

## Strengthening Citizenship Skills in the Context of Digital Citizenship (A Descriptive Study of TikTok Social Media User Students at FKIP Untirta)

Muhammad Gilang Bayana Ibtisam<sup>1</sup>, Febrian Alwan Bahrudin<sup>2</sup>, Aryanti Dwi Untari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia  
Email: [gilangbayanaa@gmail.com](mailto:gilangbayanaa@gmail.com); [febrian.alwan@untirta.ac.id](mailto:febrian.alwan@untirta.ac.id); [aryantidwiu1503@gmail.com](mailto:aryantidwiu1503@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan berbagai manfaat di dalam aspek kehidupan, termasuk cara individu menjalankan peran sebagai warga negara. Kewarganegaraan digital menjadi konsep penting dalam era ini, mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpartisipasi secara aktif, etis, dan bertanggung jawab dalam lingkungan digital. Keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital melibatkan kemampuan literasi digital, berpikir kritis terhadap informasi, etika dalam interaksi daring, dan pemahaman kebijakan digital. Penelitian ini berfokus kepada penguatan keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital. Dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan penelitian ini difokuskan kepada mahasiswa aktif Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pengambilan sampel dengan menggunakan simple random sampling dan terdapat 100 responden dengan menggunakan rumus Slovin. Uji Validitas dan Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS versi 27. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil presentase jawaban responden sebesar lebih 60% dengan lima indikator yang telah diuraikan dari variabel dalam penelitian ini.  
**Keyword: Keterampilan Warga Negara; Kewarganegaraan Digital; Warga Negara**

### ABSTRACT

*In the digital era, citizens have the responsibility to actively participate in their communities and contribute to sustainable development. Digital technology has had a significant impact on various aspects of life, including citizenship. Digital citizenship refers to a person's ability to participate ethically and responsibly in the digital environment. Citizen skills in the context of digital citizenship include digital literacy, critical thinking, ethical online interactions, and understanding digital policies. A research study focused on strengthening citizen skills in the context of digital citizenship, using quantitative methods with a descriptive approach. The study surveyed 100 active students at Faculty of Teacher and Education Sultan Ageng Tirtayasa University and found that over 60% of respondents demonstrated proficiency in the five indicators of digital citizenship. Citizenship skills enable citizens to adapt to the digital era, fostering active participation in public decision-making and constructive public interaction. This research emphasizes the importance of developing these skills to become good digital citizens.*

**Keyword: Citizen; Civic Skills; Digital Citizenship**

#### Corresponding Author:

Muhammad Gilang Bayana Ibtisam,  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,  
Jalan Raya Palka No.Km.3, Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kota Serang,  
Banten 42163, Indonesia  
Email: [gilangbayanaa@gmail.com](mailto:gilangbayanaa@gmail.com)



## 1. INTRODUCTION

Warga negara merupakan kesatuan dari penduduk suatu negara dan memiliki hubungan dengan negaranya. Warga negara secara individu diakui sebagai anggota resmi suatu negara, dengan status yang memberikan hak-hak tertentu sekaligus mengikat mereka pada kewajiban-kewajiban tertentu terhadap negara

tersebut. Pengakuan sebagai warga negara biasanya diatur dalam undang-undang dasar atau hukum kewarganegaraan suatu negara, hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Republik Indonesia pada Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan bahwa “Warga Negara adalah warga suatu negara yang ditetapkan berdasarkan peraturan perundang-undangan.” Kedudukan mereka sebagai warga negara menimbulkan hubungan yang melibatkan peran, hak, dan kewajiban bersama. Hal ini dijelaskan melalui Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia terutama pada Pasal 11 – Pasal 16 tentang Hak Mengembangkan Diri.

Dalam era digital yang semakin berkembang, hak mengembangkan diri ini termasuk ke dalam salah satu keterampilan kewarganegaraan yang tidak hanya meliputi pemahaman hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab di dalam internet. Kewarganegaraan digital menjadi penting karena masyarakat saat ini berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi melalui platform digital, oleh karena itu penguatan keterampilan ini sangat diperlukan agar individu dapat menghadapi rintangan dan memanfaatkan peluang yang ada di dunia digital.

Memasuki era globalisasi, seluruh lapisan masyarakat khususnya generasi muda atau generasi gen z diharapkan mampu memiliki daya saing dalam beradaptasi dengan lingkungan terutama dalam era digital yang kian melaju pesat. Hal ini selaras dengan pendapat Bahrudin (2019) bahwa globalisasi merupakan suatu era keterbukaan dan ketergantungan antar setiap negara yang tidak memiliki keterbatasan hubungan dengan negara satu dengan yang lainnya sebagai salah satu bentuknya adalah perkembangan teknologi dan informasi dan globalisasi juga menuntut warga negara memiliki daya saing dalam era digital saat ini. Era digital yang melaju dengan pesat inilah akan menimbulkan banyak perubahan terutama dalam nilai-nilai kultur sosial dan budaya yang berbau di dalam kehidupan masyarakat. Ini akan menjadi sebuah hal yang perlu dipersiapkan khususnya bagi generasi muda dalam menjawab solusi dan adaptasi yang diperlukan sehingga nilai-nilai kultur sosial dan budaya pada bangsa dan negara tidak akan luntur sepenuhnya.

Budaya yang terbentuk di dalam internet merupakan interaksi atau kebiasaan menggunakan media sosial sebagai salah satu hal yang perlu diperhatikan bagi warga digital yang sering disebut sebagai komunitas virtual. Menurut Kristiyono (2015) mendefinisikan komunitas virtual atau *Virtual Community* memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan teknologi pada saat ini. Komunitas virtual yang semakin bertumbuh kembang baik dari segi jumlah, nilai, dan tujuan yang membuat pertumbuhan teknologi dan informasi pada internet semakin tinggi. Perilaku penggunaan internet dalam berinteraksi secara personal atau grup menimbulkan kebutuhan yang harus terpenuhi dalam suatu komunitas. Penguatan keterampilan bagi warga negara sendiri diperlukan untuk menjawab tantangan dan rintangan yang dihadapi oleh warga negara saat ini. Melalui penguatan keterampilan kewarganegaraan digital, diharapkan masyarakat sebagai warga negara tidak hanya menjadi partisipan, tetapi juga pengguna internet yang bijak dan bertanggung jawab. Dalam implementasi penguatan keterampilan dalam kewarganegaraan digital, perlu adanya aspek-aspek yang terdapat di dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang terbagi menjadi tiga aspek yakni *civic skills*, *civic knowledge*, dan *civic disposition*. *Civic skills* atau keterampilan kewarganegaraan adalah salah satu dari ketiga aspek dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang mendukung warga negara dalam mewujudkan warga digital yang baik.

Dalam ranah keterampilan kewarganegaraan, warga negara memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai hal yang dibutuhkan di dalam era digital seperti penguasaan informasi dan teknologi, kemampuan partisipasi dan intelektual, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Rahayu (2021) mendefinisikan keterampilan kewarganegaraan atau *civic skills* sebagai kemampuan karakter yang dikembangkan secara psikopedagogis, andragogis, dan sosiokultural yang kemudian diselaraskan dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Kemampuan karakter tersebut merujuk kepada kapabilitas warga negara terhadap bagaimana warga negara mengembangkan dirinya dalam menerapkan perilaku sosial dan pengalaman belajar sehingga mendorong upaya sikap aktif seorang warga negara dalam menghadapi era digital yang sudah semakin pesat dan beradaptasi dengan kehidupan masyarakat.

Dengan era digital yang semakin berkembang, warga negara harus beradaptasi dengan lingkungan yang diciptakan oleh tatanan masyarakat yang bukan hanya di dunia nyata tetapi juga terbentuk di dalam dunia maya atau dunia digital, salah satunya adalah internet. Internet merupakan sebuah pemanfaatan teknologi yang berhasil diciptakan untuk memudahkan seseorang dalam mengerjakan berbagai aktifitas tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Menurut Quarterman dan Mitchell dalam Ahmadi (2020) menjelaskan fungsi dan tujuan dalam penggunaan internet yang terbagi menjadi empat kategori, diantaranya: (1) Internet sebagai sarana komunikasi dalam skala global; (2) Internet sebagai wadah transaksi data yang bertujuan untuk bertukar informasi sesama pengguna; (3) Internet sebagai media informasi yang akurat dan penting bagi penggunanya; dan (4) Internet bertujuan membentuk tatanan kehidupan masyarakat yang bersifat maya dengan menjadikan komunitas yang ada di dalamnya sebagai ruang interaksi publik.

Dampak yang tercipta dari penggunaan internet bisa saja positif dan juga negatif, bergantung dengan siapa yang menggunakannya dan untuk apa aktifitas tersebut digunakan. Keterampilan warga negara dibutuhkan dalam menjawab tantangan dan rintangan yang dihadapi oleh warga negara dalam berkehidupan

berbangsa dan bernegara di lingkungan masyarakat. Selain itu, dampak dari kemajuan teknologi terhadap kehidupan masyarakat mengharuskan warga negara untuk mempersiapkan diri dengan menerapkan pemahaman mendalam mengenai konsep kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital mencakup aspek-aspek seperti etika online, keamanan informasi, literasi media, serta kemampuan untuk berpikir kritis dalam menyikapi informasi yang beredar. Dengan mengembangkan keterampilan ini, warga negara dapat berperan aktif dalam membangun komunitas yang lebih baik, menjaga keamanan dan privasi, serta memerangi berita palsu (*hoax*) dan disinformasi (*misleading information*). Menurut Andriani (2022) mendefinisikan informasi bohong atau *hoax* yang disebar di dalam ruang digital ini beragam, mulai dari bidang politik, sosial, dan kesehatan. Hal tersebut tentu menimbulkan kebingungan di kalangan masyarakat karena realitas sosial yang tidak luput dari pandangan mereka terhadap suatu keyakinan akan informasi yang telah mereka terima. Dengan begitu, informasi palsu yang diterima oleh masyarakat dianggap sebagai suatu kebenaran.

Kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* membentuk sebuah konsep bagi warga negara dalam beradaptasi dengan era digital sebagai perwujudan dari warga digital (*digital citizen*) yang selaras dengan tujuan umum dari Pendidikan Kewarganegaraan. Isman & Canan (2014) mengartikan kewarganegaraan digital sebagai serangkaian keterampilan, pengetahuan, dan tanggung jawab yang diperlukan untuk berpartisipasi secara etis dan efektif di dunia digital. Merujuk kepada Ribble dan Bailey (2007), mendefinisikan kewarganegaraan digital mencakup beberapa elemen *digital citizenship* yakni: literasi digital, keamanan, dan etika. Pengembangan kewarganegaraan digital bertujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi digital bagi warga negara. Perkembangan informasi dan teknologi digital telah menciptakan sebuah konsep kewarganegaraan digital yang identik dengan kehidupan digital dan ditandai dengan pengelolaan teknologi dan informasi secara cepat dan aman. Hal ini sependapat menurut Untari, dkk (2024) yang menjelaskan bahwa kewarganegaraan global menuntut keterampilan dan pengetahuan yang lebih kompleks dibandingkan dengan kewarganegaraan tradisional. Warga negara global diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu global seperti hak asasi manusia, ketidaksetaraan sosial, dan perdamaian dunia.

Melihat dari kondisi dan situasi ini, maka perlu adanya kesadaran yang lebih terhadap penguatan keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital. Hal ini didukung dengan berbagai permasalahan yang dihadapi kedepannya seperti persaingan yang semakin ketat dan pembangunan sumber daya manusia yang unggul. Dari data dan informasi yang telah diuraikan serta permasalahan yang terdapat didalamnya, peneliti akan berusaha membahas dan meneliti terhadap penguatan keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital. Fokus dari penelitian ini akan tertuju kepada perspektif interaksi digital oleh warga negara, serta bagaimana implementasi yang dapat diupayakan oleh warga negara dalam perwujudan sebagai warga digital yang baik.

## 2. RESEARCH METHOD

Metode dalam penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2018), dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan kepada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisa data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Filsafat positivisme melihat sebuah realitas atau fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif, terukur, dan teridentifikasi sehingga dilakukan pada sampel tertentu yang bersifat representatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Untirta yang berjumlah 7,408 mahasiswa berdasarkan data yang terdapat di situs Pangkalan Data Perguruan Tinggi (PDDikti), Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud). Kemudian, yang akan menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa berstatus aktif yang terdapat di FKIP Untirta. Dalam menentukan sampel, menurut Arikunto (2018) mendefinisikan “Apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%.”

Dengan menggunakan rumus *Slovin*, yakni rumus yang digunakan dalam menghitung banyaknya sampel minimum suatu survei populasi terbatas (*finite population survey*), dimana tujuan utamanya adalah untuk memperkirakan jumlah populasi. Penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dikarenakan dalam penarikan sampel yang jumlahnya harus representatif sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel. Rentang sampel yang dapat digunakan dari rumus *Slovin* adalah berkisar 10-15% dari populasi penelitian. Dengan jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 7.408 mahasiswa, maka presentase kelonggaran yang digunakan adalah 10%. Alasan mengapa *margin error* (presentase kelonggaran) yang digunakan 10% karena populasi penelitian berjumlah dalam skala besar. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Slovin*, sampel yang akan menjadi responden dalam penelitian ini adalah berjumlah 100 mahasiswa dari seluruh mahasiswa aktif FKIP Untirta. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* dengan alasan anggota dari

populasi pada penelitian ini dianggap homogen (unsur dan sifat yang sama, sebagai mahasiswa FKIP Untirta). Dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup yang artinya semua pernyataan sudah disediakan jawabannya sehingga responden memilih secara langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat pada kuesioner tersebut menggunakan skala *likert* dengan empat (4) pilihan jawaban, yaitu: Sangat tidak setuju (1); Tidak setuju (2); Setuju (3); dan Sangat setuju (4).

Kuesioner ini disebar kepada 100 responden yang terdaftar sebagai sampel penelitian dan didapatkan data responden yang berasal dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Anak Usia dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa Dini (6%), Pendidikan Sosiologi dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Bimbingan dan Konseling dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Biologi sebanyak 6 dengan total responden sebanyak mahasiswa (6%), Pendidikan Kimia dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Fisika dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Khusus dengan total responden sebanyak 6 mahasiswa (6%), Pendidikan Non Formal dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (6%), Pendidikan Seni Musik dan Tari dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), Pendidikan Matematika dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), Pendidikan Sejarah dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), Pendidikan Bahasa Inggris dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), Pendidikan Bahasa Indonesia dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), Pendidikan Vokasional Teknik Mesin dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%), dan terakhir Pendidikan Vokasional Teknik Elektro dengan total responden sebanyak 5 mahasiswa (5%).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdapat uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogrov Smirnov* dan uji hipotesis dengan rumus *t-test*, serta pengukuran presentase setiap indikator jawaban responden.

### 3. RESULTS AND DISCUSSION

Keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital mencerminkan sejauh mana individu mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat di era digital, dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan beretika. Hasil yang dapat dicapai dari penguasaan keterampilan ini meliputi kemampuan untuk mengakses, memahami, dan mengevaluasi informasi digital dengan kritis sehingga dapat membuat keputusan yang tepat berdasarkan fakta yang valid. Selain itu, warga negara yang memiliki keterampilan digital yang baik mampu berkomunikasi secara etis dan sopan, mempromosikan ruang digital yang membangun, dan mengurangi hal-hal yang dapat merusak interaksi digital seperti penyebaran ujaran kebencian atau berita palsu.

Cholisin (2016) mendeskripsikan bahwa “Kecakapan kewarganegaraan (*civic skill*) merupakan kecakapan atau keterampilan yang dikembangkan dari Pendidikan Kewarganegaraan, pengetahuan yang diperoleh itu menjadi sesuatu yang bermakna karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara.” Dalam keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) meliputi dua indikator sebagai faktor terbentuknya kecakapan kewarganegaraan diantaranya keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dan keterampilan intelektual (*intellectual skills*).

Kewarganegaraan Digital sebagai konsep modern dari era digitalisasi bagi warga negara memiliki kemampuan yang dapat mendukung keterampilan atau kecakapan individu dalam mewujudkan sikap aktif warga digital. Dalam hal ini, warga negara dapat memanfaatkan teknologi untuk menyuarakan pendapat, mengikuti perkembangan kebijakan publik, atau bahkan menggalang dukungan untuk isu-isu sosial yang mereka yakini. Misalnya, petisi daring, diskusi kebijakan melalui forum digital, atau kampanye kesadaran di media sosial adalah contoh nyata bagaimana keterampilan digital dapat digunakan untuk memperkuat demokrasi dan memberdayakan masyarakat.

Menurut Isman & Canan (2014) mendefinisikan “kewarganegaraan digital juga berarti diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi secara kompeten; menafsirkan dan memahami konten digital dan menilai kredibilitasnya; membuat, meneliti, dan berkomunikasi dengan alat yang tepat; berpikir kritis tentang peluang dan tantangan etis dunia digital; membuat pilihan online yang aman, bertanggung jawab, dan saling menghormati.” Dalam penelitian ini, variabel X (Keterampilan Warga Negara) menghasilkan dua indikator dan setiap indikatornya menghasilkan dua sub indikator yang mewakili tiap indikatornya. Indikator tersebut terdiri dari keterampilan berpartisipasi dan keterampilan intelektual.

Indikator keterampilan berpartisipasi terdiri dari dua sub indikator yakni: interaksi dan pemantauan menghasilkan total pernyataan sebanyak 11 item yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pada sub indikator interaksi, perolehan skor aktual tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 6 (dengan nilai skor 330) yang berisikan pernyataan positif (dengan menerapkan keterampilan warga negara dalam

bersosialisasi dapat meningkatkan keberanian individu dalam mengeluarkan pendapat di depan publik). Frekuensi jawaban pada pernyataan ini sebesar 48% menjawab setuju. Hal ini selaras dengan pendapat Sulistiani (2020) yang mendefinisikan komunikasi partisipatif memiliki pengaruh yang positif terhadap tingkat pemberdayaan masyarakat, dalam artian semakin tinggi tingkat komunikasi partisipatif dengan masyarakat maka semakin besar terjadinya pemberdayaan masyarakat itu sendiri.

Dalam sub indikator pemantauan, perolehan skor aktual tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 12 (dengan nilai skor 333) yang berisikan pernyataan positif (keterampilan warga negara dapat mendorong kemampuan pengamatan individu dalam memberikan solusi pada suatu permasalahan). Frekuensi jawaban dalam pernyataan ini sebesar 57% menjawab setuju. Hal ini dijelaskan menurut Nur Ariani (2020) yang mendefinisikan keterlibatan warga negara meliputi tindakan yang dimana setiap personal berpartisipasi dalam kegiatan sosial secara pribadi ataupun kelompok yang setiap perorangnya saling berhubungan dan berkontribusi bagi masyarakat.

Indikator keterampilan intelektual terdiri dari dua sub indikator yakni: identifikasi dan analisis menghasilkan total pernyataan sebanyak 12 item yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pada sub indikator identifikasi perolehan skor tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 16 (dengan nilai skor aktual 346) yang berisikan pernyataan positif (dengan memiliki keterampilan intelektual dapat meningkatkan kualitas opini warga negara yang disampaikan melalui ruang publik). Frekuensi jawaban pada pernyataan ini sebesar 49% menjawab sangat setuju. Dalam hal ini, Hasni, dkk (2021) mendefinisikan kecerdasan intelektual mengkritisi beragam wacana pemikiran yang terdapat di ruang publik. Dalam era global saat ini, pendidikan nilai melalui Pendidikan Kewarganegaraan sangat dibutuhkan dalam menemukan solusi dari tantangan global disaat persaingan ilmu pengetahuan dan teknologi kian melaju pesat. Di dalam era digital saat ini dimana informasi dengan mudahnya didapat dan diterima oleh masyarakat, kecakapan intelektual menjadi salah satu jawaban untuk menjadi pedoman dalam menemukan kebenaran dan bertujuan untuk mengembangkan ideologi publik yang lebih rasional.

Dalam sub indikator analisis, perolehan skor tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 22 (dengan nilai skor aktual 341) berisikan pernyataan positif mengenai “Kemampuan analisis yang dimiliki oleh seorang warga negara dapat mendorong terjadinya interaksi digital.” Frekuensi jawaban dalam pernyataan ini sebesar 52% menjawab setuju. Dalam hal ini, Nisa, dkk (2018) mendefinisikan kemampuan analisis sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan menjadi sebuah bagian-bagian yang lebih kecil dan rinci yang dimana memiliki tujuan untuk memahami deskripsi bagian yang sudah diidentifikasi tersebut sehingga menjadi sebuah ide pemikiran.

Keterampilan warga negara ini juga berhubungan dengan kewarganegaraan digital. Milenkova dan Lendzhova (2021) mendefinisikan kewarganegaraan digital sebagai kesadaran warga negara dengan membangun sikap kritis, ideologi, dan pendapat serta bertanggung jawab atas berbagai peranan sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Dengan kesadaran warga negara ini juga menyangkut dengan kecakapan warga negara yang dimana menurut Setiawati (2016) mendefinisikan kecakapan kewarganegaraan juga berhubungan dengan kecakapan intelektual, sosial, dan personal kewarganegaraan. Dalam variabel Y (Kewarganegaraan Digital) terdapat tiga indikator yang setiap indikatornya terdapat sub indikator yang mewakili tiap-tiap indikatornya. Indikator tersebut terdiri dari penguasaan teknologi dan informasi, pemahaman konten digital dan kredibilitas, dan berpikir kritis yang dideskripsikan sebagai berikut:

Dalam indikator penguasaan teknologi dan informasi mendapatkan perolehan skor tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 1 (dengan nilai skor aktual 347) yang berisikan pernyataan positif (saya sebagai warga digital mampu menggunakan aplikasi TikTok dengan mudah dan dapat dimengerti dengan cermat). Frekuensi jawaban pada penelitian ini sebesar 53% menjawab sangat setuju. Hal ini sesuai dengan pendapat Henirsa, dkk (2023) yang mendefinisikan penguasaan teknologi dan informasi memungkinkan untuk menciptakan suatu produk dan pelayanan yang lebih unggul, meningkatkan operasional dan efisiensi dengan memanfaatkan keterampilan dalam penugasaan teknologi sehingga menjadi kunci dalam mewujudkan daya saing yang unggul di era industri revolusi.

Dalam indikator pemahaman konten digital dan kredibilitas mendapatkan perolehan skor tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 12 (dengan nilai skor aktual 340) yang berisikan pernyataan positif (konten digital dapat mendorong upaya warga negara dalam menyampaikan aspirasi yang bersifat positif). Frekuensi jawaban pada pernyataan ini sebesar 49% menjawab sangat setuju. Dalam hal ini, Husna (2019) mendefinisikan konten digital sebagai media dalam mempromosikan ide dan gagasan secara sistematis kepada penggunaannya yang berisikan pengembangan beragam aspek kehidupan yang tersalurkan melalui internet.

Dalam indikator berpikir kritis perolehan skor tertinggi terdapat dalam butir soal nomor 13 (dengan nilai skor aktual 345) yang berisikan pernyataan positif (saya mempercayai penyampaian dalam konten video pada aplikasi TikTok dapat mempengaruhi cara pandang penggunaannya). Frekuensi jawaban pada pernyataan ini sebesar 54% menjawab sangat setuju. Hal ini selaras dengan pendapat Juliyantika dan Batubara (2022) yang

mendefinisikan kemampuan berpikir kritis yang sistematis dapat memecahkan masalah yang melibatkan pandangan atau mental yang terbagi dalam kemampuan memberikan pendapat atau opini, merumuskan masalah, dan mengambil sebuah keputusan.

Variabel X (keterampilan warga negara) dalam penelitian ini memiliki 23 pernyataan yang menghasilkan 22 pernyataan yang valid. Kemudian untuk variabel Y (kewarganegaraan digital) memiliki 18 pernyataan yang menghasilkan 17 pernyataan yang valid. Dalam hal ini, pernyataan yang dapat dikatakan valid karena instrument tersebut dapat digunakan dalam mengukur suatu objek penelitian. Kemudian, instrumen yang valid ini diuji dengan uji reliabilitas untuk mendapatkan pernyataan apakah reliabel atau tidak karena instrumen yang reliabel jika digunakan secara berturut-turut dengan objek yang sama, maka data yang dihasilkan juga sama. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, maka hasil penelitian dapat diharapkan valid dan reliabel.

Uji reliabilitas dalam variabel X (keterampilan warga negara) menghasilkan *Cronbach Alpha* sebesar 0,736 yang diartikan tingkat reliabilitasnya tinggi.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	23

Sedangkan untuk Uji reliabilitas dalam variabel Y (keterampilan warga negara) menghasilkan *Cronbach Alpha* sebesar 0,607 yang diartikan tingkat reliabilitasnya tinggi.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.607	18

**A. Presentase Indikator Variabel**

Adapun pengukuran presentase setiap indikator jawaban responden menurut Febritiko dan Puspitasari (2018) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Terhadap Klasifikasi Presentase Skor Tanggapan Responden

No.	Presentase Jumlah Skor	Kriteria
1.	00,00% - 19,99%	Sangat Buruk/Sangat Rendah
2.	20,00% - 39,99%	Buruk/Rendah
3.	40,00% - 59,99%	Kurang
4.	60,00% - 79,99%	Baik/Tinggi
5.	80,00% - 100%	Sangat Baik/Sangat Tinggi

Dalam penelitian ini didapatkan nilai presentase setiap indikator variabel yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Presentase Setiap Indikator

Variabel	Indikator	Presentase
X (Keterampilan Warga Negara)	Keterampilan Berpartisipasi ( <i>Participatory Skills</i> )	69,3%
	Keterampilan Intelektual ( <i>Intellectual Skills</i> )	72,7%
Y (Kewarganegaraan Digital)	Penguasaan Teknologi dan Informasi	71,6%
	Pemahaman Konten Digital	71,4%
	Berpikir Kritis	61,4%

Berdasarkan tabel di atas, terdapat beberapa presentase setiap indikator yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

Indikator keterampilan berpartisipasi mendapatkan skor tanggapan responden sebesar 69,3%. Jika melihat pada acuan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa indikator keterampilan berpartisipasi termasuk ke dalam kriteria **baik atau tinggi**. Artinya, indikator tersebut telah terjawab dengan baik pada setiap sub bab indikatornya dimana memiliki pernyataan positif dan negatif yang sudah mewakili indikator keterampilan berpartisipasi.

Indikator keterampilan intelektual mendapatkan skor tanggapan responden sebesar 72,7%. Jika melihat pada acuan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa indikator keterampilan berpartisipasi termasuk ke dalam kriteria **baik atau tinggi**. Artinya, indikator tersebut telah terjawab dengan baik pada setiap sub bab indikatornya dimana memiliki pernyataan positif dan negatif yang sudah mewakili indikator keterampilan intelektual.

Indikator penguasaan teknologi dan informasi mendapatkan skor tanggapan responden sebesar 71,6%. Jika melihat pada acuan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa indikator keterampilan berpartisipasi termasuk ke dalam kriteria **baik atau tinggi**. Artinya, indikator tersebut telah terjawab dengan baik pada setiap sub bab

indikasinya dimana memiliki pernyataan positif dan negatif yang sudah mewakili indikator penguasaan teknologi dan informasi.

Indikator pemahaman konten digital dan kredibilitas mendapatkan skor tanggapan responden sebesar 71,4%. Jika melihat pada acuan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa indikator keterampilan berpartisipasi termasuk ke dalam kriteria **baik atau tinggi**. Artinya, indikator tersebut telah terjawab dengan baik pada setiap sub bab indikatornya dimana memiliki pernyataan positif dan negatif yang sudah mewakili indikator pemahaman konten digital dan kredibilitas.

Indikator berpikir kritis mendapatkan skor tanggapan responden sebesar 61,4%. Jika melihat pada acuan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa indikator keterampilan berpartisipasi termasuk ke dalam kriteria **baik atau tinggi**. Artinya, indikator tersebut telah terjawab dengan baik pada setiap sub bab indikatornya dimana memiliki pernyataan positif dan negatif yang sudah mewakili indikator berpikir kritis.

#### 4. CONCLUSION

Warga negara memiliki keterampilan atau kecakapan yang dapat mendorong mereka dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan menerapkan keterampilan sebagai warga negara menjadikan seorang warga negara dapat bersaing di era digital saat ini. Jika melihat pembahasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat penguatan keterampilan warga negara dalam konteks kewarganegaraan digital. Dari dua variabel yang terdapat di dalam penelitian ini yakni variabel X (keterampilan warga negara) dan variabel Y (kewarganegaraan digital) yang terdiri dari lima indikator, yang dimana kelima indikator mendapatkan presentase indikator dalam kategori tinggi (lebih dari 60,00%)

Keterampilan warga negara menjadikan warga negara untuk bersikap adaptif terhadap era digital saat ini dalam mengembangkan diri untuk mewujudkan warga digital yang baik. Penguasaan dalam teknologi dan informasi memudahkan warga negara untuk mendorong sikap aktif warga negara terutama dalam memanfaatkan teknologi untuk diimplementasikan di kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya melibatkan diri dalam keputusan publik dan menciptakan ruang interaksi publik yang konstruktif. Pembentukan *digital citizen* ini sejalan dengan tujuan umum dari Pendidikan Kewarganegaraan, yakni membentuk warga negara yang cerdas dan baik. Implikasi dari hal tersebut dapat diiringi dengan keterampilan warga negara sehingga perilaku dari warga negara digital yang cerdas dan baik menjadi faktor kunci utama agar seorang warga negara dapat berkontribusi secara positif dalam kehidupan digital.

Kehidupan digital yang diterapkan dengan konsep kewarganegaraan digital yang didalam praktiknya memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai bentuk interaksi, partisipasi, dan kontribusi secara positif bagi warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan serangkaian kemampuan warga negara yang memungkinkan individu untuk terlibat secara aktif, bertanggung jawab, dan berpikir kritis menciptakan ruang diskusi publik yang interaktif sehingga warga negara mampu menjawab tantangan dan rintangan globalisasi yang menuntut adanya daya saing sumber daya manusia yang unggul. Kesadaran sosial dan sikap aktif warga negara dalam memahami pentingnya era digital menjadikan penguatan keterampilan warga negara sebagai salah satu faktor yang dihadapi oleh warga digital dalam memberikan kontribusi secara keseluruhan. Sebagai warga digital, seseorang harus mampu berpikir kritis, menghormati hak orang lain, serta mematuhi norma hukum dan sosial dalam era digital saat ini. Dengan menjadi warga digital yang baik, individu tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk pemanfaatan kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga memberikan kontribusi yang positif dalam menciptakan interaksi digital yang aman dan bermanfaat bagi lingkungan masyarakat dalam menghadapi era digital.

#### REFERENCES

- Andriani, A. D. (2022). Demokrasi damai di era digital. *Rampai Jurnal Hukum (RJH)*, 1(1).
- Bahrudin, F. A. (2019). Implementasi kompetensi mata kuliah pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi dalam menghadapi tantangan globalisasi. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 2(2), 184–200.
- Cholisin. (2016). *Ilmu kewarganegaraan (Civics)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur kreativitas dan kualitas pemrograman pada siswa SMK Kota Pekanbaru jurusan teknik komputer jaringan dengan simulasi robot. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1–9.
- Hasni, H., Sapriya, S., & Wiyanarti, E. (2021). Urgensi pendidikan kewarganegaraan dalam social studies sebagai pembentukan karakter cerdas bagi generasi muda pada era global. *Supremasi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-ilmu Sosial, Hukum dan Pengajarannya*, 16(1).
- Henirsa, P., Verdianti, V., & Azimi, A. (2023). Analisis penguasaan teknologi bisnis digital dalam keunggulan bersaing revolusi industri 4.0 pada UMKM kuliner di Kota Pontianak. *Andromeda*, 1(2).

- Husna, J. (2019). Peran pustakawan sebagai kreator konten digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(2).
- Isman Aytekin, & Gungoren, O. C. (2014). Digital citizenship. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 13(1), 73–77.
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. (2022). Tren penelitian keterampilan berpikir kritis pada jurnal pendidikan dasar di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Kristiyono, J. (2015). Budaya internet: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung penggunaan media di masyarakat. *Scriptura*, 5(1).
- Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). Digital citizenship and digital literacy in the conditions of social crisis. *Computers*, 10(4).
- Nisa, H., Disman, D., & Dahlan, D. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran kolaboratif teknik group investigation terhadap kemampuan berpikir analisis peserta didik. *Jurnal Manajerial*, 17(2).
- Nur Ariani, F. (2020). Partisipasi warga negara (civic engagement) dalam barisan pemadam kebakaran di Kota Banjarmasin. *Jurnal Socius*, 9(2).
- Rahayu, D. A. (2021). Implementasi kurikulum berbasis kerangka kualifikasi nasional Indonesia dalam meningkatkan civic skill mahasiswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 2(1).
- Republik Indonesia. (1999). *Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia*. Pasal 11–16.
- Republik Indonesia. (2006). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Negara Indonesia*. Pasal 1.
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in schools*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Setiawati, W. (2016). Implementasi penilaian keterampilan kewarganegaraan berdasarkan kurikulum 2013. *Jurnal Civicus*, 16(2), 69–79.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, I. (2020). Komunikasi pembangunan partisipatif pada program pemberdayaan masyarakat di Papua. *JOSETA: Journal of Socio-economics on Tropical Agriculture*, 2(2).
- Untari, A. D., Luthfi, Z. F., & Murtiningsih, I. (2024). Membangun wawasan global warga negara muda melalui pendidikan kewarganegaraan global di Indonesia. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 7(2), 170–187.