian, dan konten berbahaya, menciptakan ruang digital yang harmonis bagi semua pengguna Kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab semakin penting di era digital saat ini karena teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Dengan kesadaran akan pentingnya kewarganegaraan digital, generasi muda dapat menggunakan teknologi secara positif dan berkontribusi pada kemajuan era digital. Dengan membangun budaya positif berinternet berbasis etika dan kewarganegaraan, kita dapat menciptakan lingkungan online yang inklusif, aman, dan bertanggung jawab bagi semua pengguna..

Kata Kunci: Budaya Positif Berinternet, Etika internet, kewarganegaraan digital, kesadaran masyarakat.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita, membentuk cara kita berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi dengan dunia. Dengan kemajuan ini, sangatlah penting untuk mendidik generasi muda tentang kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab. Pendidikan nilai memberikan kerangka untuk ditanamkan nilai-nilai dan prinsip-prinsip etika, memungkinkan siswa untuk membuat keputusan yang tepat dan bertindak secara bertanggung jawab di dunia digital. Kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab mengacu pada perilaku etis dan bertanggung jawab yang ditunjukkan oleh individu ketika menggunakan dan berinteraksi dengan teknologi digital platform daring. Hal ini melibatkan kewaspadaan terhadap tindakan, interaksi, dan konten yang dibagikan secara online, dengan

Received: April 30, 2024; Accepted: Juni 05, 2024; Published: Agustus 30, 2024;

* Anggi Pujianti , Ulandari@student.gmail.ac.id ---

fokus pada menjunjung nilai-nilai seperti empati, rasa hormat, integritas, dan kasih sayang.

Dalam konteks era digital, kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab menjadi hal yang sangat penting karena meluasnya penggunaan teknologi dan internet. Sebagai komunikasi digital menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, individu memiliki kekuatan untuk mempengaruhi orang lain melalui kehadiran online mereka. Bertanggung jawab kewarganegaraan digital memastikan bahwa setiap individu memberikan kontribusi positif terhadap komunitas online, mendorong lingkungan yang aman dan saling menghormati bagi semua orang.

Pentingnya kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab terletak pada dampak positifnya terhadap individu dan masyarakat secara keseluruhan. Secara individu, hal itu menumbuhkan rasa kesadaran diri dan perhatian, yang mengarah pada pengambilan keputusan yang lebih baik dan kontrol yang lebih baik atas identitas digital seseorang. Ini membantu individu membangun makna hubungan dan koneksi online sambil meminimalkan konflik dan intimidasi dunia maya. Di tingkat masyarakat, kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab berkontribusi terhadap penciptaan budaya digital yang lebih sehat. Ini memupuk komunitas di mana empati dan rasa hormat tumbuh subur, mengarah pada peningkatan kolaborasi, toleransi, dan pemahaman di antara beragam kelompok. Dengan mempromosikan perilaku online yang etis dan bertanggung jawab.

Kewarganegaraan digital membantu mengurangi penyebaran informasi yang salah, ujaran kebencian, dan konten berbahaya, sehingga menciptakan ruang digital yang lebih aman dan harmonis untuk semua orang. Secara keseluruhan, kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab memberdayakan individu untuk menjadi warga digital yang teliti dan akuntabel, sehingga secara positif membentuk kehidupan online mereka interaksi dan berkontribusi terhadap kemajuan era digital dan masyarakat secara luas.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang berfokus pada pengumpulan data secara langsung melalui observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

5 KESIMPULAN

Dalam era digital yang semakin maju, penting bagi kita untuk membangun budaya positif berinternet berbasis etika dan kewarganegaraan. Hal ini tidak hanya mencakup bagaimana kita menggunakan teknologi secara bertanggung jawab secara sosial, partisipatif, dan inklusif, tetapi juga bagaimana kita meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan tantangan yang terkait dengan penggunaan internet yang tidak tepat dan tidak etis. Dalam konteks ini, pendidikan nilai dan kewarganegaraan digital memainkan peran kunci dalam membentuk perilaku online yang positif dan bertanggung jawab.

Pentingnya pendidikan nilai dalam mengajarkan kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab tidak bisa diabaikan. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, kita perlu memastikan bahwa individu, terutama generasi muda, memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai etika dan kewarganegaraan dalam penggunaan internet. Melalui pendidikan nilai, kita dapat membantu mempersiapkan pembelajar online menjadi warga global yang bertanggung jawab dan sadar akan dampak dari tindakan online mereka. Hal ini sejalan dengan konsep kewarganegaraan digital yang menekankan pentingnya berpartisipasi secara online dengan hati-hati, legal, etis, aman, dan bertanggung jawab.

Perilaku etis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital sangat penting untuk menciptakan lingkungan online yang positif. Dengan semakin banyaknya kasus penyalahgunaan internet seperti penipuan, intimidasi, kecanduan game, dan konten negatif lainnya, penting bagi kita untuk memahami konsekuensi dari tindakan online yang tidak etis. Vicki Davis dan Julie Lindsay menekankan bahwa mendidik masyarakat, terutama anak-anak, tentang bahaya penggunaan internet yang tidak tepat merupakan langkah penting dalam menjaga keamanan online. Dengan membangun budaya digital yang bertanggung jawab, kita dapat menciptakan lingkungan online yang aman dan positif bagi semua pengguna.

Kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab semakin penting di era digital saat ini karena teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita. Dengan adanya akses mudah ke internet melalui berbagai perangkat, kita harus memastikan bahwa penggunaan teknologi dilakukan dengan penuh kesadaran akan dampaknya. Konsep kewarganegaraan digital menjanjikan revolusi dalam cara siswa berinteraksi dengan teknologi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memahami pentingnya kewarganegaraan digital, kita dapat memastikan bahwa generasi muda dapat menggunakan teknologi secara positif dan membangun kemampuan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara online dengan bijaksana.

Dalam upaya membangun budaya positif berinternet, etika internet memegang peran

penting dalam membentuk perilaku online yang bertanggung jawab. Meskipun internet telah merevolusi kehidupan kita dengan cara yang menarik, kita juga dihadapkan pada serangkaian permasalahan sosial baru yang membutuhkan perhatian serius. Dengan membangun budaya digital yang bertanggung jawab, kita dapat mengatasi tantangan tersebut dan menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan positif bagi semua pengguna.

Dalam kesimpulan, membangun budaya positif berinternet berbasis etika dan kewarganegaraan serta meningkatkan kesadaran masyarakat di era digital merupakan langkah penting dalam menjaga keamanan dan kesejahteraan online. Melalui pendidikan nilai, kewarganegaraan digital, dan perilaku etis dalam menggunakan teknologi digital, kita dapat menciptakan lingkungan online yang positif, inklusif, dan bertanggung jawab bagi semua pengguna. Dengan kesadaran yang meningkat, kita dapat bersama-sama menjadikan internet sebagai tempat yang aman dan bermanfaat bagi semua.

DAFTAR REFERENSI

- Adams, J. M., et al. (2003). Ubiquitous distributed learning and global citizenship. *Presidency*, 6(1), 30–36.
- Alam, S. L., & McLoughlin, C. (2010). Using digital tools to connect learners: Present and future scenarios for citizenship 2.0. In *Curriculum, Technology & Transformation for an Unknown Future: Proceedings Ascilite Sydney* (pp. 13–24).
- Baran, B. E., & Woznyj, H. M. (2020). Managing VUCA: The human dynamics of agility. *Organizational Dynamics*, 100787. <https://doi.org/10.1016/j.orgdyn.2020.100787>
- Bennis, W. G., & Nanus, B. (1997). *Leaders: Strategies for taking charge*. USA: Harper Business.
- Brodie, V. (2019). *Disrupted leadership: Strategies and practices of leaders in a VUCA world* (Doctoral dissertation, Advisor: Lani Fraizer, EdD). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25662.61765>
- Carolina, N. R., Peñafiel, G. A. A., Buitrago, D. F. L., & Romero, C. A. T. (2021). Society 5.0: A Japanese concept for a super-intelligent society. *Sustainability*, 13(12), 6567. <https://doi.org/10.3390/su13126567>
- Couldry, N. (2008). New media for global citizens: The future of the digital divide debate. *Brown Journal of World Affairs*, 14, 249.
- Deguchi, A., Hirai, C., Matsuoka, H., Nakano, T., Oshima, K., Tai, M., & Tani, S. (2020). What is Society 5.0? *Society*, 5(0), 1-24.
- Karagul, B. I., Seker, M., & Aykut, C. (2021). Investigating students' digital literacy levels during online education due to COVID-19 pandemic. *Sustainability*, 13(21), 11878. <http://dx.doi.org/10.3390/su132111878>

- Lindsay, J., & Davis, V. (2010). Navigate the digital rapids. *Learning & Leading with Technology*, 37(6), 12.
- Mahel, T. A. (2021). Leadership competencies for the volatile, uncertain, complex and ambiguous (VUCA) environment: Challenges to higher education. *European Journal of Humanities and Educational Advancements*, 2(5), 119-138. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/DAC3Q>
- Nichols, S., & Stahl, G. (2019). Intersectionality in higher education research: A systematic literature review. *Higher Education Research & Development*, 38(6), 1255–1268.
- Nowacka, A., & Rzemieniak, M. (2021). The impact of the VUCA environment on the digital competences of managers in the power industry. *Energies*, 15(1), 185. <http://dx.doi.org/10.3390/en15010185>
- Onwuegbuzie, A. J., & Frels, R. (2015). *Seven steps to a comprehensive literature review*. Los Angeles, CA: Sage.
- Robb, M. (2015). Promoting digital citizenship and academic integrity in technology classrooms. Magna Publications. <https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-with-technology-articles/promoting-digital-citizenship-academic-integrity-technology-classrooms/>
- Sembiring, M. G. (2023). Ociety and technology: Promoting public awareness in the VUCA world characterized by disruption. In *Open Society Conference* (Vol. 1, pp. 376–390).

Membangun Budaya Positif Berinternet Berbasis Etika dan Kewarganegaraan Serta Mengingatnkan Kesadaran Masyarakat Di Era Digita

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Ananda Ramadhani, Sahrn Nisa. "Memahami Peran Komunikasi Orang Tua-Guru pada Motivasi Siswa SD", TSAQOFAH, 2024 Publication	3%
2	www.jogodebola.net Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	2%
4	pp.uma.ac.id Internet Source	2%
5	securityphresh.com Internet Source	1%
6	Submitted to HELP UNIVERSITY Student Paper	1%
7	widuri.raharja.info Internet Source	1%

8	Submitted to Carnegie Mellon University Student Paper	1 %
9	conference.upgris.ac.id Internet Source	1 %
10	ibtimes.id Internet Source	1 %
11	tyomulyawan.wordpress.com Internet Source	1 %
12	pdfcoffee.com Internet Source	1 %
13	www.grafiati.com Internet Source	1 %
14	zephyrnet.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Membangun Budaya Positif Berinternet Berbasis Etika dan Kewarganegaraan Serta Mengingatnkan Kesadaran Masyarakat Di Era Digita

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
