**Optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang**

**Armaidy Armawi a, 1\*, Darto Wahidin b, 2**

a Guru Besar Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

b Mahasiswa Program Studi Ketahanan Nasional, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

1 [armaidy@ugm.ac.id](mailto:armaidy@ugm.ac.id); **2**dartowahidin2@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

**ABSTRAK**

Individu usia sekolah merupakan salah satu pengakses internet dengan menggunakan media sosial paling aktif. Akses internet menjadi sangat yang rawan, mengingat penggunaannya di dominasi oleh kalangan usia sekolah, Beredarnya isu *hoax*, fitnah, bahkan menghujat melalui media sosial yang dengan mudahnya di akses melalui internet, menunjukkan belum dewasanya dalam penggunaan internet. Berita palsu seperti itu dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Tujuan dalam penelitian ini mengetahui proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di Kota Semarang dan mengkaji implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di SMA Negeri 1 Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang dilakukan dengan mengoptimalkan akses digital, *digital literacy*, dan perdagangan digital. Sedangkan implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa pada SMA Negeri 1 Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang itu dengan adanya hukum digital dan mewujudkan *digital citizenship*. Sembilan kriteria dalam mewujudkan *digital citizenship* telah terpenuhi, namun dalam hal ini masih harus ada perbaikan untuk mengoptimalkannya.

**Kata Kunci**: *Digital Citizenship*, Optimalisasi, Peran

***ABSTRACT***

*School age individuals are one of the internet users who use the most active social media. Internet access is very vulnerable, considering that its use is dominated by school age circles, the issue of hoaxes, slander, and even blasphemy through social media that is easily accessed via the internet, shows that it is not yet mature in using the internet. Such false news can divide the unity and integrity of the Indonesian nation. The purpose of this study is to find out the process of optimizing the role of the internet in realizing digital citizenship in the city of Semarang and examining the implications of optimizing the role of the internet for the personal endurance of students in the city of Semarang. This research uses a qualitative approach. The findings of this study indicate that the process of optimizing the role of the internet in realizing digital citizenship in SMA Negeri 1 Semarang and SMK Negeri 1 Semarang is carried out by optimizing digital access, digital literacy, and digital commerce. While the implications of optimizing the role of the internet on the personal endurance of students in SMA Negeri 1 Semarang and SMK Negeri 1 Semarang are the existence of digital laws and realizing digital citizenship. Nine criteria in realizing digital citizenship have been met, but in this case there must still be improvements to optimize it.*

***Keywords****: Digital Citizenship, Optimization, Role*

**Pendahuluan**

Teknologi pada dasarnya diciptakan untuk proses mempermudah pekerjaan manusia dan untuk memenuhi segala kebutuhan hidup manusia itu sendiri. Adanya teknologi, informasi, dan komunikasi yang sangat berkembang pesat, telah mengubah kehidupan manusia. Persyaratan utama bagi seseorang yang menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi secara efektif tidak hanya untuk hiburan tetapi, juga mencari dan berbagai informasi. Sebagaimana yang dijanjikan dari teknologi yaitu, (1) teknologi menjanjikan perubahan; (2) teknologi menjanjikan kemajuan; (3) teknologi menjanjikan kemudahan; (4) teknologi menjanjikan peningkatan produktivitas, dan (5) teknologi menjanjikan ketepatan serta kecepatan (Martono, 2014: 217-220).

Salah satu bentuk penunjang dalam menjalankan teknologi yakni dengan menggunakan internet. Survei global baru-baru ini telah mengidentifikasi lebih dari 75% pengguna internet berinteraksi dengan media sosial (Poushter, 2016; Statista, 2017; Xu, 2018). Media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whatApp*, *instagram*, *blackberry messenger*, telah mengubah cara berinteraksi kehidupan manusia. Tingkat adopsi media sosial yang tertinggi terjadi di negara-negara berkembang (Poushter, 2016). Indonesia yang merupakan negara berkembang, dengan tingkat penduduknya yang menempati urutan keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat. Sebagaimana laporan Tetra Pak Index tahun 2017, sekitar 132 juta pengguna internet di Indonesia, 40% nya penggila media sosial (detik.com, 2018).

Individu usia sekolah merupakan salah satu pengakses internet dengan menggunakan media sosial paling aktif. Penelitian menunjukkan 86% orang yang berusia antara 18 hingga 19 tahun menggunakan setidaknya satu bentuk media sosial (Pew Research Center, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa akses internet menjadi sangat yang rawan, mengingat penggunaannya di dominasi oleh kalangan usia sekolah, yang secara usia belum matang dalam proses memilah dan memilih informasi yang beredar.

Mudahnya menerima informasi tanpa memilah dan memilih terlebih dahulu apakah informasi tersebut benar atau salah yang dilakukan oleh kalangan usia sekolah dapat menyebabkan dampak yang positif maupun negatif terhadap dirinya sendiri maupun orang lain. Bagi orang lain dengan tersebarnya informasi yang positif melalui media sosial dapat menambah wawasan sekaligus pengetahuan, namun jika informasi yang buruk yang beredar di media sosial tersebut sudah dapat dipastikan sangat menjengkelkan bagi orang tersebut. Akhir-akhir ini di Indonesia dengan meluasnya arus informasi yang mudah sekali diakses melalui internet, justru informasi yang beredar melalui media sosial tersebut terkadang berisi kebencian terhadap pemimpin bahkan sampai menyebarkan berita yang palsu dan fitnah.

Beredarnya isu *hoax*, fitnah, bahkan saling menghujat di media sosial yang dengan mudahnya di akses melalui internet tersebut, menunjukkan belum dewasanya dalam penggunaan internet. Berita palsu seperti itu dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Berita palsu yang beredar terkadang dibuat oleh oknum tertentu dengan tujuan yang sangat beragam, ada yang ingin cari sensasi sampai tidak memahami bahwa penggunaan internet dalam hitungan detik dapat dilihat oleh ribuan orang yang mengakses internet. Beredarnya berita *hoax* dan fitnah yang ada saat ini terkadang dijadikan politisasi bahkan dijadikan penggorengan oleh aktor-aktor politik terhadap pemimpin yang tidak disukainya. Proses seperti ini yang terkadang ditiru oleh kalangan usia sekolah, yang jelas-jelas hal tersebut sangat buruk. Maka diperlukan optimalisasi penggunaan terhadap internet itu sendiri oleh semua kalangan, agar dapat mewujudkan *digital citizenship*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) bagaimana proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di Kota Semarang? dan (2) bagaimana implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang?. Maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di Kota Semarang dan engkaji implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang.

Penelitian yang terkait dengan *digital citizenship* amatlah sedikit, apalagi yang mengkaji dari lembaga sekolah. Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji digital citizenship (Wahidin, 2018; Hintz, et., al., 2017; Richards, 2010). Semua penelitian terdahulu yang telah ditulis tersebut dalam bentuk deskripsi yang mengkaji masalah *digital citizenship*. Penelitian terdahulu hanya melihat dari segi ruang lingkup penelitian mikro. Penelitian tersebut juga hanya melibatkan guru, siswa, dan masyarakat dalam skala kecil. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengkaji dan mendalami pendidikan kewarganegaraan terkait permasalahan *digital citizenship* dari segi ruang lingkup penelitian makro, dengan judul optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang.

Optimalisasi banyak juga diartikan sebagai ukuran di mana semua kebutuhan dapat dipenuhi dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Optimalisasi merupakan ukuran yang menyebabkan tercapainya tujuan. Maka dapat dikatakan bahwa optimal sama dengan optimasi sangat penting diterapkan dalam suatu sistem untuk mencapai tujuan yang paling baik, paling tinggi, atau paling menguntungkan (Yusgiantoro, 2014: 100-101). Berangkat dari berbagai pendapat tersebut, dapat diambil benang merahnya bahwa, optimalisasi merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan untuk menjadikan sesuatu paling baik dan paling tinggi. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013: 68), internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Peran merupakan suatu hubungan individu dengan sistem sosial yang di analisa melalui konsep status atau peranan.

Schuler (2002) mendefinsikan warga negara *digital* sebagai karakteristik kota digital asli. Warga negara digital umumnya diindentifikasi sebagai mereka yang menggunakan internet secara teratur dan efektif (Isman dan Gungoren, 2014: 73). *Digital citizenship* adalah panduan yang dimediasi untuk perilaku manusia sehingga semua dapat mengambil manfaat dalam masyarakat *digital*. Tujuan *digital citizenship* sekarang ini pada dasarnya untuk mendidik, memberdayakan, dan melindungi. Menurut Ribble dan Bailey (2011) yang mendefinisikan *digital citizenship* terdiri dari konsep tanggung jawab, hak, keamanan. Ketahanan pribadi siswa menggambarkan kemampuan internal siswa dalam menggalang konsensus dan mengatur sumber daya maupun kemampuannya untuk mengantisipasi faktor eksternal, sehingga bisa merubah sumber ancaman menjadi peluang.

**Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penggunaan pendekatan kualitatif sangat sesuai dalam penelitian ini, yang pada dasarnya akan mengetahui proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di Kota Semarang dan mengkaji implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang. Lokasi penelitian yang dijadikan untuk penelitian ini di SMA Negeri I Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang. Pemilihan kedua sekolah tersebut dijadikan lokasi penelitian, karena dua sekolah itu merupakan sekolah menengah atas dan kejuruan *favorit* di Kota Semarang. Dalam hal ini informan penelitian ditentukan secara *purposive sampling* hal ini disebabkan karena orientasi penelitian yang dituju guru dan siswa. Guru yang dimaksud yakni guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dan guru Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri I Semarang dan SMK Negeri I Semarang.

Informan tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan, bahwa keberadaan sebagai siswa siswi di sekolah tersebut telah lama dan tentunya telah merasakan akses internet lebih lama juga selama ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara mendalam, *focus group discussion* (FGD), dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data, dilakukan reduksi data dalam penelitian ini yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara mendalam, dan *focus group discussion* (FGD). Selanjutnya, dokumentasi kemudian dipilih data-data pokok-pokok dan difokuskan pada hal-hal yang penting, sehingga data menjadi jelas dan sistematis. Data disajikan berupa naratif yang mendeskripsikan tentang informan penelitian, yakni menggambarkan proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* dan implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang. Tahap terakhir setelah teknik analisis data penarikan simpulan.

**Hasil dan Pembahasan**

Internet menjadi kebutuhan penting bagi setiap individu di era digital ini. kebutuhan tersebut bukan hanya pada kalangan atas yang mempunyai uang dan fasilitas memadai, namun juga kebutuhan tersebut telah terjadi pada kalangan menengah dan bawah. Karena kebutuhan terhadap internet ini bisa menjadikan individu tersebut untuk menguasai dunia. Internet yang digenggam pada tangganya tersebut dapat membuat individu itu mendapatkan segala informasi yang di dunia. Sehingga wajar jika seorang individu akan membeli kuota internet mahal demi untuk mendapatkan akses internet yang bagus dan lancar. Namun, akses internet di Indonesia belum dapat dinikmati dengan baik oleh semua wilayah. Hal ini disebabkan bukan saja karena wilayah Indonesia yang luas dari Sabang-Marauke, namun juga karena masyarakat Indonesia itu sendiri yang masih kurang dalam memahami penggunaan internet dengan baik.

Sekolah sebagai sebuah dunia pendidikan dan lembaga formal, tentunya sangatlah penting memandang internet ini. Namun, terkadang kebutuhan akan internet di sekolah tersebut belumlah memadai dan belum terjangkau dengan baik untuk kalangan sekolah itu sendiri. Padahal akses informasi, komunikasi, dan pengetahuan dapat mudah dijangkau dengan adanya internet ini. Masalah pembiayaan dan alokasi anggaran yang disediakan sekolah setiap tahunnya, tidak terlalu besar. Sehingga banyak sekolah yang memakai internet, namun hanya pada wilayah tertentu atau koridor tertentu saja. Ditambah lagi dengan jumlah yang besar siswa/siswi di sekolah tersebut, yang semuanya ingin menikmati akses internet yang telah disediakan oleh sekolah.

Melihat kedua relitas tersebut yakni pada sekolah favorit SMA Negeri 1 Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang ditemukan data, yang sangat menarik yakni terkait dengan akses digital, komunikasi digital, *digital literacy*, dan perdagangan digital. Sesungguhnya proses optimalisasi peran internet pada kedua wilayah tersebut dilakukan dengan keempat komponen. Prosesnya itu pada dasarnya dilakukan guna membentuk warga negara yang baik (*good citizen*) dan dalam rangka mewujudkan kewarganegaraan digital (*digital citizenship)* di era digital saat ini.

Internet telah memudahkan individu untuk mendapatkan informasi dan mempercepat proses komunikasi dengan yang lainnya. Salah satu yang terkena dampak baik dari mudahnya akses internet tersebut pada kalangan sekolah terutama siswa dan siswi, bahkan gurunya pun turut mendapatkan akses digital tersebut. Sehingga terjadi proses *shifting* dan transformasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dan siswi. Sehingga saat ini guru hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar di kelas, hal ini disebabkan karena adanya akses terhadap internet yang mudah dijangkau. Sekiranya akses internet di sekolah kurang cepat dalam pencarian sumber informasi untuk kegiatan akademik, maka siswa dan siswi bisa menggunakan paket kuota internet yang telah dibelinya.

SMA Negeri 1 Semarang sudah menyediakan akses internet yakni dengan adanya *wifi* pada sudut-sudut sekolah, dengan kecepatan yang normal dan stabil. Bahkan saat ini fungsinya sudah dioptimalkan sehingga bisa dijangkau pada ruang guru, sekitaran koridor kelas, bahkan setiap siswa dan siswi mempunyai kuota internet pribadinya masing-masing yang telah dibeli. Namun, yang menjadi perhatian siswa tersebut bahwa akses internet masih dalam sudut-sudut tertentu di SMA Negeri 1 Semarang. Sehingga bisa menunjang kebutuhan untuk kegiatan akademik dan non akademik. Dalam hal ini sekolah menyediakan akses internet yang normal dan stabil guna menunjang kebutuhan dari guru, siswa dan siswinya dalam rangka kegiatan akademik dan non akademik.

Proses optimalisasi peran internet di SMA Negeri 1 Semarang untuk kegiatan akademik dilakukan pada saat simulasi kegiatan UNBK, model pembelajaran *e-learning*, nilai cetak rapot yang menggunakan sistem *online*, laporan guru dengan menggunakan e-kurikulum, fitur *games education*, maupun proses kegiatan akademik yang lainnya. Bahwa masih ada guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini karena memang materi yang disampaikannya lebih nyaman konvensional dengan model pembelajaran klasikal biasa. Tetapi, dalam evaluasinya guru tersebut yang menggunakan pembelajaran konvensional tetap menggunakan internet.

*Digital literacy* menjadi salah satu bagian dari sembilan perilaku guna membentuk *digital citizenship*. Saat ini orang membaca telah mengalami pergeseran dan perubahan, kalau dulu membaca dengan buku yang harus mencari dan membeli terlebih dahulu bukunya. Namun, saat ini proses tersebut telah mengalami pergeseran dan perubahan. Hanya dengan klik *e-book* pada *google*, maka keinginan atas buku dicari bisa muncul dengan segera. Buku dengan terbitan yang lama juga dengan mudah dicari, bahkan ada jutaan file yang dengan mudahnya di *download* pada internet tersebut. Proses pergeseran dan perubahan itu tentunya harus diterapkan pada sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Sekolah di Kota Semarang salah satunya telah menerapkan proses literasi ini sebelum memulai pembelajaran dikelas, siswa bukan hanya membaca buku yang ada, namun juga dapat membacanya dari internet. Tentunya dengan pengawasan guru, agar apa yang dibaca sesuai dengan materi pembelajaran.

Literasi sangat menarik dan cocok bagi siswa bahkan guru-guru lainnya sangat mengutamakan pembelajaran dengan menggunakan literasi dan model penggunaan teknologi seperti presentasi dengan menggunakan *powerpoint*. Saat ini kurikulum yang dipakai oleh SMK Negeri 1 Semarang merupakan kurikulum 2013, yang mengharuskan siswa aktif sedangkan guru hanya jadi fasilitator. Maka, pembelajaran dengan menggunakan teknologi dilakukan sebagai sebuah kesadaran dari adanya kemajuan teknologi itu sendiri yang berkembang saat ini, dengan derasnya arus globalisasi membawanya. Saat ini literasi telah dikembangkan dan diwajibkan bagi sekolah-sekolah yang ada di Kota Semarang, baik itu menengah atas maupun menengah kejuruan ataupun yang lainnya. Proses literasi dimulai sebelum proses belajar mengajar dimulai. Pukul 07.00 guru memasuki ruang kelas, kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian dilanjutkan dengan literasi baru terjadi proses belajar mengajar pada pukul 07.15. Dalam literasi tersebut, bukan hanya siswa yang membaca, guru pun ikut membaca. Guru tidak hanya lepas diri saja atas apa yang siswa baca, melainkan guru juga menanyakan apa yang siswa baca tersebut. Sehingga dalam hal ini memastikan bahwa siswa benar-benar membaca, bukan membaca media sosial lainnya.

Salah satu dari sembilan komponen dalam mewujudkan *digital citizenship* yakni melalui perdagangan digital. Saat ini proses jual beli bukan lagi dilakukan *face to face* tetapi melalui penjualan *online*. Adanya penjualan *online* ini sesungguhnya menandai dari majunya sebuah peradaban. Peradaban yang maju dengan ditunjang oleh kemajuan dari sebuah teknologi. Teknologi yang ada saat ini telah mampu mengubah kebiasaan dari para produsen dan konsumen. Muncul banyaknya *star up* dan *e-commerce* di Indonesia menjadi tanda bahwa ke depan bukan lagi persaingan pada luasnya tempat, melainkan pada kreativitas, inovasi, dan keunggulan produk, yang ditunjang dengan penjualan dan pembeli melalui sistem *online*. Ketidakmampuan seseorang dalam memainkan teknologi bisa dipelajari bukan dari bangku sekolah saja, malainkan adanya kemauan dari dalam diri sendiri. Salah satunya siswa dari SMA Negeri 1 Kota Semarang beserta teman-temannya telah membeli barang dari Bandung berupa makanan bakso aci instan, barang yang dibeli tersebut kemudian dijual kembali kepada teman-temannya. Proses ini telah dijalankan sejak dibangku sekolah menengah atas, hal ini dilakukan sebagai bagian dari memanfaatkan media sosial yang menggunakan internet. Internet menjadi hal yang menguntungkan bagi orang yang dapat memanfaatkannya. Namun, dapat menjadi hal yang merugikan manakala hanya untuk hal-hal yang negatif saja.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hintz, et., al. (2017). Yang menjelaskan bahwa bagi kewarganegaraan *digital*, pemantauan dan pemrosesan aktivitas *online* dapat menawarkan kemudahan, baik dalam bentuk iklan yang ditargetkan atau konten yang dipersonalisasi yang ditunjukkan untuk kebiasaan dan minat konsumsi. Sementara banyak dari dinamika ini difasilitasi oleh sektor bisnis, memiliki implikasi signifikan bagi hubungan antara warga negara dan negara. *Digital citizenship* bergantung pada infrastruktur teknis dari internet untuk bertindak dan berinteraksi. Bahkan kewarganegaraan digital membutuhkan perlindungan yang memadai dari hak dasar pengguna internet, yakni kebebasan berekspresi dan privasi.

Peran yang dimainkan oleh guru dan siswa tersebut merupakan suatu hubungan individu dengan sistem sosial yang di analisa melalui konsep status atau peranan. Status yang melekat pada kedudukan suatu sistem sosial dan peranan merupakan perilaku yang diharapkan atau perilaku normatif yang melekat pada status. Sistem sosial individu selalu menduduki suatu tempat (status) dan bertindak (peranan) sesuai dengan norma atau aturan-aturan yang dibuat oleh sistem (Poloma, 2007: 172-173). Peran sebagai *digital citizenship* berakar pada keprihatinan lama atas proses kemajuan dari yang lainnya. Dalam hal ini, *digital citizenship* telah memberikan kerangka kerja yang diakui dengan baik untuk mengatasi tantangan perilaku *digital* yang pantas di seluruh dunia. Oleh karena itu, dalam pendidikan ada beberapa fitur utama untuk membuat para siswa menjadi *digital citizenship* untuk melihat sasaran *digital citizenship* abad ke-21.

Proses optimalisasi sebagaimana data yang didapatkan dari lapangan tersebut sesungguhnya telah mempengaruhi ketahanan pribadi siswa dan siswi di sekolah. Siswa dan siswi di sekolah bisa dibilang sebagai kaum muda, secara Undang-Undang telah memenuhi jika usianya 16 tahun. Tentunya ketahanan pribadi siswa dan siswi berbeda dengan generasi sebelumnya baik itu orang tuanya maupun gurunya. Maka dalam hal ini diperlukan ketahanan pribadi siswa dan siswi yang kuat dan tangguh. Ketahanan pribadi sebagai sebuah proses dari ancaman, gangguan, hambatan, dan tantangan baik yang datang dari luar maupun dari dalam. Internet telah membawa implikasi bagi tiap-tiap siswa dan siswi baik itu yang positif maupun yang negatif. Tidak jarang masih ada siswa dan siswi yang menggunakan internet untuk hal-hal yang negatif, jika terdapat razia di sekolah akan dikenakan sanksi dan diberikan point. Namun, mungkin hanya sebagian yang dikena razia dan mendapatkan point tersebut. Pastinya lebih banyak yang mengakses internet untuk tujuan negatif karena memang ada rasa penasaran dari siswa dan siswi tersebut bahkan tak jarang terkadang muncul sendiri hal-hal negatif tersebut pada internet. Penerapan hukuman digital yang dilakukan oleh sekolah terhadap siswa dan siswi yang mengakses hal negatif, sesungguhnya telah menyadarkan siswa dan siswi dalam menggunakan internet untuk tujuan yang positif.

Penyalagunaan internet yang dilakukan oleh oknum tertentu secara tidak bertanggungjawab, seperti penyebaran ujaran kebencian, fitnah, *hoax*, maupun yang lainnya. Seperti diketahui bahwa penggunaan internet terbesar ada pada kalangan generasi muda. Siswa dan siswi sebagai generasi penerus bangsa, yang akan membawa bangsa dan negera ini ke depannya pada suatu era kemajuan. Suatu saatnya untuk dilakukan tindakan manakala tidak sesuai dalam menggunakan internet. Hukuman diterapkan untuk mencegah hal-hal buruk akan terjadi lagi. Dalam dunia digital dikenal dengan hukum digital, hukum digital ini ada dan diterapkan karena mencegah agar tidak terjadi penyelahgunaan lagi terhadap akses internet yang negatif bukan untuk yang positif, hal ini menjadi bagian dari pembentukan *digital citizenship*. Manakala siswa dan siswi melakukan pelanggaran, seperti: buka situs porno, main *game* saat pembelajaran, maupun mainan HP pada saat jam pembelajaran disaat itulah jika ketahuan guru akan di ambil dan disita HP-nya. Proses hukuman yang diberikan tersebut mengajarkan kepada siswa dan siswi bahwa menghargai orang lain lebih di utamakan dan menggunakan internet dengan baik dan benar sangatlah dipentingkan bukan malah menggunakan dan menyalahgunakan untuk hal-hal yang negatif. Hukuman tersebut tidaklah dalam bentuk fisik, melainkan untuk menjadi peringatan bersama terutama terhadap siswa dan siswi yang melanggar tersebut. Hukum digital ini dilakukan oleh sekolah guna menjadikan siswa dan siswi dalam rangka mewujudkan warga negara yang baik (*good citizen*).

Sejalan dengan penggunaan internet dengan cara yang kurang baik dan tidak dibenarkan, yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggungjawab dalam menebarkan kebencian, fitnah, maupun berita bohong. Maka sebagai generasi penerus bangsa, siswa dan siswi perlu dibekali dan di arahkan ke dalam hal-hal yang positif melalui nilai-nilai keindonesiaan. Supaya dalam menggunakan internet dilakukan secara positif dan benar. Sekolah sebagai lembaga formal dan lembaga yang dapat mendidik generasi bangsa dalam memperoleh dan mencerahkan ilmu dan pengetahuannya, sudah sepatutnya memberikan dan mewujudkan *digital citizenship* pada kalangan siswa dan siswinya. Teknologi, Informasi, dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Semarang bahwa pemaknaan *digital citizenship* di sekolahnya dimaknai sebagai *digital student* atau *digital citizen*. *Digital student* ini pada dasarnya telah di *setting* dalam proses pembelajaran, dari mulai guru yang mengajar sampai pada siswa dan siswi itu sendiri. Bahkan proses pembelajaran yang dipakai pun tidak hanya didalam kelas melainkan bisa dipakai pada luar kelas dengan model pembelajaran tertentu. Model *online* sangat tepat dalam proses pembelajaran di luar kelas itu. Hal ini pula yang telah dilakukan oleh Kota Semarang dengan jangkauannya yang luas, bisa menjalankan dan menerapkannya. Sedangkan SMA Negeri 1 Semarang masih dalam jangkau dunia pendidikan dalam menerapkannya.

SMA Negeri 1 Semarang mengajarkan siswa dan siswi nya cara berinternet yang positif dan sehat, termasuk dengan mendatangkan alumni-alumni SMA Negeri 1 Semarang sendiri. Internet positif dan sehat tersebut kemudian diaplikasikan dalam bentuk aplikasi di SMA Negeri 1 Semarang, supaya tertib, damai, dan aman. Melihat hal tersebut dilakukan, sesungguhnya bagian dari membentuk *digital citizenship*. Pada lima sub indikator di atas yang diteliti, dapat diklasifikasikannya ke dalam dua aspek yang melihat dari aspek pendidikan dan aspek ekonomi. Untuk lebih jelasnya dapat diterangkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1. Klasifikasi Perilaku yang Membentuk *Digital Citizenship***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perilaku yang Membentuk *Digital Citizenship* | Aspek Pendidikan | Aspek Ekonomi |
| Akses Digital | Tersedianya akses internet di lingkungan sekolah untuk kegiatan akademik | Tersedianya internet di tempat area sekolah untuk kebutuhan penjualan dan pembelian |
| *Digital Literacy* | Proses *digital literacy* diterapkan sebelum proses pembelajaran dimulai pada kedua sekolah yang dilakukan penelitian | Dalam hal ini siswa dan siswi menggunakan internet, untuk membaca berita terhadap kenaikan produk yang akan dijualnya |
| Perdagangan Digital | Informan banyak yang menjalankan proses penjualan dan pembelian bahkan menjual barang melalui internet yang tersedia | Terjadinya proses transformasi dan pergeseran terhadap penjualan dan pembelian, jika dulu *face to face,* saat ini siswa, siswi, dan guru lebih banyak yang melalui media sosial |
| Hukum Digital | Masih terjadinya akses terhadap hal negatif, hal ini ditemukan ketika razia di sekolah | Adanya kecurigaan dari siswa dan siswi terhadap pembelian produk yang dikirim keluar kota tanpa pembayaran terlebih dahulu |
| Mewujudkan  *Digital Citizenship* | Mewujudkannya dengan proses kegiatan akademik dan pembelajaran yang diterapkan secara langsung | Mewujudkannya melalui transaksi penjualan dan pembelian melalui media sosial terhadap produk yang dihasilkan |

Sumber: Diolah oleh Peneliti

Penjelasan terkait dengan implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa di Kota Semarang yang terdiri dari sub indikator hukum digital dan mewujudkan *digital citizenship*. Sesungguhnya sangatlah sesuai dengan penelitian terkait *digital citizenship* pernah dilakukan oleh Richards (2010), yang menyoroti pentingnya pertimbangan lembaga pendidikan tentang penggunaan alat-alat ini dalam pengaturan sekolah untuk mempromosikan kewarganegaraan pada saat siswa sudah terkena *platform* komunikasi *online* yang kuat. Bahkan harus dapat memainkan peran pentingnya dalam mempromosikan demokrasi dan keadilan sosial diperiksa. Guru memainkan dari panduan yang ada ketika siswa mengalami kemungkinan komunikasi dalam media ini. Setelah siswa memiliki kesempatan untuk menjadi akrab dengan antarmuka dan struktur organisasi, guru dapat memulai penataan kegiatan yang dimulai pada jaringan pribadi.

Dalam pendidikan ada beberapa fitur utama untuk membuat para siswa menjadi *digital citizenship* untuk melihat sasaran *digital citizenship* abad ke-21. *Digital citizenship* umumnya diindentifikasi sebagai mereka yang menggunakan internet secara teratur dan efektif (Isman dan Gungoren, 2014: 73). *Digital citizenship* merupakan panduan untuk dimediasi dalam perilaku manusia sehingga semua dapat mengambil manfaat dalam masyarakat *digital*. Tujuan dari *digital citizenship* sekarang ini pada dasarnya untuk mendidik, memberdayakan, dan melindungi. Bahkan Ribble dan Bailey (2011) yang telah mendefinisikan *digital citizenship* terdiri dari konsep tanggung jawab, hak, keamanan.

Ketahanan pribadi siswa menggambarkan kemampuan internal siswa dalam menggalang konsensus dan mengatur sumber daya maupun kemampuannya untuk mengantisipasi faktor eksternal, sehingga bisa merubah sumber ancaman menjadi peluang. Hal ini dapat dianalogikan bahwa ketahanan pribadi siswa, dalam hasil penelitian tersebut sangat erat kaitannya antara pola perilaku siswa dalam rangka memilih informasi yang ada dan beredar melalui media sosial yang didukung dengan akses internet. Ketahanan pribadi siswa dalam hal ini akan sangat rawan manakala tidak diajarkan cara penggunaan internet positif dan sehat.

**Simpulan**

Internet yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan yang positif dan sehat namun, seiring dengan kemajuan teknologi yang tanpa batas tersebut kemudian internet disalahgunakan untuk hal yang negatif. Berdasarkan data di lapangan menunjukkan bahwa proses optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* di SMA Negeri 1 Semarang, SMK Negeri 1 Semarang, dan kampung UKM digital dilakukan dengan mengoptimalkan akses digital, *digital literacy*, dan perdagangan digital. Sedangkan implikasi dari optimalisasi peran internet terhadap ketahanan pribadi siswa pada SMA Negeri 1 Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang itu dengan adanya hukum digital dan mewujudkan *digital citizenship*.

Sembilan kriteria dalam mewujudkan *digital citizenship* sesungguhnya telah terpenuhi, dalam hal ini masih harus ada perbaikan untuk mengoptimalkannya. Terutama pada aspek pengawasan terhadap penggunaan internet yang dilakukan oleh siswa. Perbaikan terhadap penggunaan dan pengoptimalan internet masih banyak kendalanya. Kendala tersebut disebabkan selain dari keluarga, masih kurangnya pengawasan dari guru terhadap siswa, karena tidak selama 24 jam penuh guru bisa mengawasi siswa. Peran semua pihak dalam hal ini sangat diperlukan guna mewujudkan *digital citizenship*. *Digital citizenship* pada dasarnya untuk mendidik, memberdayakan, dan melindungi. Dengan mengoptimalkan internet ini, sesungguhnya dapat membawa pada kamajuan peradaban bangsa dan negara.

**Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih diucapkan kepada Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada yang telah memberikan dukungan secara finansial berupa dana hibah bersaingnya. Dan kepada siswa, siswi dan guru SMA Negeri 1 dan SMK Negeri 1 Kota Semarang, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk dilakukan penelitian.

**Referensi**

Ahmadi dan Hermawan. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.

Hintz, Arne., et., al. (2017). Digital Citizenship and Surveillance Society”. *International Journal of Communication*. *11*, 731-739.

Isman, Aytekin dan Gungoren, Ozlem Canan. 2014. “Digital Citizenship”. *Journal of Educational Technology*. *13* (1), 73-77.

Martono, Nanang. 2014. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Pewglobal.org.(internet)<[*https://www.google.com/search?q=pewglobal&oq=pewglobal&aqs=chrome..69i57j0l5.2971j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8*](https://www.google.com/search?q=pewglobal&oq=pewglobal&aqs=chrome..69i57j0l5.2971j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)> (diakses tanggal 08 April 2018 pukul 10.56).

Pewresearch.org. (internet) <[*https://www.pewresearch.org*](https://www.pewresearch.org/)> (diakses tanggal 08 April 2018 pukul 10.35).

Ribble, M. and Bailey, G. 2011. *Digital Citizenship in School*. Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE).

Richards, R. 2010. Digital Citizenship and Web 2.0 Tools. *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*. *6* (2), 516-522.

Schuler, D. 2002. Digital Cities and Digital Citizens. *Digital Cities II:* *Computational and Sociological Approaches Lecture Notes in Computer Science*. *2362*, 71-85.

Statista.com (ineternet) <[*https://www.statista.com/*](https://www.statista.com/)> (diakses tanggal 08 April 2018 pukul 11.07).

Tetra Pak Index (internet) <[*https://inet.detik.com/cyberlife/d-3659956/132-juta-pengguna-internet-indonesia-40-penggila-medsos*](https://inet.detik.com/cyberlife/d-3659956/132-juta-pengguna-internet-indonesia-40-penggila-medsos)> (diakses tanggal 12 April 2018 pukul 07.35).

Wahidin, Darto. 2018. Peran Internet dalam Mewujudkan *Digital Citizenship* (Studi di Kampung *Cyber* Kota Yogyakarta). *Jurnal PPKn*. *6* (1), 1200-1209.

Xu, Shun. 2018. Social Media Competence and Digital Citizenship among College Students. *The Internastonal Journal of Research into New Media Technologies. XX* (X), 1-18.

Yusgiantoro, Purnomo. 2014. *Ekonomi Pertahanan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.