**KD. 3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital**

**KD. 4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital**

1. **Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**
2. Menjelaskan  pengertian dan konsep kewargaan digital dalam komunikasi daring.
3. Menerapkan komponen kewargaan  digital dalam komunikasi daring.
4. Melalui diskusi, siswa mampu menerapkan kewargaan digital dalam komunikasi daring.
5. Merumuskan etika kewarganegaraan digital.
6. Menerapkan etika kewaranegaraan digital pada komunikasi daring
7. Menggunakan etika Komunikasi daring asinkron
8. Menggunakan etika komunikasi daring sinkron

1. **Tujuan Pembelajaran**
2. Melalui diskusi dan penggalian informasi siswa mampu menyajikan pengertian Kewargaan digital dalam komunikasi daring. dengan benar dan santun
3. Melalui diskusi kelompok siswa mampu menyajikan pengertian komponen kewargaan digital, dalam komunikasi daring.
4. Melalui diskusi, siswa mampu menerapkan komponen kewargaan digital dalam komunikasi daring.
5. Peserta didik dapat merangkai alat Komunikasi daring dengan tepat dan cermat.
6. Peserta didik dapat menguji Kapasitas Banwith Pada Jaringan Komunikasi daring tersebut sesuai prosedur dengan cermat
7. Peserta didik dapat Menggunakan komunikasi daring asinkron (You tube, face book, tweeter, Whatsapp) dengan santun.
8. Peserta didik dapat menggunakan komunikasi daring sinkron (Teleconference, Chatting, Videoconference) dengan santun.
9. **Materi Pembelajaran**

Berkomunikasi, di dunia maya tidak jauh berbeda dengan berkomunikasi di dunia nyata. Komunikasi antarindividu, maupun beberapa individu sekaligus dapat terjadi baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Tidak mengherankan, berbagai karakteristik, pribadi, ide, maupun tujuan yang berbeda dapat tertuang di dunia maya. Namun, sifat dunia maya yang tidak mempertemukan individu-individu tersebut secara langsung dapat mendorong menipisnya, bahkan hilangnya norma-norma sopan santun, tanggung jawab, dan etiket dalam berkomunikasi.

 Apakah Anda menggunakan Internet untuk berbagi pakai (*share*) informasi tentang diri Anda dan rekan lain, berkomunikasi dengan kawan-kawan, mengomentari hal-hal yang Anda lihat secara daring, bermain *games*, mengunduh bahan untuk mengerjakan tugas, atau membeli barang secara daring? Jika Anda menjawab “ya” pada salah satu saja, dapat dikatakan bahwa Anda adalah seorang “Warga Digital”.

Warga digital adalah orang yang sadar tentang hal yang baik dan hal yang kurang / tidak baik, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi.

Warga digital merupakan individu yang memanfaatkan TI untuk membangun komunitas, bekerja, dan berekreasi. Warga digital secara umum telah memiliki pengetahuan dan kemampuan mengoperasikan TI untuk berkomunikasi maupun mengekspresikan sebuah *idé* atau gagasan. Contohnya bermain *facebook,* menulis *blog,* mencari informasi di forum, dan lain-lain. Sama halnya dengan warga dunia nyata, semua warga digital memiliki kewajiban untuk menjaga etiket dan norma, serta memiliki rasa tanggung jawab dalam berperilaku di dunia maya.

 Mengapa kewargaan digital itu penting? Jika Anda ingin memperoleh yang terbaik dalam menggunakan Internet dan menjaga keamanan serta kesehatan Anda dan rekan, gunakan bahan-bahan berikut ini untuk mempelajari bagaimana menjadi warga digital yang positif.

 Kewargaan digital dapat didefinisikan sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi.



Gambar II - 143. Pelajar Sebagai Warga digital

 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

 Kewargaan digital adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar memiliki banyak implikasi, pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain dalam memutakhirkan (*update*) status, tidak memberikan informasi rahasia kepada publik, tidak membuka tautan yang mencurigakan, dan lainnya.

 Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa **‘warga digital’** adalah merupakan individu yang memanfaatkan TI untuk membangun komunitas, bekerja dan berkreasi.

* + - 1. **Komponen Kewargaan Digital**

Kewargaan digital dapat dibagi menjadi 9 komponen, yang dikategorikan menjadi 3 berdasarkan pemanfaatannya.



Gambar II - 144. Lingkungan Digital Anda

Gambar II.147 menunjukkan 3 (tiga) lingkungan dan 9 (sembilan) komponen penerapan Kewargaan Digital.

**Lingkungan belajar dan akademis**

IT telah menjadi bagian dari lingkungan belajar dan akademis. Baik pengajar dan Anda secara aktif memanfaatkan TIK dalam mencari informasi, data, maupun literatur yang digunakan untuk keperluan akademis. Beberapa komponen Kewargaan digital yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan ICT untuk lingkungan belajar dan akademis adalah:

**Komponen 1. Akses Digital**

Setiap orang seharusnya memiliki hak yang sama dalam mengakses fasilitas TIK. Namun kemudian, setiap pengguna TIK harus menyadari bahwa tidak setiap orang memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses teknologi, baik itu dibatasi oleh infrastruktur maupun oleh lingkungan komunitas pengguna itu sendiri. Belajar menghargai hak setiap orang untuk memiliki akses ke teknologi informaasi, serta berjuang untuk mencapai kesetaraan hak dan ketersediaan fasilitas untuk mengakses teknologi informasi merupakan dasar dari kewargaan digital.

Keterasingan komunitas secara digital mengakibatkan sulitnya perkembangan suatu lingkungan dikarenakan terbatasnya informasi dari masyarakat dan komunitas dari daerah lain yang telah memanfaatkan teknologi informasi. Setiap warga digital juga harus menyadari faktor-faktor penghambat akses ke teknologi informasi, mulai dari faktor infrastruktur hingga faktor adat dan budaya.

Seiring berkembangnya teknologi, akses digital juga semakin mudah diperoleh, sehingga tantangan terbesar selanjutnya adalah pembiasaan terhadap pemanfaatan teknologi itu sendiri.

**Komponen 2. Komunikasi Digital**

Dalam lingkungan belajar, akademis, maupun lingkungan kerja dan masyarakat umum nantinya, komunikasi merupakan kewajiban yang harus dilakukan setiap orang untuk dapat bertukar informasi dan ide. Komunikasi dapat dilakukan secara satu arah, dua arah, antarpribadi maupun komunikasi dalam forum.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sikap seseorang dalam berkomunikasi. Berbagai bentuk komunikasi digital telah tersedia, seperti *e-mail*, sms, *chatting, forum*, dan berbagai bentuk lainnya, memungkinkan setiap individu untuk terus dapat terhubung dengan individu lainnya.

Setiap warga digital diharapkan dapat mengetahui berbagai jenis komunikasi menggunakan media digital. Warga digital juga diharapkan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap jenis komunikasi tersebut, sehingga dapat memilih penggunaan komunikasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

**Komponen 3. Literasi Digital**

Dunia pendidikan telah mencoba untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga Anda mampu menggunakan teknologi digital untuk mencari dan bertukar informasi. Namun pada kenyataannya, teknologi yang digunakan dalam dunia kerja sedikit berbeda dengan yang digunakan di sekolah. Berbagai bidang pekerjaan seringkali memerlukan informasi yang aktual dan bermanfaat, pekerja dituntut memiliki kemampuan untuk mencari dan memproses data secara kompleks dalam waktu yang singkat. Sementara itu, ketergantungan Anda pada pengajar belum seirama dengan tuntutan dunia kerja.

Literasi digital merupakan proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi. Pelajar dan pengajar diharapkan dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dari mana saja. Saat teknologi baru muncul, para pelajar dan pengajar diharapkan dapat beradaptasi secara cepat dan tidak terpaku pada satu jenis teknologi.

**Lingkungan sekolah dan tingkah laku**

**Komponen 4. Hak digital**

Sama halnya dengan perlindungan hak asasi di dunia nyata, para warga digital juga memiliki perlindungan hak di dunia digital. Setiap warga digital memiliki hak atas privasi, kebebasan berbicara, dll. Hak tersebut haruslah dipahami oleh setiap warga digital.

Dengan adanya hak tersebut, setiap warga digital juga memiliki beberapa kewajiban yang harus dipenuhi. Setiap warga digital harus ikut membantu pemanfaatan teknologi secara benar, mengikuti tata krama yang berlaku, baik yang tersirat maupun tersurat. Contoh nyatanya adalah: tidak melakukan pembajakan konten, tidak menyebarkan informasi palsu, tidak memancing emosi pengguna teknologi informasi lainnya.

**Komponen 5. Etiket digital**

Seringkali pengguna teknologi digital tidak peduli dengan etiket penggunaan teknologi, tetapi langsung menggunakan produk tanpa mengetahui aturan serta tata krama penggunaannya. Atau sudah mengetahui tetapi menganggap etiket digital tidak terlalu penting untuk diperhatikan. Seringkali para pengguna digital melupakan bahwa walaupun dalam dunia digital para pengguna tidak saling bertatap muka, tetapi perlu diperhatikan bahwa di balik setiap akun, di balik setiap posting forum, terdapat individu lainnya yang dapat tersinggung jika Anda melanggar tata krama.

Etiket digital dibuat dengan tujuan untuk menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lainnya. Namun peraturan saja tidak cukup. Seringkali para pengguna tidak mengetahui aturan tersebut, ataupun malas membaca peraturan. Kita juga harus mengajarkan setiap pengguna teknologi digital untuk bertanggungjawab dalam pemanfaatan teknologi.

**Komponen 6. Keamanan digital**

Dalam setiap komunitas terdapat individu yang mencuri karya, merusak, ataupun mengganggu individu lainnya. Meskipun tidak boleh berburuk sangka, kita tidak dapat mempercayai seseorang begitu saja, karena hal tersebut akan beresiko terhadap keamanan kita. Hal ini berlaku juga dalam dunia digital.

Dalam dunia nyata kita membangun pagar, mengunci pintu, menambahkan *alarm* dalam rumah kita dengan alasan keamanan. Hal yang sama juga perlu diterapkan dalam dunia digital, seperti meng-*install* antivirus, *firewall,* mem-*backup* data, dan menjaga data sensitif seperti *username* dan *password,* nomor kartu kredit, dll. Sebagai warga digital, kita harus berhati-hati dan menjaga informasi dari pihak yang tidak bertanggungjawab.

 **Kehidupan Anda di luar lingkungan sekolah**

**Komponen 7. Hukum digital**

Hukum digital mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat. Warga digital perlu menyadari bahwa mencuri ataupun merusak pekerjaan, data diri, maupun properti daring orang lain merupakan perbuatan yang melanggar hukum. Contoh perbuatan yang melanggar hukum antara lain: meretas informasi atau *website*, mengunduh musik ilegal, plagiarisme, membuat virus, mengirim-kan spam, ataupun mencuri identitas orang lain.

Hukum siber (*cyber law*) di Indonesia sendiri dapat dikategorikan menjadi 5 aspek besar.

* Aspek hak cipta
* Aspek merek dagang
* Aspek fitnah dan pencemaran nama baik
* Aspek privasi
* Aspek yurisdiksi dalam ruang siber

**Komponen 8. Transaksi digital**

Warga digital perlu menyadari bahwa sebagian besar dari proses jual beli telah dilaksanakan secara daring. Berbagai situs jual-beli lokal dapat dengan mudah diakses oleh penjual dan pembeli, seperti tokobagus.com, kaskus.co.id, berniaga.com, dan berbagai toko daring lainnya. Mudahnya akses dan semakin tingginya tingkat kesadaran masyarakat akan teknologi informasi ikut mendorong tumbuhnya pasar jual beli daring di Indonesia.

Dalam jual beli daring, penjual dan pembeli perlu menyadari resiko dan keuntungan yang didapat dari jual beli daring, mulai dari resiko penipuan, perbedaan barang yang dikirim, lama pengiriman, hingga legalitas barang yang diperjualbelikan. Warga digital perlu mengetahui bagaimana menjadi pembeli maupun penjual daring yang baik.

**Komponen 9. Kesehatan digital**

Di balik manfaat teknologi digital, terdapat beberapa ancaman kesehatan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan mata, telinga, tangan, bahkan keseluruhan badan. Tidak hanya kesehatan fisik, kesehatan mental dapat juga terancam jika pengguna tidak mengatur penggunaan teknologi digital. Untuk mencegahnya, pengguna perlu menyadari bahaya-bahaya yang dapat ditimbulkan oleh teknologi digital.

**Akronim Pengingat:”*T.H.I.N.K*”**

Setelah memahami 9 komponen di atas, Anda telah menyadari pentingnya kewargaan digital. Untuk menyederhanakan dan agar mudah mengingat ke-9 komponen di atas, sebagai *jembatan keledai*Anda dapat menggunakan akronim pengingat “***T.H.I.N.K.*”** sebelum Anda berkomunikasi di dunia digital, baik itu *e-mail*, *post facebook, twitter, blog, forum*, dll. ***T.H.I.N.K*.** merupakan akronim dari:

* *Is it* ***T****rue* (Benarkah)?

Benarkah *posting* Anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya?

* *Is it* ***H****urtful* (Menyakitkankah)?

Apakah post Anda akan menyakiti perasaan orang lain?

* *Is it* ***i****llegal* (Ilegalkah)?

Ilegalkah *post* Anda?

* *Is it* ***N****ecessary* (Pentingkah)?

Pentingkah *post* Anda? Post yang tidak penting akan mengganggu orang lain

* *Is it* ***K****ind* (Santunkah)?

Santunkah *post* Anda? Tidakmenggunakan kata-kata yang dapat menyinggung orang lain

1. **Tugas**

**Penugasan :**

**Tugas kelompok (berkelompok secara virtual)**

1. Buatlah 5 kelompok dalam 1 kelas.
2. Setiap orang membuat akun pada salah satu media sosial (bebas, boleh Twitter, Chat, Facebook, Blog, dll)
3. Satu kelompok memiliki akun pada medsos yang sama untuk bisa saling berkomunikasi.
4. Diskusikan dan jelaskan cara pembuatan akun dan masing-masing, menuliskan alamat akunnya!
5. Membuat/ memasukan foto profile pada masing-masing akun di medsos.
6. Setelah memiliki akun, kemudian buatlah pertemanan dari satu kelompok tersebut, setelah selesai tuliskan bagaimana cara memiliki dan menambah pertemanan ?
7. Diskusikan bagaimana manfaat dan kegunaan dari akun yang sudah dibuat ?
8. Diskusikan bagaimana cara membuat status yang baik, sopan dan tidak melanggar hukum digital ?
9. Masing-masing anggota kelompok membuat status yang bebas sesuai dengan kehendaknya masing-masing.

Masing-masing anggota kelompok membuat kesimpulan dari hasil diskusi dan kerja kelompok membuat akun untuk berkomunikasi sebagai kewargaan digital.

**INFORMASI TAMBAHAN :**

**ULANGAN HARIAN DIBATALKAN KARNA MASIH ADANYA YANG MENGABAIKAN TUGAS. SEKALI LAGI IBU INGATKAN UNTUK SEGERA MELENGKAPI TUGAS.**

**KARNA IBU TIDAK MENERIMA PERMINTAAN REMED DI AKHIR SEMESTER.**

**JIKA TIDAK ADA YANG MELENGKAPI SAMPAI BATAS TERAKHIR, YAKNI TANGGAL 13 FEBRUARI 2021, MOHON MAAF SUDAH TIDAK ADA TOLERANSI LAGI.**

**ULANGAN HARIAN 1 AKAN KITA LAKSANAKAN DI JADWAL YANG AKAN DITENTUKAN, DENGAN LINK PENGISIAN YANG AKAN IBU BERIKAN HANYA KEPADA SIAPA SAJA YANG SUDAH MELENGKAPKAN TUGAS DENGAN BAIK.**

**BAGI YANG TETAP TIDAK MELENGKAPKAN TUGAS, NILAI RAPOR KALIAN HANYA AKAN APA ADANYA.**

**TERIMA KASIH**