

Peran Pendidikan *Digital Citizenship* Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial

Mardianto

Psikologi, Universitas Negeri Padang
mardiantopsi@fip.unp.ac.id

Abstrak

This article describes literacy analysis on the role of education in providing guidance, prevention of cyberhate by adolescents in social media. The development of curriculum oriented on psychological readiness of students to confront the digital era and globalization in terms of more constructive and productive thinking, attitude, and behavior, with one of them put into the digital citizenship education learning materials at the first middle school.

Kata Kunci: *Digital citizenship education, Cyber hate*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya media sosial telah membawa perubahan yang dinamis terhadap perilaku dan komunikasi individu, dimana keberadaannya menggantikan fungsi surat, telepon dan komunikasi langsung tatap muka dengan menciptakan jejaring komunikasi antar individu melalui perangkat *sofwer* yang diinstallkan pada peralatan eletronik seperti komputer yang terhubung dengan internet dan ponsel pribadi. Melalui media sosial para pengguna dapat berkomunikasi dengan keluarga, teman, atasan idola dan publik figur bahkan dengan pejabat pemerintahan sekali pun. Para pengguna media sosial biasanya disebut *netizen*, dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia hanya dengan alat telekomunikasi yang ada di tangannya dimana pun ia berada. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2017 adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 user atau sekitar 65% dari total penggunaan Internet.





Sering kali penyebab konflik individu termasuk juga remaja di media sosial akibat pesan yang disampaikan atau respon berupa komentar dalam komunikasi yang bernuasa mengejek, menuduh bahkan menghina dengan tendensi kebencian terhadap satu individu atau kelompok lain. Respon-respon tersebut dapat berupa komentar, pesan, tuwitan di *tweeter*, *update ststus* di beranda *facebook*, atau tulisan di laman *web*, bertujuan untuk mengkritik bahkan kadang menjatuhkan. Termasuk berbagai opini dan pemikiran serta sikap yang ditunjukkan sebagai tanggapan terhadap isu-isu yang sedang *virall*. Individu juga dapat saling mengkritik bahkan menghujat, menghina dan membenci (Martellozzo, Elena Emam, A, 2017). Beberapa kasus kekerasan atau agresi verbal di internet pada umumnya dilakukan oleh remaja, baik siswa maupun mahasiswa. Penelitian yang dilakukan (Daugird, Everett, Jones, Lewis, & White, 2015) menyebutkan bahwa sebuah postingan intoleransi dan kefanatikan yang dilakukan seorang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi Amerika pada akun media sosial miliknya membuat rekan sesama mahasiswa dan pendidiknyanya disebuah merasa kesal dan menyayangkan tindakan tersebut.

Beberapa kasus ujaran kebencian di Indonesia juga dilakukan oleh remaja, hal tersebut terlihat dari keprihatinan ketua LPAI Seto Mulyadi tentang kasus ujaran kebencian yang melibatkan remaja. Para remaja tersebut mengekspresikan perasaan dan pemikirannya dengan tindakan permusuhan secara terbuka termasuk melalui media sosial sebagai reaksi dari dalam sekian banyak situasi dan kondisi sosial. Terhadap anak yang diduga telah melakukan ujaran kebencian itu, LPAI berpesan kepada otoritas penegakan hukum untuk melakukan penindakan sebagaimana mestinya yakni dalam koridor *juvenile justice system*, dengan Undang-Undang Sistem Peradilan Anak sebagai dasar hukumnya (TRIBUNNEWS, 2017). Kepala Subdit IT dan *Cyber Crime* Direktorat Tindak Pidana Ekonomi Khusus Bareskrim Polri, mengatakan, konten berisi ujaran kebencian merupakan jenis tindak pidana yang paling banyak diadakan masyarakat ke polisi. Pada 2015, jumlah laporan yang masuk berkaitan dengan ujaran kebencian sebanyak 671 laporan. Tahun 2016, jumlah laporan mengenai hal itu juga tinggi itu *hate speech*, soal SARA, yaitu itu meliputi





pencemaran nama baik, pelecehan, fitnah, provokasi, dan ancaman, sebanyak 199 kasus (Movanita, 2017).

Perilaku *online* remaja atau siswa di atas menunjukkan bahwa masih banyak remaja kita yang belum sadar dan mengerti akan dampak dan konsekwensi hukum dari setiap perbuatan mereka di dunia maya, baik hukum positif maupun hukum sosial. Oleh sebab itu pemmasalahan remaja atau siswa ini mustinya menjadi prioritas, baik orang tua sekolah (guru) dan masyarakat pada umumnya, pendampingan dan bimbingan perlu diberikan kepada remaja atau siswa agar dapat menggunakan media sosial dengan baik, sehat dan bertanggung jawab.

Tulisan ini mencoba membahas akar penyebab penyimpangan perilaku *online* para remaja atau siswa ditinjau dari teori psikologi perkembangannya serta memaparkan bagaimana konsep yang ditawarkan oleh psikologi pendidikan sebagai ilmu terapan yang dapat mengintervensi persoalan remaja melalui kontruksi dan pengembangan perilaku, paling tidak sebagai bentuk usaha dan tindakan preventif terhadap perilaku *online* menyimpang dari remaja atau siswa tersebut.

B. TINJAUAN TEORITIS

B.1 Ujaran kebencian

Ujaran kebencian adalah ungkapan perasaan ketidak sukaan atau permusuhan terhadap terhadap individu atau kelompok, baik berupa tulisan komentar, gambar atau representasi dari ide pemikiran atau pemahaman, yang menganjurkan, mengajak atau menimbulkan kebencian, diskriminasi atau kekerasan, terhadap individu atau kelompok tersebut, berdasarkan ras, warna kulit, keturunan atau kebangsaan atau etnis, serta agama tertentu *hate speech online* yaitu materi pesan atau ungkapan melalui media sosial (British Institute of Human Rights, 2012)

Ujaran kebencian sering juga disebut sebagai cyberhate perilaku penyebaran pesan bernada kebencian melalui media internet dan situs jejaring sosial, pembuatan konten melalui, situs, blog, pesan instan online seperti; face book, whatsapp, line dan sebagainya baik melalui handpone maupun komputer (Williams & Pearson, 2016). Para pelaku cyberhate atau lebih dikenal dengan hater melakukan penyebaran pesan,





opini atau pun informasi baik yang berasal dari redaksi sendiri ataupun orang lain yang ia bagikan lagi sebagai bentuk dukungan dan pesan dan opini tersebut yang tujuannya adalah untuk mempengaruhi, mengajak secara langsung ataupun tidak langsung untuk tidak menyukai ataupun membenci bahkan memusuhi seseorang atau kelompok tertentu yang dikategorikan sebagai musuh ataupun ancaman.

Hate speech online di Indonesia sudah merupakan persoalan yang serius dan perlu mendapat perhatian dari semua pihak karena sudah meresahkan dan seringkali menjadi sumber konflik antar individu atau kelompok baik di dunia nyata maupun dunia maya. Sebenarnya persoalan ini tidak hanya di Indonesia tetapi juga sudah menjadi masalah internasional dan menjadi perhatian khusus di beberapa Negara di Eropa. Perilaku hate speech online sendiri di Indonesia tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa tetapi juga sudah melibatkan remaja. Lembaga peduli hate speech Anti Defamation League di Eropa telah mengembangkan kerangka konseptual dalam menjelaskan dasar dan dinamika perilaku hate speech yang disebut dengan Pyramid of Hate tool untuk lebih memahami kontekstualisasi perilaku diskriminatif, termasuk ujaran kebencian, dan konsekuensi yang mungkin terjadi jika perilaku tersebut dikategorikan sebagai perilaku normal dan wajar.

Cyberhate agak berbeda dengan cyberbullying, yang merupakan perilaku intimidasi dan kekerasan melalui internet dimana seorang, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh individu lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler, yang pada umumnya ditujukan langsung kepada individu dan antar individu. Perilaku cyberbullying didasarkan oleh perasaan dominan dan berkuasa terhadap individu yang biasanya lebih memiliki kekurangan power atau berada pada posisi lemah.

Lebih jauh lagi cyberbullying bermaksud untuk melukai merusak milik dan mengganggu secara nyata melalui ancaman dan intimidasi khususnya pada seorang anak atau individu (De Fazio, 2016). Goldstein, (2016) dalam penelitiannya tentang perilaku cyber remaja dan kekerasan menggunakan istilah cyber aggression, yang terdiri dari relational aggression, dan overt aggression. Sejalan dengan Febriawan, Takwin, & Muhamad, (2014) juga menggunakan pendekatan teori trait



verbal aggressiveness pada antifans, untuk menjelaskan perilaku hate speech online para haters tersebut.

Menurut Jubany dkk (2016), Cyberhate masih bersifat umum yang dasarnya mengacu pada pesan kebencian yang disebarakan secara online, dimana pelaku menggunakan teknologi informasi untuk menyebarkan pesan dan informasi yang bersifat anti terhadap suatu suku, agama dan ras tertentu, yang bersifat fanatik, ekstrimis bahkan mengarah pada tindakan menteror individu atau kelompok lain. Menurut Council of Europe dalam (Jubany & Roiha, 2016) cyber hate terhadap individu, tidak terkait dengan identifikasi dirinya dengan kelompok tertentu, cenderung disebut sebagai cyberbullying. Sedangkan perilaku cyberhate adalah perilaku hate speech secara online didasarkan pada perasaan permusuhan dan ketidak sukaan terhadap individu atau kelompok tertentu karena perbedaan identitas sosial; gender, agama, suku budaya dan etnis atau pun karena perbedaan sikap politik dan nilai, norma yang dianut serta pemahaman idiologi yang diyakininya. Hate speech secara online juga dilakukan karena merasa diperlakukan tidak adil, merasa dirugikan baik secara moril maupun materil dan merasa teraniaya atau dizalimi sehingga sehingga individu mengekspresikan rasa benci dan marahnya dalam bentuk ujaran di media sosial terhadap siapa saja yang dianggap musuh dan memusuhinya.

B.2 Digital Citizenship Education

Citizenship dari bahasa inggris “citizen”, artinya warga kota, warga Negara, “warga negara” dapat berarti warga, anggota (member) dari sebuah negara. Warga negara adalah anggota dari sekelompok manusia yang hidup atau tinggal di wilayah hukum tertentu yang memiliki hak dan kewajiban. “citizenship” adalah sebuah status keanggotaan dari seseorang pada sebuah Negara atau kewarganegaraan yang dengan status tersebut ia memiliki konsekwensi kesetiaan terhadap negara dan menempatkan hak dan kewajiban tertentu di negara tersebut.

Sedangkan citizenship education dalam istilah lain civil education di Indonesia diterjemahkan sebagai pendidikan kewarganegaraan. John J. Cogan, & Ray Derricott dalam Nurwardani et al., (2016) mengatakan pendidikan kewarganegaraan titik fokus





yang mendasari studi, didefinisikan sebagai kontribusi pendidikan untuk pengembangan karakteristik individu sebagai bagian dari warga negara. Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfokus pada demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Nu'man Somantri dalam Nurwardani et al., (2016). Pendidikan kewarganegaraan secara luas dapat diartikan sebagai proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawab sebagai warga Negara, dan sebagai masyarakat yang mampu berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat dalam hidup bernegara.

Digital citizenship education dapat didefinisikan sebagai hak sipil, politik dan sosial warga negara dalam aktivitas online mereka, keterlibatan dan aktivitas politik mereka melalui sarana digital, dan keanggotaan mereka dari komunitas online yang merupakan sumber identitas yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, digital citizenship dapat diartikan sebagai meningkatkan kualitas keterlibatan individu atau remaja yang terlibat pada komunikasi dalam jejaring atau daring agar lebih efektif dan bertanggungjawab terutama yang berhubungan dengan masalah yang berkaitan dengan domain publik.

Pendidikan kewarganegaraan digital bertujuan untuk mengembangkan kemampuan remaja yang terlibat secara aktif dalam komunitas komunikasi online mereka, agar dapat mengkonsumsi informasi online secara kritis, dan bertanggungjawab dengan melibatkan mereka secara aktif dalam diskusi sosial dan politik secara online yang lebih positif. Semua keterampilan tersebut sangat penting untuk membangun ketahanan individual dan remaja secara kolektif terhadap pengaruh aliran ideologi radikal melalui internet. Kewarganegaraan Digital mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara positif, kritis dan kompeten



dalam media sosial, memanfaatkan keterampilan komunikasi dan penciptaan yang efektif, untuk mempraktikkan bentuk partisipasi sosial yang menghargai demokrasi, hak asasi manusia dan martabat melalui penggunaan teknologi yang bertanggung jawab. Keterampilan dasar tersebut mengacu pada kemampuan untuk memobilisasi dan menerapkan nilai, sikap, keterampilan, pengetahuan dan / atau pengertian yang relevan' dalam konteks masyarakat demokratis.

Digital citizenship memiliki sepuluh domain indikator perilaku keterampilan yang harus dimiliki remaja sebagai netizen, kesepuluh domain tersebut dikelompokkan dalam tiga aspek kompetensi psikologis individu. Adapun ketiga aspek tersebut adalah:

- a. *Being online* adalah kemampuan dan keterampilan remaja atau siswa dalam menggunakan TIK sebagai media online, baik yang berhubungan dengan keterampilan yang bersifat teknis, seperti domain, kemampuan access and inclusion yaitu untuk mengakses dan menggunakan, juga keterampilan yang bersifat psikologi yang terdiri dari domain; , learning and creativity, kemampuan untuk mempelajari dan penguasaan kreatifita online, juga sebagai media and information literacy Kemampuan literasi fungsional dan digital dasar adalah kemampuan mengakses, membaca, menulis, menginput, dan mengunggah informasi, menerbitkan, berpartisipasi dalam jajak pendapat, atau mengekspresikan diri dengan cara yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara digital di komunitas mereka.
- b. *Wellbeing online* adalah kondisi psikologis terutama yang berhubungan dengan kecerdasan emosional individu atau remaja yang menggunakan media online.terdiri dari domain; ethics and empathy, sejauh mana remaja memiliki norma dan kode etik serta memiliki kemampuan empati kepada sesama pengguna media online. Health and wellbeing, e-presence, penggunaan TIK yang sehat dan mensejahterakan membahagiakan secara psikologis dan communications, yaitu kemampuan keterlibatan komunikasi interpersonal yang positif.



c. *Rights online* yaitu memiliki hak dan tanggungjawab dalam menggunakan media online terutama yang bersifat; *active participation*, kemampuan berparti sipasi secara aktif, *rights and responsibilities*, bebas dan bertanggungjawab, *privacy and security*, yaitu memiliki ruang privasi dan demi keamanan dan kenyamanan online, *consumer awareness*, kesadaran bahwa semua perilaku online adalah bersifat konsumsi publik, sehingga siswa atau remaja harus hati-hati dalam merespon permasalahan publik, dan setiap perilaku online remaja akan dievaluasi oleh publik.

C. PEMBAHASAN

C.1 Siswa dan Cyber hate

Karakteristik remaja yang selalu tertarik kepada sesuatu yang baru dan ingin melakukan hal hal yang baru menyebabkan dunia remaja tidak bisa dilepaskan dengan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hampir seluruh waktu dan keseharian remaja khususnya yang berada di perkotaan bahkan bahkan tak sedikit juga di desa yang tidak terisolir remaj sudah memanfaatkan dan menggunakan internet atau media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tersebut. Remaja menggunakan layanan internet tersebut berkaitan dengan berbagai kebutuhannya, seperti berikut di bawah ini ada klasifikasi macam- macam jejaring sosial berdasarkan fungsi dan kegunaannya diantaranya; konten kolaborasi seperti *Wikipedia*, blog dan microblog seperti *twitter*, situs jejaring sosial berita seperti, *Digg*, *UC News*, konten Video seperti, YouTube, situs jejaringan social seperti, *instagram*, *facebook*, game dunia maya seperti *World of Warcraft* dan situs dunia sosial virtual seperti *Second Life* dan yang lainnya.

Pada dasarnya dalam setiap perkembangan, penerapan dan penggunaan teknologi, akan selalu memiliki dua sisi yang berlawanan yaitu manfaat dan mudaratnya atau dampak positif dan negatif dari teknologi tersebut, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan pengamatan di lapangan dan dari beberapa hasil penelitian dikemukakan bahwa internet memberikan kemudahan bagi individu dalam mengakses pengetahuan dan informasi serta membantu individu dalam bekerja





dan menyelesaikan tugasnya dalam berbagai setingan kehidupan. Termasuk penelitian yang menjelaskan peranan dan manfaat internet khususnya yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi di seting pendidikan dan dunia akademik. Mulai dari membantu perkembangan literasi siswa, dengan menyediakan sumber informasi dan kepustakaan, dan sumber pembelajaran seperti; e-library, e-learning, e-module, sampai berbagi penggunaan sofwer dan aplikasi untuk memudahkan pekerjaan siswa seperti; menulis laporan, mengerjakan hitungan ststistik dan rancangan grafis dan animasi serta banyak lagi fasilitas aplikasi lainnya.

Namun kita juga tidak bisa menutup mata bahwa banyak juga dampak dan pengaruh negatif dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tersebut khususnya pada remaja atau siswa terutama dalam perkembangan sosio-emosionalnya terutama yang berhubungan dengan penggunaan media sosial. Hasil penelitian (Challa & Madras, 2014) menemukan bahwa penggunaan komputer dan internet dikalangan siswa undergraduate medical students of S.V.Medical di College, Tirupati lebih banyak dipakai untuk hiburan dan jejaring sosial dari pada mengakuisisi atau berselancar mencari sumber materi ajar dan pengetahuan medis yang akan dapat membantu percepatan penguasaan ilmu dan studinya. Padahal komputer dan internet memainkan peran penting dalam berbagai aspek dalam ilmu kedokteran di masa depan.

Eichhorn dalam (Williams & Pearson, 2016) pada penelitiannya menjelaskan bagaimana lingkungan online membuka kemungkinan untuk terjadinya rekontekstualisasi ucapan kebencian yang lebih cepat dan radikal. Sedang Leets dalam (Williams & Pearson, 2016) pada sebuah studinya tentang dampak laman web terkait yang membenci menemukan bahwa responden menganggap konten situs ini memiliki ancaman tidak langsung namun berbahaya, sementara Oksanen menunjukkan bagaimana 67 persen anak berusia 15 sampai 18 tahun dalam penelitian mereka terkena materi kebencian di Facebook dan YouTube, dengan 21 persen menjadi korban materi tersebut. Studi akhir ini membuktikan bagaimana bangkitnya platform media sosial telah disertai dengan peningkatan eksponensial dalam cyberhate.



Penelitian Bushman & Huesmann dalam (Ueberall, 2016) menunjukkan bahwa paparan media kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif, pemikiran, dan emosi pada orang dewasa dan anak-anak. Media sosial memperburuk perilaku agresif dengan membuat konten kekerasan yang mudah diakses, sehingga makin memperkuat eksistensi perilaku agresif yang dilakukan remaja di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rost, Stahel, & Frey, 2016) melalui metode penelitian yang menggunakan sampel besar dan beragam dari 2186 siswa sekolah menengah dan sekolah menengah atas, yang menggunakan kuesioner laporan diri selama masa sekolah. Hasil analisis Regresi Logistik Multinomial untuk menguji hubungan antara kategori intimidasi cyber dan variabel independen seperti; jenis kelamin, usia, penggunaan teknologi, keterlibatan dan keamanan orang tua mengungkap bahwa siswa sangat terlibat dalam cyberbullying. Selain itu juga ditemukan beberapa karakteristik unik yang muncul mengenai frekuensi dan faktor risiko keterlibatan siswa dalam cyberbullying.

C.2 Pendidikan *Digital Citizenship* untuk Mencegah Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial

Penelitian yang dilakukan oleh (Vanderhoven, Schellens, Vanderlinde, & Valcke, 2016) menyimpulkan bahwa peran pendidikan di sekolah dalam mengajarkan kepada siswa untuk menggunakan media sosial yang aman mengingatkan banyaknya laporan hasil penelitian dan laporan pemerintah tentang perilaku beresiko yang dilakukan remaja dalam menggunakan media sosialnya. Melalui lima studi intervensi kuasi eksperimental pada penelitiannya ia mencoba mengajukan daftar prinsip desain teoritis yang telah divalidasi untuk pengembangan bahan pendidikan di masa mendatang untuk mengintervensi risiko perilaku media sosial.

Davies, 2009 memaparkan dalam bukunya *Educating Against Extremism*, peran potensial sekolah dalam mencegah bentuk-bentuk kekerasan dan pemikiran radikal di suatu negara. Menurutnya sifat radikalisme didasari oleh pembentukan identitas dan radikalisasi; keyakinan agama, sekolah keagamaan dan harapan kesetaraan; keadilan, balas dendam dan kehormatan; dan kebebasan berbicara, humor dan satire.





Davis menekankan bahwa fundamentalisme agama, serta terorisme, perlu ditangani di sekolah-sekolah, dengan argumen bahwa untuk memberikan pembelajaran politik bagi remaja lebih kuat melalui pengasahan kemampuan berfikir kritis yang yang respek berdasarkan nilai-nilai kemanusiaan dan sekularisasi. Lebih khusus lagi diperlukan bentuk pendidikan kewarganegaraan yang berbasis multikultural, yang memberikan keterampilan untuk dapat menganalisis media dan pesan politik atau agama, namun tetap harus menyuburkan daya idealisme kritis mereka (Davies, 2009).

Canadian Awareness Network telah melakukan survey tentang keterlibatan remaja dengan perilaku cyber hate namun sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya survey tersebut hanya berkaitan dengan persepsi dan tidak berusaha untuk mengukur persepsi tersebut dengan standar kebebasan berekspresi sehingga agak sulit untuk menentukan mana yang termasuk kategori komentar kebencian mana yang bersifat kritikan dan kebebasan untuk berpendapat.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Canadian Awareness Network pada tahun 2012 didapatkan temuan bahwa 25% remaja mengatakan bahwa mereka telah mendapatkan kiriman materi yang bersifat kebencian, lebih dari separuh remaja pengguna internet (56%) menggunakan pesan instan. Dari jumlah tersebut, 14% mengindikasikan bahwa mereka telah terancam saat menggunakan pesan instan, dan enam belas persen (16%) remaja pengguna internet mengatakan bahwa mereka telah memberi komentar di Internet yang penuh kebencian terhadap seseorang atau sekelompok orang. Dari jumlah tersebut, 60% adalah laki-laki. Lebih lanjut hasil survey mengatakan bahwa hanya 21 % siswa sekolah menengah yang memiliki panduan norma etika dari sekolah yang mengatur hal hal yang bersifat menghina dalam berinteraksi di internet dan media sosial. (British Institute of Human Rights, 2012).

Pendidikan selalu dipandang sebagai kunci untuk memastikan bahwa keragaman budaya dikelola dengan baik. Bouchard, 2017 menjelaskan dalam tulisannya tentang perkembangan keragaman budaya pada masyarakat Kanada akibat dari urbanisasi para migran, membuat pemerintah Kanada mengembangkan kebijakan pendidikannya yang mengakomodasi nilai dan makna kontemporer multikulturalisme



dengan praktik pendidikan multikultural di sekolah dan kelas untuk mencegah prasangka antar kelompok dan perilaku cyber hate/ cyberbullying atau hate speech lainnya (Bouchard, 2017).

Keterlibatan lembaga pendidikan dalam mengontrol perilaku ujaran kebencian di media sosial atau online hate speech pada tingkat internasional sudah banyak dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada siswa atau remaja. Gerakan ini sudah menjadi program UNESCO dengan menerbitkan buku seri yang berhubungan dengan perilaku siswa dan kebebasan diinternet atau dunia maya. Salah satu pendekatan yang ditawarkan dalam buku tersebut untuk mengontrol perilaku hate speech online adalah dengan pendidikan kewarganegaraan atau yang disebut dengan citizenship education dan digital citizenship (Gagliardone, Gal, Alves, & Martinez, 2015).

Pendidikan citizenship education dan digital citizenship berfokus pembelajaran kepada siswa untuk bertanggungjawab dalam menggunakan media informasi digital khususnya media sosial. Salah satu tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran akan hak-hak politik, sosial dan budaya individu dan kelompok, termasuk kebebasan berbicara dan tanggung jawab dan implikasi sosial yang muncul darinya. Dalam beberapa kasus, dalam program ini juga dikembangkan kemampuan argumentasi dan keterampilan komunikasi efektif pada diri siswa yang diperlukan untuk menyampaikan keyakinan dan pendapat pribadinya secara kritis dan dengan cara yang terhormat.

Global citizenship education (GCED) adalah salah satu bidang kerja strategis untuk program pendidikan UNESCO (2014-2017) yang salah satu dari tiga prioritas prakarsa prakualifikasi pendidikan dari PBB (GCCCI) yang diluncurkan pada bulan September 2012. Pendidikan Kewarganegaraan Global atau global citizenship education ini bertujuan untuk pengajaran pada peserta didik dari segala usia akan pentingnya nilai, pengetahuan dan keterampilan yang berdasarkan pada, penanaman rasa hormat, hak asasi manusia, keadilan sosial, keragaman, kesetaraan jender dan kelestarian lingkungan. GCED memberi peserta didik kompetensi dan kesempatan untuk mewujudkan hak dan kewajiban mereka untuk mempromosikan dunia dan





masa depan yang lebih baik bagi semua. Konsep baru digital citizenship yang diajukan oleh beberapa organisasi dan lembaga internasional, yang menggabungkan tujuan utama media dan literasi informasi yang ditujukan untuk mengembangkan ketrampilan teknis dan kritis bagi konsumen media dan produsen dan yang menghubungkannya dengan etika dan kewarganegaraan yang lebih luas (Gagliardone, Gal, Alves, & Martinez, 2015).

Berdasarkan pemaparan dari beberapa hasil riset dan program penanganan perilaku cyberhate, cyberbullying, cyber aggression dan cyber crime lainnya khususnya yang dilakukan remaja atau siswa dapat disimpulkan bahwa program pendidikan kewarganegaraan digital atau kewarganegaraan global dapat mencegah atau mengurangi perilaku ujaran kebencian yang dilakukan individu, khususnya remaja di media online atau media sosial. Mengingat persoalan kekerasan penyerangan di media online berupa ujaran kebencian dan sejenisnya sudah meresahkan masyarakat, dan berakibat pada konflik kelompok, sehingga sudah seharusnya pemerintah, masyarakat atau institusi pendidikan perlu untuk menyusun program pendidikan berbasis kewarganegaraan digital, atau kewarganegaraan global tersebut. Program pendidikan tersebut bisa saja berupa pelatihan keterampilan sosial pada siswa, tapi bisa juga materinya terintegrasi dalam kurikulum pada beberapa mata pelajaran yang relevan dengan tema dan permasalahan cyberhate remaja.

D. KESIMPULAN

Teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media sosial tidak bisa dipisahkan dengan keseharian kita termasuk remaja. Melalui TIK memudahkan kita dalam berinteraksi jarak jauh dan dengannya kita juga memperoleh informasi yang cepat tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun kehadiran teknologi digital ini juga memberikan dampak negatif terhadap perkembangan diri remaja, mengancam hubungan relasi sosial, persatuan dan kesatuan, melahirkan konflik dan teror serta kejahatan cyber lainnya dan lain sebagainya. Membatasi apalagi melarang siswa untuk menggunakan teknologi digital ini bukanlah solusi yang



tepat untuk mengatasi masalah kriminalitas dalam dunia cyber. Pendidikan harus lebih jauh terlibat dalam memberikan pendampingan, pencegahan terhadap perilaku menyimpang yang dilakukan individu khususnya remaja di media sosial. Pengembangan kurikulum yang berorientasi pada kesiapan psikologis siswa menghadapi era digital dan globalisasi baik secara pemikiran, sikap, dan perilaku yang lebih konstruktif dan produktif. Sehingga melahirkan generasi yang cerdas dan bertanggungjawab dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya lagi media sosial.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Bouchard, J. (2017). Learning from difference: comparative accounts of multicultural education. *Current Issues in Language Planning*, 18(1), 105– 112. <https://doi.org/10.1080/14664208.2016.1220282>
- British Institute of Human Rights. (2012). Mapping study on projects against hate speech online (Vol. 2). Strasbourg: Council of Europe. Retrieved from <https://rm.coe.int/16807023b4>
- Challa, N., & Madras, V. (2014). Attitude , Awareness and Usage Skills of Computer and Internet among Medical Students. *IOSR Journal of Dental and Medical Sciences*, 13(5), 24–27.
- Cho, K., & Cho, M.-H. (2013). Training of self-regulated learning skills on a social network system. *Social Psychology of Education*, 16(4), 617–634. <https://doi.org/10.1007/s11218-013-9229-3>
- Daugird, D., Everett, M., Jones, M., Lewis, L., & White, A. (2015). Diversity and Inclusion in Social Media. *Journal of Cases in Educational Leadership*, 18(1), 92–102. <https://doi.org/10.1177/1555458914568118>
- David R. Shaffer. (2014). *Developmental Psychology (Chidhood & Adolescence)* (9th Editio). Canada: Wadsworth Publishing.
- Davies, L. (2009). Educating against extremism: Towards a critical politicisation of young people. *International Review of Education*, 55(2–3), 183–203. <https://doi.org/10.1007/s11159-008-9126-8>



- De Fazio, L. (2016). Young People and Cyberspace: Introduction. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 22(2), 211–217. <https://doi.org/10.1007/s10610-015-9298-2>
- Febriawan, I. M., Takwin, B., & Muhamad, R. (2014). *Haters (not just) Gonna Hate : Hubungan antara Flaming dan Trait Agresi Verbal pada Antifans*. Jakarta.
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015a). *Countering Online Hate Speech (UNESCO Ser)*. Paris 07 SP, France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization UNESCO.
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015b). *Countering Online Hate Speech*. Paris 07 SP, France: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Goldstein, S. E. (2016). Adolescents ’ Disclosure and Secrecy About Peer Behavior : Links with Cyber Aggression , Relational Aggression , and Overt Aggression. *J Child Fam Stud*, 25(12 Desember), 1430–1440. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0340-2>
- Jubany, O., & Roiha, M. (2016). *Backgrounds, Experiences and Responses to Online Hate Speech: A Comparative Cross-Country Analysis*. Universitat de Barcelona. Barcelona. Retrieved from http://www.unicri.it/special_topics/hate_crimes/Backgrounds_Experiences_and_Responses_to_Online_Hate_Speech_A_Comparative_Cross-Country_Analysis.pdf
- Lorraine Tiven. (2003). *A Partners Against Hate* publication. (M. Wotorson, Ed.). Albany, NY 12205 United States of America: Michael Wotorson Project Director, Partners Against Hate Anti-Defamation League 1100 Connecticut Avenue, NW, Suite 1020 Washington, DC 20036 Tel.
- Martellozzo, Elena Emam, A, J. (2017). *Cybercrime and it Victims (first)*. London And New York: Routledge.
- Movanita, A. N. K. (2017). 2016, Konten Berisi Ujaran Kebencian Paling Banyak Diadukan ke Polisi. *Kompas*. Retrieved from



<http://nasional.kompas.com/read/2017/03/26/08465611/2016.konten.berisi.ujaran.kebencian.paling.banyak.diadukan.ke.polisi>

- Nurwardani, P., Saksama, H. Y., Winataputra, U. S., Budimansyah, D., Sapriya, Winarno, ... Festanto, A. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan untuk perguruan tinggi (Cetakan 1). Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia
- Rost, K., Stahel, L., & Frey, B. S. (2016). Digital Social Norm Enforcement: Online Firestorms in Social Media. *PLoS ONE*, 11(6), 1–27. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0155923>
- TRIBUNNEWS. (2017). “Vigilantisme dan Ujaran Kebencian” - Tribunnews
- Ueberall, R. Liggett & S. (2016). *social-media-impacts-behavior-norms.pdf*. Citizens Crime Commission. Retrieved from www.nycrimecommission.org
- Vanderhoven, E., Schellens, T., Vanderlinde, R., & Valcke, M. (2016). Developing educational materials about risks on social network sites: a design based research approach. *Educational Technology Research and Development*, 64(3), 459–480. <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9415-4>
- Williams, M., & Pearson, O. (2016). *Hate Crime and Bullying in the Age of Social Media Conference Report*. Welsh: Crown.

