



Pelatihan Digital *Citizenship* Dan Sekolah Kebangsaan Tular Nalar Bagi *First Time Voters*

Restu Monika Nia Betaubun ¹⁾, Mujadi ²⁾, Suratni ²⁾, Rivaldhy N Muhammad ¹⁾, Dewi Natalia Marpaung ³⁾ *, Julianto Jover Jotam Kalalo ⁴⁾

¹Jurusan Ilmu Sosial, Hukum dan Humaniora, Prodi Sosiologi, Universitas Terbuka Jayapura

²Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Terbuka Jayapura.

³Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus.

⁴Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Musamus.

Diterima: 09 Mei 2023

Direvisi: 30 Mei 2023

Disetujui: 31 Mei 2023

Abstrak

Penggunaan platform digital saat ini sudah sangat berkembang dan sangat mudah menjangkau informasi yang ada. Sebagai pengguna digital kita harus bijak memilah dan memilih informasi yang dibaca agar tidak termakan hoaks dan tular nalar diperlukan untuk melawan informasi yang tidak sesuai. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan Program Tular Nalar kepada masyarakat khususnya remaja yang merupakan *first time voters* (pemilih pemula) sebagai sasaran program dan melatih remaja agar mampu mengidentifikasi hoaks agar dapat melakukan pemeriksaan fakta dengan menggunakan beberapa metode dan alat bantu. Metode pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan dihasilkan bahwa kegiatan memberikan pembekalan dan pengetahuan kepada remaja untuk menjadi agen literasi digital terutama menjelang pemilu, Peserta mampu menyampaikan gagasannya/pendapatnya tentang gambaran pemimpin ideal mereka, Peserta memiliki pengetahuan untuk menentukan hoaks atau fakta dan Peserta memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan beberapa *tools* untuk melakukan cek fakta mandiri. Para peserta remaja yang merupakan sebagai *first time voters* telah mampu mengenal program tular nalar, dan mampu melakukan pemeriksaan data dengan menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan saat ini.

Kata kunci: digital citizenship; first time voters; tular nalar.

Digital Citizenship Training and National Tular Reason School for First Time Voters

Abstract

The use of digital platforms is currently very developed and it is very easy to reach existing information. As digital users, we must be wise in sorting and selecting the information we read so that we don't fall for hoaxes and reasoning is needed to fight inappropriate information. The purpose of this service is to introduce the Tular Nalar Program to the public, especially teenagers who are first time voters (beginner voters) as the program's target and to train youth to be able to identify hoaxes so they can carry out fact checks using several methods and tools. The method of implementing this service consists of 3 stages, namely preparation, implementation and evaluation. Based on the community service activities carried out, it resulted that the activity provided provision and knowledge to youth to become digital literacy agents, especially ahead of the election, Participants were able to convey their ideas/opinions about the description of their ideal leader, Participants had the knowledge to determine hoaxes or facts and Participants had the ability and skills to use There are several tools for conducting self-fact checks. The youth participants who are first time voters are able to recognize the reasoning program, and are able to check data using methods that are in accordance with current developments

Keywords: digital citizenship; first time voters; reasoned.

* Korespondensi Penulis. E-mail: marpaung.dedew@gmail.com

PENDAHULUAN

Penduduk Indonesia dengan jumlah 273,88 juta jiwa per 31 Desember 2021. Jumlah penduduk berusia 15-19 tahun sebanyak 21,56 dan yang berusia 20-24 tahun ada 22,98 juta jiwa. Secara umum pada rentang usia Gen Z (13-24 tahun) lebih dari 44 juta jiwa (16,3%). Menurut (Petrosyan, 2023) lebih dari 45% internet *user* berasal dari usia Gen Z dari total populasi. Survei yang dilakukan Katadata *Insight Center* (KIC) dan KOMINFO Tahun 2021 di 34 Provinsi, menemukan 60% Gen Z (13-24 tahun) memiliki tingkat literasi digital cukup tinggi. Sayangnya banyak yang belum memiliki kesadaran pentingnya berdemokrasi dan menjadi *netizen* yang bijak.

Berkaitan dengan *digital citizenship*, maka fakta ini merupakan tantangan bagi Gen Z, terlebih tidak lama lagi akan berhadapan dengan Pemilu 2024. Sebagian besar dari generasi ini merupakan *first time voters*. Salah satu persoalan menjelang Pemilu adalah adanya polarisasi politik yang dalam dunia digital kian kentara maka sebaiknya perlu disikapi dengan menjadi netizen yang tanggap dan tangguh. Sebagai *first time voters*, Gen Z juga harus dipersiapkan dan dipaparkan sedini mungkin dengan konsep *democratic and political resilient* dan *digital citizenship*. Dengan demikian, diharapkan pada tahun 2024 para pemilih pemula dapat dengan sadar dan bertanggung jawab mendukung iklim demokrasi dan politik yang kondusif. Mereka juga dapat mempraktikkan demokrasi dan *digital citizenship* via konten digital di media sosial yang mereka miliki.

Mensesneg Pratikno dalam (Hardi, 2020) yang dimuat dalam Media Indonesia menyatakan bahwa pada masa pandemi Covid-19 banyak informasi yang beredar di masyarakat. Benar tidaknya informasi yang diterima harus disikapi dengan berpikir kritis agar tidak terjebak dengan informasi hoaks atau bohong. Berpikir kritis merupakan seperangkat keterampilan dan pemahaman, termasuk kemampuan untuk bermain dengan kata-kata, sensitivitas untuk menangkap konteks, emosi, dan perasaan, dan keterbukaan pikiran untuk menjadi kreatif dan mendapatkan pandangan baru (Cohen, 2015). Dengan berpikir kritis, orang diharapkan mampu membuat penilaian yang tepat, mampu menjelaskan alasan mereka dan mampu memecahkan masalah yang tidak diketahui (Apsari, 2016)

Pengguna internet harus memiliki pengetahuan untuk berfikir lebih kritis Hal inilah yang mendorong Mafindo untuk menyusun kurikulum Tular Nalar yang dituangkan dalam situs www.tularnalar.id. Menurut (Astuti et al, 2020) menjabarkan kurikulum dalam delapan tema, tiga level, dan delapan kompetensi. Kurikulum dikembangkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta pada level tahu, tanggap, dan tangguh. Tidak heran jika teknologi informasi dan literasi media, akhirnya menjadi fungsi yang dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Saat ini, teknologi informasi tak hanya dijadikan sebagai fungsi memberi informasi tetapi juga bisa menjadi media pendidikan dan hiburan. Hal ini terbukti bahwa literasi media kemudian menjadi kontrol sosial bagi masyarakat luas, sehingga pelatihan digital *citizenship* dan sekolah kebangsaan tular nalar bagi *first time voters* di Kota Jayapura perlu untuk dilakukan. Kehadiran sosok pemimpin yang mampu menjadi penyelesai masalah didambakan oleh masyarakat sebagai pemimpin ideal yang menitikberatkan pada karakteristik dan Figur pemimpin yang berintegritas, adil, dan bertanggung jawan menjadi gambaran keidealan diri pemimpin yang dipandang dari perspektif masyarakat (Setyawan et al, 2022).

Permasalahan yang terjadi saat ini masih banyak masyarakat yang belum memiliki kesadaran akan pentingnya berdemokrasi dan menjadi netizen yang bijak. Survei Microsoft melalui Digital *Civility Index* (DCI), terkait *Safety and Interaction Online* tahun 2021, Indonesia menduduki rangking 29 dari 32 negara dengan nilai DCI 76. Oleh karena itu masyarakat

sebagai first voters harus bijak memilih pemimpin yang ideal khususnya di era digital yang semakin banyak isu hoaks yang harus di saring oleh masyarakat dengan melihat profil pemimpin yang memang layak dijadikan panutan (Ham, 2018).

Rangking ini menunjukkan tingkat keberadaban (*civility*) netizen Indonesia sangat rendah, di bawah Singapura dan Taiwan. Dengan kata lain, para *user* internet Gen Z (45%) merupakan *user* dengan konsep *civility* yang rendah. Konsep euforia dan dunia tanpa batas di internet tidak jarang menjebak Gen Z dalam aktivitas kebablasan dan tidak demokratis. Seyogyanya Gen Z memiliki prinsip dan nilai *digital citizenship* yang mumpuni karena sebagai ujung tombak nilai-nilai negara di dunia digital, juga memahami konsep demokrasi yang baik. Solusi yang ditawarkan kepada Gen Z sebagai *first time voters*, juga harus dipersiapkan dan dipaparkan sedini mungkin dengan konsep *democratic and political resilient* dan *digital citizenship*. Dengan demikian, diharapkan pada tahun 2024 para pemilih pemula dapat dengan sadar dan bertanggung jawab mendukung iklim demokrasi dan politik yang kondusif. Mereka juga dapat mempraktikkan demokrasi dan *digital citizenship via* konten digital di media sosial yang mereka miliki.

Mengingat beberapa alasan tersebut untuk meluaskan dan menularkan literasi digital pada kalangan anak muda, maka Tular Nalar berfokus untuk pemberdayaan anak muda dalam Program Sekolah Kebangsaan (SK). Kurikulum, silabus, dan materi yang tepat sasaran sudah disusun. Penyusunan kurikulum akan berbasis hasil riset, FGD dan *pilot class* sehingga dengan demikian diharapkan tujuan kegiatan ini remaja sebagai first time voters mampu mengenal program tular nalar, sehingga mampu melakukan pemeriksaan data dengan menggunakan metode dan alat bantu agar supaya para remaja disaat diperhadapkan dengan pemilu 2024 dapat memperoleh bekal pengetahuan tular nalar.

METODE

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 100 orang remaja yang merupakan *first time voters* (pemilih pemula) di Kota Jayapura. Mereka berasal dari mahasiswa semester awal di berbagai perguruan tinggi dan siswa kelas XII SMA di Kota Jayapura. Adapun perguruan tinggi yang mengirimkan wakilnya dalam kegiatan ini adalah Universitas Terbuka (UT) Jayapura, Universitas Muhammadiyah Papua (UMP) Jayapura, dan Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ). Sementara SMA yang berpartisipasi adalah SMA Muhammadiyah Jayapura, SMA Pembangunan V Yapis Papua, SMA Taruna Bakti Jayapura dan SMA Negeri 1 Jayapura.

Kegiatan ini menggunakan metode *small group discussion*, dimana peserta dibagi ke dalam 10 kelompok yang masing-masing beranggotakan 10 orang dan didampingi oleh satu orang fasilitator. Koordinator fasilitator hanya menyampaikan materi pengantar untuk memantik diskusi. Selain itu, fasilitator juga melibatkan seluruh peserta dengan memberikan *clue* dan *game*.

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu melakukan persiapan dengan beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan koordinasi dengan tempat pelatihan. Setelah adanya persetujuan dalam pelaksanaan pelatihan yang dilakukan selanjutnya merupakan penyusunan materi pelatihan dan juga module pelatihan. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan pelaksanaan dimana didalam pelaksanaannya dilakukan dengan penyampaian materi *digital citizenship*, penyampaian materi tular nalar ini difokuskan untuk pemilih pemula. Dengan materi yang disampaikan yaitu melawan hoaks. Setelah itu adanya pemilihan pemimpin yang ideal bagi *first voter*. Setelah kegiatan dilaksanakan kita melakukan evaluasi terhadap materi yang telah

disampaikan dengan melihat hasil kegiatan yang sudah dilakukan peserta dimana ada penempatan tulisan anti hoaks dari hasil diskusi yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan digital *citizenship* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran agar dapat membentuk kesadaran berkonstitusi siswa sesuai dengan capaian pembelajaran dan standar isi yang ada (Japar et. al, 2022). Menurut (Jones & Mitchell, 2015), digital *citizenship* merupakan praktik perilaku menghormati dan toleran terhadap orang lain sebagai wujud keterlibatan warga negara. Menurut (Martin et al., 2019) menjelaskan bahwa digital citizenship didefinisikan sebagai sikap kebiasaan digital yang bertanggung jawab. Menurut (Choi et al., 2018) menemukan bahwa digital *citizenship* dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan dan perilaku warga digital. Selain itu, digital citizenship bertujuan untuk menguji kesadaran siswa dan guru dalam internalisasi keterampilan literasi digital mengenai perilaku yang benar saat menggunakan teknologi dalam kehidupan (Gazi, 2016).

Kegiatan pengabdian pelatihan digital citizenship sekolah kebangsaan melalui tular nalar untuk pemilih pemula bisa dibagi dalam tiga tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim fasilitator melakukan kordinasi di tempat pengabdian, mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada tiga Perguruan Tinggi yang ada di Jayapura yaitu Universitas Terbuka (UT) Jayapura, Universitas Muhammadiyah Papua (UMP) Jayapura, dan Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ). Sementara SMA yang berpartisipasi dalam kegiatan terdiri dari empat sekolah yaitu SMA Muhammadiyah Jayapura, SMA Pembangunan V Yapis Papua, SMA Taruna Bakti Jayapura dan SMA Negeri 1 Jayapura.

Acara pembukaan dihadiri oleh Direktur Universitas Terbuka (UT) Jayapura dan seluruh civitas akademika UT, Tim fasilitator, Tim pelaksana kegiatan, guru pendamping serta seluruh peserta. Laporan kegiatan disampaikan oleh koordinator Pelaksana Kegiatan. Selanjutnya sambutan-sambutan disampaikan oleh Tim Tular Nalar Mafindo melalui video *tapping*, Koordinator Fasilitator. dan Direktur UT Jayapura, sekaligus membuka kegiatan pelatihan.



Gambar. 1 Persiapan Pelatihan Tular Nalar

Kegiatan pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi pengantar tentang “Tular Nalar” oleh koordinator fasilitator. Materi yang disampaikan berhubungan dengan digital

citizenship, dan tular nalar pada pemilih pemula yang bertujuan untuk melawan hoaks. Ada beberapa teori yang sempat di jelaskan yaitu tentang *citizenship* dengan berpedoman kepada (Ribble, 2014), terdapat sembilan elemen dari digital *citizenship* sebagai berikut: 1) digital *access* (menemukan informasi yang aman dan bermanfaat); 2) digital *etiquette* (memperlakukan pengguna internet lainnya dengan hormat dan menghindari perilaku yang tidak pantas); 3) digital *commerce* (perdagangan digital yang mengacu pada pembelian dan penjualan secara bertanggung jawab); 4) digital *rights and responsibilities* (hak istimewa yang dimiliki semua orang saat menggunakan internet); 5) digital *literacy* (kemampuan) untuk mempelajari cara menggunakan teknologi dan mengakses informasi secara online); 6) digital *law* (aturan digital yang mencakup pedoman yang ditetapkan untuk menggunakan internet); 7) digital *communication* (melakukan komunikasi berbasis personal dengan menggunakan alat komunikasi untuk bertukar pesan maupun fakta melalui platform); 8) digital *health and wellness* (melibatkan pengajaran kepada siswa tentang melindungi psikologis dan fisik mereka saat menggunakan internet); dan 9) digital *security* (mengetahui cara menghindari virus, penipuan maupun orang asing saat online).

Pelatihan literasi media mengenai kurikulum tular nalar yang menekankan cara berpikir kritis dengan berbasis pembelajaran interaktif secara daring. Tular nalar adalah sebuah platform belajar, kurikulum dan bahan ajar (Jumrana, 2021). Kurikulum tular nalar adalah literasi media sebagai sarana mewujudkan latihan-latihan untuk berpikir kritis yang diwujudkan dalam berbagai tools pembelajaran, mulai dari video, website, artikel rubrik, dan lain-lain, melalui program tular nalar, yang meliputi berbagai jenjang, kompetensi literasi media dapat diasah sesuai dengan konteksnya (Modul Fasilitator Tular Nalar, 2020).

Setelah itu, peserta dibagi menjadi 10 kelompok dan masing-masing kelompok didampingi oleh satu fasilitator. Fasilitator pendamping menyampaikan materi. Ada pun materi-materi yang didiskusikan yaitu : Partisipasi publik (segmen 1) Peserta mengklasifikasi kartu. Mendiskusikan pilihan dalam tiap grup kecil dan mengutarakan keberatan serta opini pada grup lain. Kegiatan ini merupakan kegiatan awal dalam merangsang pola pikir peserta untuk melihat apa saja keterlibatan peserta dalam partisipasi public. Menurut (Pebriyenni, 2017), agar dapat menjalankan kehidupan bernegara berdasarkan UUD 1945, diperlukan kesadaran konstitusional terhadap siswa. Sehingga, dalam proses penumbuhan tersebut diperlukan pemahaman akan nilai dan norma yang menjadi dasar substansi konstitusi. Putri dan Setyowati menambahkan bahwa salah satu strategi untuk membentuk good digital citizen dibutuhkan implementasi pendidikan digital *citizenship*.

Memilih pemimpin ideal (segmen 2), Peserta mengambil gambar secara acak. Kemudian menyampaikan gagasannya/pendapatnya apakah tokoh yang mereka dapat, serta mengungkapkan gambaran pemimpin ideal menurut mereka. Hal ini terlihat dari hal hal yang dilakukan oleh tokoh tersebut selama hidup dalam memmimpin adalah seorang pemimpin yang memiliki karakter yang dapat dijadikan panutan dan pemimpin karena memiliki karakter dan sifat yang mementingkan kepentingan masyarakat bukan kepentingan pribadi sejalan dengan yang di utarakan oleh (Sahadi, et al, 2020)bahwa pemimpin yang ideal harus memiliki delapan karakter yaitu cerdas, bertanggung jawab, jujur, dapat dipercaya, inisiatif, konsisten, tegas dan lugas.

Fakta atau Dusta (segmen 3) Pada segmen 3 ini kita akan melihat tentang bagaimana peserta dalam melihat fakta atau dusta ana tetapi sebelum itu kita melihat pendapat dari (Juliswara, 2017) menawarkan pengembangan suatu model literasi media yang berkebhinnekaan dalam menganalisis informasi palsu (hoax) dalam berita di media sosial.

Melalui pengembangan model kajian literasi media sebagai pendekatan yang memberdayakan pengguna media sosial (netizen) maka diasumsikan para netizen akan lebih mampu mengkonstruksi muatan yang positif dalam memanfaatkan media sosial. Hoaks, hasut, fitnah dan ujaran kebencian di media sosial, tidak saja diatasi dengan pendekatan struktural dan regulasi tetapi perlu upaya kultural melalui literasi media. ini dilakukan untuk mengembangkan keberdayaan netizen dalam merespon merebaknya pesan-pesan kebencian di ranah online terutama melalui media sosial. Netizen yang memiliki kemampuan literasi media cukup tinggi, tak hanya sadar pada etika berkomunikasi saja tetapi juga memiliki keterampilan konstruktif dalam menerima, memproduksi dan membagikan muatan informasi (berita). Melalui model literasi dan edukasi. Bijaksana dalam menyikapi berbagai informasi yang beredar, menciptakan rasa aman, dan damai di tengah keberagaman masyarakat Indonesia. Kegiatan dilanjutkan dengan peserta mengambil gambar dalam amplop secara acak. Kemudian menebak apakah gambar tersebut hoaks atau bukan, dan mendiskusikan bagaimana cara menentukan hoaks atau fakta, serta menjawab pertanyaan diskusi. Selanjutnya mengutarakan opini kepada pernyataan peserta lain. Fasilitator memperkenalkan dan menunjukkan cara menggunakan beberapa *tools* untuk cek fakta mandiri. *Chatbot* Kalimasada (0859-21-600-500) <http://cekfakta.com> Aplikasi *Hoax Buster Tools* <http://turnbackhoax.id>. Sejalan dengan (Henriette & Windiani, 2018) menemukan tingginya akses informasi melalui sosial media di kalangan remaja SMA di Semarang yang menyebabkan rentan terdampak berbagai macam “penyimpangan informasi” demikian juga didalam kegiatan ini terlihat bahwa para peserta memiliki beberapa penyimpangan informasi sehingga berpotensi untuk menimbulkan berita Hoax. Hal ini terlihat dengan beberapa peserta yang menyampaikan informasi yang tidak sesuai dengan isi amplop dengan gambar yang berbeda, akan tetapi ada juga ada beberapa yang dapat menjelaskan dengan baik. Menurut (Adila, Weda, & Tamitiadini, 2019) juga menawarkan sebuah pendekatan praktis sebagai hasil penelitian yang berupaya mengembangkan model literasi media yang berbeda dalam menganalisis informasi salah (hoaks) dalam berita di media sosial. Rendahnya literasi media dalam masyarakat mengarah pada kedangkalan pengetahuan. Berdasarkan hasil kegiatan 3 dan beberapa pendapat diatas sudah seharusnya literasi media digital melalui tular nalar perlu dikembangkan untuk menangkal penyebaran salah informasi yang diperoleh dan disebarkan dengan informasi yang tidak sesuai.

Kemampuan dan keterampilan menggunakan beberapa *tools* (segmen 4) yang menurut (Silvana & Darmawan, 2018) menunjukkan pentingnya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial yang saat ini sering dijadikan sumber informasi oleh khalayak terutama oleh kalangan yang berusia muda. Dengan demikian untuk menunjang kegiatan ini peserta diharapkan untuk menyiapkan *handphone* (HP) masing-masing untuk mencatat nomor *chatbot* Kalimasada dan mengirim pesan ke *chatbot* Kalimasada. Kemudian peserta mempraktekkan pencarian kata kunci dan mengutarakan pendapat mereka tentang cara mencari hoaks di Kalimasada. Selanjutnya peserta memberikan tanggapan kepada peserta lain. Setelah itu, Koordinator fasilitator menyampaikan *Key takeaways*.



Gambar 2. Proses pelaksanaan kegiatan tular nalar

Pada tahap ini, peserta menuliskan refleksi dari materi yang sudah dibahas dan dipraktikkan. Ujian tanpa kertas adalah ujian yang dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan computer modern dan teknologi komunikasi (Zheng & Mao, 2016; Wang & Zheng, 2018), Beberapa peserta secara sukarela diminta untuk berbagi apa yang telah ditulisnya secara verbal. Koordinator Fasilitator meminta peserta menuliskan refleksi dari rangkaian acara di media yang telah disediakan (kembar *Post It*) dan menempelkan tulisan mereka pada medium yang sudah disediakan. Kemudian peserta kembali ke kelompoknya. Pada sesi penutup ini, koordinator fasilitator menyampaikan narasi penutup, ucapan terima kasih dan permohonan maaf sekiranya ada kekhilafan selama pelatihan berlangsung serta salam perpisahan.



Gambar 3. Foto penutupan kegiatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di Ruang Tutorial Universitas Terbuka (UT) Jayapura bagi para *first time voters* dapat disimpulkan bahwa para peserta remaja yang merupakan sebagai *first time voters* telah mampu mengenal program tular nalar, dan mampu melakukan pemeriksaan data dengan menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan saat ini serta para remaja jika saat diperhadapkan dengan pemilu 2024 telah memperoleh bekal pengetahuan tular nalar melalui kegiatan yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil dari evaluasi terlihat bahwa seluruh peserta telah paham dan mengerti tentang pelatihan digital citizenship dan sekolah kebangsaan Tular Nalar bagi First time voters.

Kegiatan ini sangat perlu untuk tetap dilaksanakan setiap tahun untuk lebih memperdalam peningkatan pemahaman masyarakat pada umumnya terhadap informasi digital *citizenship* dan sekolah kebangsaan tular nalar bagi *first time voters*. Diharapkan kedepan sekolah dapat berkerjasama dengan Universitas dalam memberikan sosialisasi kepada para siswanya dalam hal ini tentang demokrasi dan digital citizenship. Kepala sekolah dapat memasukkan kegiatan ini didalam kegiatan kesiswaan yang ada disekolah untuk lebih menekankan kepada adanya agen perubahan disekolah yang mengerti tentang Digital *citizenship*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, I., Weda, W., & Tamitiadini, D. (2019). Pengembangan Model Literasi Dan Informasi Berbasis Pancasila Dalam Menangkal Hoaks. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 101–111. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.721>
- Apsari, N. (2016). Teacher's Way To Foster Critical Thinking In The Classroom (A Case Study of a Senior High School in Bandung). *Journal of English and Education*, 4(1), 51-72.
- Astuti, S. I., Mulyati, H., & Lumakto, G. (2020). *In search of Indonesian-based digital literacy curriculum through TULAR NALAR*. (LPPM Universitas Islam Bandung).
- Choi, M., Cristol, D., & Gimbert, B. (2018). Teachers as digital citizens: The influence of individual backgrounds, internet use and psychological characteristics on teachers' levels of digital citizenship. *Computers and Education*, 121, 143–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.005>.
- Cohen, M. (2015). *Critical thinking skills for dummies*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd. [Mastel] *Masyarakat Telematika Indonesia.2019. Survei Hoaks Mastel 2019*. <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/> [diunduh 2023 Feb.3]
- Gazi, Z. A. (2016). Internalization of digital citizenship for the future of all levels of education. *Egitim ve Bilim*, 41(186),137–148. <https://doi.org/10.15390/EB.2016.4533>
- Ham, O. H. (2018). *Wahyu yang Hilang Negeri yang Guncang*. Jakarta: KPG.
- Hardi, A. T. (2020). *Mensesneg: berpikir kritis agar tak terjebak hoax saat wabah*. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/311978/mensesneg-berpikir-kritis-agar-tak-terjebak-hoax-saat-wabah>
- Henriette, S. C., & Windiani, R. (2018). Pemberdayaan Literasi Media Dan Informasi (LMI) Unesco Sebagai Sarana Pencegahan Penyebaran Hoaks. *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 16 (LMI), 59–66.
- Japar, M., Utami, A. D., Casmana, A. R., Djunaidi & Fadhillah, D. N., (2022). Membangun Kesadaran Berkonstitusi melalui Pelatihan Digital Citizenship. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat. Universitas Jambi*, 6(1), 46-53
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media and Society*, 18(9), 2063–2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>

- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142–164.
- Martin, F., Gezer, T., & Wang, C. (2019). Educators' Perceptions of Student Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 36(4), 238–254. <https://doi.org/10.1080/07380569.2019.1674621>
- Modul Fasilitator Tular Nalar. (2020). *Panduan Kegiatan Program Tular Nalar*. Mafindo, Maarif Institut, Love Franki.
- Pebriyenni. (2017). Membudayakan Kesadaran Berkonstitusi Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal PPKn & Hukum*, 1(1), 1–17
- Petrosyan, A. (2023). *Number of internet and social media users worldwide*. Retrieved May 22, 2023 from <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- Ribble, M. (2014). *Digital citizenship in schools*. *International Society for Technology in Education*. International Society for Technology in Education.
- Sahadi ., Taufiq, O, H., & Wardani, A. K. (2020) Karakter Kepemimpinan Ideal Dalam Organisasi. *Jurnal MODERAT*, 6(3), 513-524.
- Setyawan, C. D., & Indrawati, C. D. H. (2022). Pemimpin Ideal dan Karakteristik yang Didambakan dalam Menjawab Tantangan Zaman. *Conf. Series*, 96-103
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Wang, J., & Zheng, G. (2018). Research and Development of Paperless Examination System. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 250, 430–435.
- Zheng, W., & Mao, Z. (2016). The Basis and Thoughts of Paperless Test Introduced by Ideological and Political Lessons. *International Conference on Modern Education and Social Science*, 739–742.