



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 7747-7753

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Solusi Atas Perilaku *Stone Citizen* di Era Digital

Fatma Yusri Aulia<sup>1✉</sup>, Dewi Santi<sup>2</sup>, Fiola Jumaini<sup>3</sup>, Abu Bakar<sup>4</sup>, Adira Dwi Cahyani<sup>5</sup>,  
Triamal SHC<sup>6</sup>, Hamdi Abdullah Hasibuan<sup>7</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Riau

Email: [fatma.yusri1558@student.unri.ac.id](mailto:fatma.yusri1558@student.unri.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas masalah rendahnya kesadaran sosial generasi muda yang dikenal sebagai *Stone Citizen* akibat pengaruh negatif era digital. Tujuan penelitian adalah menganalisis peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter warga negara yang kritis dan beretika. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dari jurnal, buku, dan artikel ilmiah. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Pancasila dan etika digital dalam pendidikan kewarganegaraan efektif meningkatkan literasi digital, partisipasi aktif, dan membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab.

Kata Kunci: *Era Digital, Pendidikan Kewarganegaraan, Stone Citizen*

### Abstract

This research discusses the problem of low social awareness of the younger generation known as *Stone Citizen* due to the negative influence of the digital era. The purpose of the research is to analyze the role of Civic Education in shaping the character of critical and ethical citizens. The method used is qualitative with data collection techniques in the form of literature studies from journals, books, and scientific articles. The analysis is done descriptively qualitative. The results show that the integration of Pancasila values and digital ethics in civic education is effective in improving digital literacy, active participation, and shaping the character of responsible citizens.

Keywords: *Digital Era, Civic Education, Stone Citizen*

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, konsep warga negara digital (*digital citizen*) menjadi sangat penting sebagai identitas baru dalam kehidupan bermasyarakat. Warga negara digital adalah individu yang tidak hanya menggunakan teknologi dan internet, tetapi juga memiliki kesadaran untuk berperan aktif dalam kehidupan sosial, politik, dan budaya secara online. Mereka diharapkan mampu menggunakan media digital secara bertanggung jawab, kritis, dan etis demi kebaikan bersama.

Harapan terhadap warga negara digital adalah agar mereka tidak sekadar menjadi konsumen pasif informasi, melainkan juga aktif berpartisipasi dalam diskusi publik, menyuarakan pendapat, serta terlibat dalam pengambilan keputusan yang mempengaruhi masyarakat. Ruang digital seharusnya menjadi media yang memperluas partisipasi sipil dan memperkuat demokrasi, selama dimanfaatkan dengan cerdas dan bijak.

Namun kenyataannya, masih terdapat banyak warga negara yang belum mampu memenuhi peran tersebut. Kelompok ini dikenal dengan istilah *stone citizen*, yaitu warga digital yang hadir secara online tetapi bersikap pasif dan tidak menunjukkan sikap kritis maupun keterlibatan aktif dalam isu-isu penting. Center (2023) mengungkap bahwa sebanyak 41,3% pengguna internet di Indonesia termasuk dalam kategori ini, menunjukkan tingginya angka sikap apatis di dunia maya.

Fenomena *stone citizen* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti rendahnya literasi digital, kesenjangan akses teknologi, dan kurangnya kemampuan berpikir kritis. Selain itu, maraknya game online dan praktik judi daring juga turut memperburuk kondisi ini. Sistem pendidikan kewarganegaraan saat ini pun belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan era digital. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan kewarganegaraan yang menekankan literasi digital, etika bermedia, dan partisipasi aktif sangat dibutuhkan agar masyarakat dapat berkembang menjadi warga digital yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis literatur. Data dikumpulkan melalui studi dokumen dan literatur terkait pendidikan kewarganegaraan, perilaku digital, serta fenomena *Stone Citizen*. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama: pertama, reduksi data dengan menyaring dan menyederhanakan informasi yang relevan dan penting. Kedua, display data dengan menyajikan hasil analisis dalam bentuk rangkuman yang memudahkan pemahaman. ketiga, penarikan kesimpulan berdasarkan hasil data yang telah direduksi dan dipresentasikan, untuk mengidentifikasi

strategi dan nilai-nilai yang dapat menjadi solusi terhadap perilaku stone citizen di era digital. Pendekatan ini membantu dalam mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna dari literatur yang dianalisis secara sistematis dan terstruktur (Rahmayanti, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengaruh Era Digital Terhadap Perilaku Stone Citizen

Di era digital yang semakin canggih saat ini, perkembangan teknologi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk interaksi sosial dan komunikasi. Perubahan ini melahirkan fenomena *Stone Citizen* yaitu, individu yang secara fisik hadir di tengah masyarakat, tetapi minim kesadaran sosial karena terlalu larut dalam dunia digital. (Sahputra Amory, 2025) berpendapat bahwa perubahan perilaku yang semakin individualistik ini didorong oleh teknologi yang memengaruhi hubungan antar manusia sehingga melemahkan solidaritas dan kesadaran dalam kehidupan bermasyarakat.

Fenomena ini semakin tampak jelas di kalangan generasi muda yang lebih banyak menggunakan media sosial untuk hiburan, game online, bahkan aktivitas yang merugikan seperti judi online. Bahkan penggunaan media digital yang tidak terkendali dapat memicu kecemasan, kesepian, dan depresi (Pahruraji, 2024). (Salsabila, 2023) berpendapat bahwa dengan maraknya dunia digital dapat mempengaruhi moralitas seseorang terhadap konten digital yang tidak terkontrol. Selain itu, kelebihan informasi membuat masyarakat menjadi ragu terhadap informasi itu sendiri yang berisiko memunculkan ketidakpercayaan sosial dan polarisasi pandangan. (Schwartz, 2019).

Di sisi lain, fenomena *Stone Citizen* juga dapat dikaitkan dengan rendahnya tingkat literasi digital dan minimnya pemahaman terhadap etika bermedia (Zahrah, 2023). (Putri, 2023) berpendapat bahwa tantangan utama era digital adalah menciptakan warga negara yang tidak hanya melek teknologi tapi juga beretika terhadap masyarakat. Literasi digital yang disertai etika dapat menjadi fondasi penting untuk membentuk warga yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab (Ribble, 2011). Kita dapat berharap untuk mengubah masyarakat dari *Stone Citizen* menjadi *Smart Citizen* (Widiyanto, 2023).

Analisis ini menunjukkan bahwa fenomena *Stone Citizen* bukan semata akibat kemajuan teknologi, melainkan juga karena kurangnya kesiapan masyarakat dalam menyikapinya. Tanpa bantuan pendidikan yang tepat terutama dalam aspek etika digital, fenomena ini dapat memperparah individualisme dan melemahkan solidaritas sosial. Maka dari itu, kolaborasi antara pendidikan formal, keluarga, dan kebijakan publik sangat dibutuhkan untuk membangun masyarakat yang tidak hanya terhubung secara digital tetapi

juga bertanggungjawab secara sosial.

## B. Media Digital di Manfaatkan Dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Di era digital media sosial telah menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif. Dengan menggunakan platform seperti, Google Classroom, Ruang Guru, Google Meet, dan video pembelajaran, kita dapat mengakses informasi dengan begitu cepat (Hermansyah, 2024). Selain itu, Guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dimana dapat meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai sosial (Shefira, 2024). Pada bidang Ilmu IPS Media digital dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang konstitusi, demokrasi, dan hak-hak sipil yang mudah dipahami. Misalnya, melalui infografis, podcast, kampanye ataupun topik-topik penting seperti pemungutan suara dan toleransi (Shakira, 2023).

Dengan memanfaatkan media digital sebaik mungkin kita bisa meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi melalui platform daring. Media digital juga memperluas wawasan karena kita dapat terhubung langsung dengan berbagai komunitas dan sumber belajar dari seluruh dunia. Dengan pendidikan literasi digital yang baik dapat berpotensi mencetak generasi muda yang kreatif, kritis, dan berperan aktif dalam pembangunan sosial dan budaya.

Disisi lain, meskipun memiliki banyak keuntungan penggunaan media digital masih menjadi tantangan tersendiri. Masih banyak hambatan untuk menuju akses ke perangkat yang sesuai terutama di daerah terpencil. Oleh karena itu, Pemerintah harus memastikan permasalahan ini dapat diselesaikan secepat mungkin agar terciptanya generasi muda yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab (Fitriani, 2020).

## C. Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Solusi Atas Perilaku *Stone Citizen*

Pendidikan kewarganegaraan menjadi kunci utama dalam menghadapi fenomena *Stone Citizen* (Widiatmaka, 2023). Pendidikan kewarganegaraan berfungsi membentuk sikap seseorang yang lebih beretika ditengah masyarakat (Rosmawati, 2020). Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya mengajarkan teori tetapi, juga harus membentuk karakter generasi muda melalui nilai-nilai Pancasila seperti toleransi, supremasi hukum, dan keadilan sosial (Salim, 2022).

Peran keluarga juga sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan pembentukan karakter generasi muda di masa depan. Lingkungan keluarga yang mendukung akan membentuk fondasi karakter yang kuat, yang nantinya akan memengaruhi sikap dan perilaku generasi muda dalam kehidupan bermasyarakat (Hamdi Abdullah et al., 2022).

Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki fungsi strategis dalam membentuk generasi muda yang bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan tentang kewarganegaraan, tetapi juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar negara dan hukum dasar negara Republik Indonesia Elita et al (2024).

Salah satu nilai penting yang ditekankan dalam pembelajaran ini adalah sikap tenggang rasa, yang menjadi dasar penting dalam menciptakan kehidupan yang harmonis di tengah masyarakat yang beragam. pendekatan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan generasi muda. Pembelajaran berbasis permainan dan proyek sosial dapat menanamkan nilai keadilan dan tanggung jawab (Anatasya, 2021). Di samping itu, keterampilan berpikir kritis juga penting untuk menyaring informasi yang negatif, serta menghindari sikap apatis (Cicilia, 2022).

## SIMPULAN

Fenomena *Stone Citizen* mencerminkan rendahnya kesadaran sosial dan sikap apatis di era digital terutama di kalangan generasi muda. Hal ini diperparah oleh penggunaan media digital yang tidak bijak serta kurangnya literasi dan etika bermedia. Pendidikan kewarganegaraan menjadi solusi penting karena mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila, memperkuat karakter, serta membentuk generasi yang aktif dan bertanggung jawab. Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga memberikan manfaat dalam menyampaikan materi secara menarik. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pendidikan harus lebih kreatif dan kontekstual, seperti melalui proyek sosial, pembelajaran berbasis permainan, serta penguatan berpikir kritis. Dukungan keluarga dan pemerintah juga diperlukan untuk mewujudkan generasi *Smart Citizen* yang peduli dan beretika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H., Sultoni, S., & Abdi Sukma. (2022). Role of Family, School, and Society in Moral Development and Character Building Elementry School Age Children. *Jurnal Prajaiswara*, 3(2), 156–169. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v3i2.53>
- Anatasya, E. &. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. . *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 291-304.
- Cicilia, I. &. (2022). Pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya membentuk generasi penerus bangsa yang berkarakter. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 146-155.

- Fitriani, R. &. (2020). Pengembangan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Civics*, 33–45.
- Center, K. insight. (2023). *Survei Partisipasi Digital Masyarakat Indonesia*.
- Elita, L., Maulida, M., & Wahyuni, W. (2024). Penanaman Sikap Toleransi pada Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.564>
- Hermansyah, D. A. (2024). Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Kesadaran Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran PKN di MI. *Dalam Seminar Nasional Paedagoria*, 316-327.
- Khairunisa, A. S. (2024). Integrasi digital citizenship dalam pendidikan kewarganegaraan untuk menghadapi tantangan era digital. . *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 45-58.
- Muhammad Hamdi, S. S. (2024). Analisis Konsep Moralitas Berdasarkan Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa . *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 46226-46232.
- Pahruraji, M. A. (2024). Intensitas Penggunaan Teknologi Digital dan Implikasinya Terhadap Perilaku serta Kesehatan Mental Remaja. . *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25.
- Priatna, T. (2018). *Membangun karakter bangsa: Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam sistem pendidikan nasional*.
- Putri, M. S. (2023). *Kewarganegaraan: Teoretis dan Praksis*. Malang: PENERBIT FUTURE SCIENCE.
- Rahmayanti, E. (2020). Penguatan Literasi Digital Untuk Membentuk Karakter Kewarganegaraan Digital. . *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 79-86.
- Ribble, M. (2011). *uku Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know (2nd ed.)*. . Amerika: International Society for Technology in Education.
- Rosmawati, S. M. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. . Jakarta: Kencana.
- Sahputra Amory, J. D. (2025). ransformasi Ekonomi Digital dan Evolusi Pola Konsumsi: Tinjauan Literatur tentang Perubahan Perilaku Belanja di Era Internet. . *Jurnal Minfo Polgan*, 14.
- Salim, N. A. (2022). *Dasar-dasar pendidikan karakter*. . Yayasan Kita Menulis.
- Salsabila, W. N. (2023). Pengaruh Era Digital Terhadap Alterasi Etika, Akhlak dan Moral Mahasiswa Universitas Jember. HAWARI:. *Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam* , 22–29.
- Schwartz, M. (. (2019). *Buku Digital citizenship toolkit*. Amerika: Pressbooks.

- Shakira, A. M. (2023). Sinergi teknologi informasi dan pendidikan kewarganegaraan di era digital. *jurnal.borneo.ac.id*, 206-217.
- Shefira, A. D. (2024). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10-10.
- Widiatmaka, P. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Membangun Warga Negara yang Baik dan Mengantisipasi Krisis Karakter Pemuda. *Jurnal Pallangga Praja (JPP)*, 7-18.
- Widiyanto, D. &. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. *Jurnal Pendidikan*, 1-10.
- Zahrah, F. &. (2023). Digital Citizens: Efforts to Accelerate Digital Transformation. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 1-11.