

PENGUATAN ETIKA WARGA DIGITAL DI ERA METAVARSE

Sutrisno

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
sutrisno@umpo.ac.id

Ambiro Puji Asmaroini

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
ambirop@gmail.com

Abstract

The development of digital technology has had an impact on the younger generation's digital ethical character. The scope of education in the digital era cannot be separated from the role of the family, community schools and government in order to create Indonesia's golden generation through digitally strengthening Pancasila values. This research aims to determine strategies for strengthening digital citizen ethics in the metaverse era. The research method used is qualitative with a special study approach within the family, school, community and government institutions. Data collection techniques use interviews and observation using data analysis techniques in the form of data collection, data reduction, data display and conclusions. The research results show that strategies for strengthening the ethics of digital citizens can be carried out through the family environment in the form of habituation and communication programs, the school environment through digital literacy and character habituation, the community environment through socialization and coordination, the government environment through the socialization of program policies at the relevant institutional level. The results of this research have implications for digital citizen ethics curriculum development program efforts in various educational units..

Keywords: Strengthening; ethics; digital citizen, metaverse era

Abstrak

Perkembangan teknologi digital berdampak terhadap lunturnya karakter generasi muda dalam beretika secara digital. Lingkup pendidikan di era digital tidak lepas dari peran keluarga, sekolah masyarakat dan pemerintahan agar dapat menciptakan generasi emas Indonesia melalui penguatan nilai-nilai Pancasila secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi penguatan etika warga digital di era metaverse. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi khusus pada lingkup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lembaga pemerintahan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi dengan menggunakan teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penampilan data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan strategi penguatan etika warga digital dapat di lakukan melalui lingkungan keluarga dalam bentuk program pembiasaan dan komunikasi, lingkungan sekolah melalui literasi digital dan pembiasaan karakter, lingkungan

masyarakat dengan sosialisasi dan koordinasi, lingkungan pemerintah melalui sosialisasi kebijakan program di tingkat lembaga terkait. Hasil penelitian ini berimplikasi pada upaya program pengembangan kurikulum etika warga digital di berbagai lingkup satuan pendidikan

Kata Kunci : Penguatan; etika; warga digital, era metaverse

PENDAHULUAN

Warga digital merupakan salah satu bentuk tatanan kehidupan era baru di era globalisasi, di mana era baru dalam tindakan yang dilakukan oleh warga digital tidak lepas dari kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan teknologi. Perkembangan teknologi akan berdampak pada perkembangan kepribadian manusia khususnya dalam berinteraksi sosial namun demikian perkembangan teknologi dan informasi juga memiliki dampak positif di era kehidupan digital (Muchtaron, Pramanda & Hartanto, 2018: 2).

Era kehidupan digital atau warga digital dalam memperoleh informasi melalui berbagai macam sumber dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sebagaimana pendapat Mosberger (2019:16) mendefinisikan warga digital merupakan warga masyarakat yang menggunakan internet secara reguler dan efektif, dalam kesehariannya. Dengan definisi tersebut bisa diartikan bahwa warga digital merupakan, warga negara yang kesehariannya tidak lepas dari media sosial ataupun teknologi yang bisa menghubungkan banyak orang diseluruh penjuru negeri Click or tap here to enter text..

Masyarakat sebagai bagian dari warga digital juga memiliki etika dalam berinteraksi menggunakan teknologi khususnya media sosial. Secara umum etika merupakan sebuah pengajaran bagi seseorang dalam berperilaku sebagai patokan bagi manusia dalam melakukan perilaku baik dan menjauhi perilaku buruk (Hadi, 2015: 3). Etika digital merupakan bagian terpenting dalam pemanfaatan teknologi dan informasi bagi masyarakat. Tentu hal ini didasari pada perkembangan teknologi digital yang begitu masif di berbagai aspek kehidupan terutama dalam kehidupan sosial Click or tap here to enter text.

Teknologi digital tak lepas dari internet dan media sosial, hingga penguatan etika warga digital menjadi bagian penting. Karena pada dasarnya etika bukan hanya diperlukan di dunia nyata saja, melainkan juga dibutuhkan di dunia maya. Dengan meningkatnya teknologi digital ini diharapkan masyarakat juga memiliki dasar etika yang kuat dalam penggunaan teknologi dan informasi secara bijak, karena etika merupakan dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (adinda, 2019: 3).

Di era digital ini banyak permasalahan yang diakibatkan dari lemahnya etika warga digital diantara seperti *hoax*, ujaran kebencian, *cyberbullying*, dan pelecehan di dunia maya. Sebagai contoh permasalahan *hoax* sendiri merupakan tindakan dunia digital yang menyebarkan berita-berita yang belum jelas sumbernya. Disitulah *hoax* menjadi salah satu tindakan yang diluar etika digital yang menyebabkan menurunnya etika seseorang. Selain *hoax* kalimat-kalimat ujaran kebencian yang terjadi di media sosial

menyebabkan etika digital berkurang, dimana kemudian menjadikan masyarakat terbelah karena adanya kalimat-kalimat berbau ujaran kebencian.

Kemunculan era *Metaverse* menjadi sebuah tanda bahwa digitalisasi terus hidup dan semakin mutakhir. Namun, apakah manusia benar-benar membutuhkan *Metaverse*? Bila ditelisik ulang, pada akhirnya semua hanya upaya memberikan ilusi surga kepada masyarakat sambil menindas mereka dengan cara yang terbaru. Di balik kebaikan-kebaikan yang ditawarkan, era *Metaverse* justru memberikan ancaman akan terjadinya ketimpangan, manipulasi sosial melalui praktik kapitalisme digital, dan dampak buruk pada lingkungan *Click or tap here to enter text*.

Sebagaimana yang disampaikan Sopiandi & Susanti (2022: 2) bahwa era *Metaverse* selalui terintegrasi dengan dunia nyata dan dunia maya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi era *metaverse* merupakan bagian dari dunia komunitas virtual tanpa akhir yang saling terhubung. Di mana, orang-orang dapat bekerja, bertemu, bermain dengan menggunakan *headset* realitas virtual, kacamata *augmented reality*, aplikasi *smartphone* dan atau perangkat lainnya. Era *metaverse* hadir bukan hanya besutan dari pihak facebook saja akan tetapi dari rival rival yang lainnya seperti *microsfot* dan lainnya ikut andil dalam perkembangan *metaverse* walaupun sebgain ada yang berdiri sendiri (Sopiandi & Susanti, 2022: 1).

Para elit pengembang teknologi dan informasi digital juga menggunakan strategi yang sama di tengah kemajuan teknologi. Adanya transaksi digital dan juga kepercayaan masyarakat yang tinggi akan memanfaatkan masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan dasar dan pengetahuan lanjutan untuk terjebak pada dunia digital yang penuh tipu muslihat. Upaya paling bijak yang dapat dilakukan masyarakat untuk menyikapi era *metaverse* adalah dengan memiliki pengetahuan yang cukup terkait era *metaverse* dan faktor-faktor pembentuknya terutama dalam penguatan etika warga digital dalam menggunakan media sosial dan teknologi informasi (Lee, 2021: 3).

Masyarakat harus lebih peka dan menyadari ancaman-ancaman yang akan datang seiring dengan terealisasikannya era *Metaverse*. Sebelum terjun dan menjadi pengguna dari era *Metaverse*, masyarakat harus terlebih dahulu menangkap dan memanfaatkan peluang yang ada. Tidak ada kata selesai bagi kemajuan teknologi, tetapi bukan berarti pasrah akan keadaan adalah sebuah pilihan. Kapitalisme digital dan *technopoly* adalah hal yang tidak bisa kita hindari, tetapi bukan berarti masyarakat yang tidak memiliki kesempatan dan kemampuan ekonomi yang tinggi harus mengalah. Selalu ada celah untuk mengeksploitasi Facebook dan media sosial lainnya (Setiadi, t.t, 2016: 2).

Akibat dari perkembangan teknologi, terutama dari globalisasi ini, menurut Musa (2015: 6) dapat berdampak pada cepatnya menyebarnya berita hoax, selain itu dalam bermedia sosial juga melakukan ujaran kebencian yang dapat mentransformasikan eksistensi etika masa kini yang memiliki pengaruh pada atensi terhadap identitas autentik masyarakat. Berbagai permasalahan yang muncul tentu tidak lepas dari paradigma baik dan buruk bagi masyarakat, khususnya para pengguna media sosial.

Untuk itu penguatan etika warga digital sangat diperlukan untuk membentuk masyarakat yang bijak dalam bermedia sosial, agar tidak melanggar ketentuan-ketentuan yang berlaku.

Dengan demikian diperlukan adanya penguatan etika warga digital di era *metaverse*, sehingga masyarakat dapat membangun etika sosial dalam berliterasi secara digital melalui berbagai platform media sosial dengan harapan dapat meminimalisir berbagai konflik sosial yang terjadi. Maka dari itu diperlukan gagasan-gagasan yang menjadi kerangka konseptual dalam penguatan etika warga digital di era *metaverse* melalui berbagai pendekatan baik dari aspek landasan filosofis, empiris, teoritis maupun yuridis.

Analisis/Diskusi

Perubahan zaman yang semakin serba digital membuat terjadinya perubahan sosial pada pola kehidupan masyarakat, maraknya mengikuti tren dunia dan budaya asing sudah tersebar luas hingga membuat para generasi muda melupakan nilai-nilai kebudayaan di negaranya sendiri. perubahan zaman banyak merubah sendi-sendi kehidupan mulai dari tata cara berpakaian dan kehidupan serba mewah. Perubahan teknologi membuat masyarakat mudah mengakses situs web dan platform mana pun tanpa adanya sebuah batasan. Hal inilah yang menyebabkan masyarakat terutama generasi penerus bangsa menjadi krisis moral karena masuknya budaya asing tanpa adanya filter isasi Click or tap here to enter text.

Etika warga digital yang sangat penting ini tidak bisa terelakkan hingga menyebabkan degradasi moral dan etika Click or tap here to enter text.. Menurunnya degradasi moral dan etika ini menyebabkan lemahnya nilai-nilai Pancasila pada kehidupan masyarakat yang kemudian melunturkan nilai-nilai luhur watak budaya masyarakat Indonesia. Menurut Ma'rufah & Rahmat (2020: 3) degradasi adalah penurunan mutu atau kemerosotan kedudukan. Adapun degradasi yang dimaksudkan sebagai penurunan kualitas maupun perusakan moral. Menurut Widjaja (dalam Jahroh & Nana, 2016: 3) menyatakan bahwa moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak). Dengan definisi tersebut degradasi moral menjadi titik lemah atau titik kemunduran etika warga di era digital.

Sebagaimana hasil penelitian Mukhlis (2019:6) menjelaskan bahwa peran sekolah dalam memfilter penggunaan media sosial terhadap siswa masih lemah dikarenakan media sosial tersebut disalahkan gunakan oleh siswa yang hingga sekolah tidak bisa mengontrol karena dilakukan diluar jam sekolah. Selain itu sekolah belum bisa mengawasi berbagai akses media sosial dan internet yang diakses oleh siswa. Hal ini tentu akan menyebabkan *loss control* penggunaan media sosial terhadap siswa Click or tap here to enter text.

Berdasarkan studi yang dilakukan Microsoft selama 2020, netizen Indonesia disebut sebagai pengguna sosial media paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Hasil studi itu semakin menguat, ketika baru-baru ini pasangan gay di Thailand menerima berbagai komentar negatif dari netizen Indonesia atas pernikahannya. Salah satu mempelai, Suriya Koedsang, mengatakan komentar-komentar itu ia dapatkan setelah memposting foto pernikahannya di akun Facebook miliknya. Mayoritas netizen menyebut pernikahan Suriya dilarang Tuhan, akan membuat dunia kiamat, hingga hinaan dari sialan sampai orang gila Click or tap here to enter text.. Sebenarnya, apa yang menjadi penyebab rendahnya etika bersosial media netizen Indonesia?

Pengamat sosial media sekaligus pengajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (Fisip) Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) Johannes Widodo menyebut pola bersosial media netizen Indonesia sebenarnya merupakan representasi dari sikap di dunia nyata. Perilaku yang tidak memperhatikan etika dan sopan santun di media sosial juga sesuai dengan keadaan riil saat ini, di mana etika dan sopan santun di dunia nyata juga kerap menjadi persoalan tersendiri Click or tap here to enter text.. Perbedaan dalam pemaknaan ini terletak pada pola komunikasi yang terjadi. Pada ranah sosial media interaksi yang terjadi bersifat *intermediated communication* atau komunikasi yang termediasi. Sementara di ruang nyata, komunikasi terjadi secara *face to face* dan tradisional. Widodo menyebut, hal itu berpengaruh pada batas psikologis pola komunikasi yang terjadi antar dua manusia Click or tap here to enter text.

Dalam komunikasi sehari-hari kita terkondisi untuk menjaga sopan santun, misalnya dalam komunikasi dengan orang tua. Ada batas psikologis di sana. Di media sosial, batasan psikologis dan penghargaan itu nyaris hilang Click or tap here to enter text.. Selain itu dalam komunikasi di media sosial, tidak ada *social cues* atau ekspresi wajah. Sehingga pesan yang disampaikan sulit diidentifikasi Click or tap here to enter text.. Apakah dalam pesan yang disampaikan itu, seseorang sedang marah, bercanda dan lain sebagainya. Dengan kondisi itu tak heran jika konflik, kata-kata tidak sopan dengan mudah meluncur dan ditemukan di media sosial. Hal inilah yang kemudian menjadi kerangka dasar filosofis dan empiris diperlukannya penguatan etika warga digital di era *metaverse* Click or tap here to enter text.

Penguatan Etika Pancasila

Etika merupakan suatu hal yang berkaitan tindakan-tindakan seseorang di keluarga, masyarakat, hingga negara. Dalam etika tersebut pastinya akan menemui suatu hal-hal yang itu bertentangan ataupun diterima dalam lingkungan tersebut. Etika merupakan teori tentang moral dalam arti yang pertama yakni keseluruhan kaidah dan nilai. Dengan pengertian tersebut disangkut pautkan dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia yang kemudian menjadi suatu kepribadian masyarakat Indonesia (Putri & Dewi, t.t, 2021: 2).

Pancasila merupakan cabang filsafat dari sila-sila Pancasila untuk mengatur perilaku kehidupan berbangsa dan bernegara di mana dalam sila-sila tersebut terdiri dari 1) Ketuhanan yang maha esa, 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, 3) Persatuan

Indonesia, 4) Kerakyatan yang di pimpin oleh hikmat dalam kebijaksanaan permusyawaratan perwakilan, 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia Click or tap here to enter text. .

Etika Pancasila merupakan suatu gagasan inti dari nilai-nilai moral yang terkandung dalam dasar negara Pancasila menjadi sumber-sumber nilai yang digunakan untuk mengantisipasi perilaku-perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, apalagi di era digital zaman *metaverse* nilai-nilai Pancasila menjadi sangat penting dalam pengimplementasiannya yang kemudian menjadi ruh kepribadian masyarakat Pancasila. (Amri, 2018: 8).

Penerapan etika Pancasila terhadap masyarakat dapat dilakukan dengan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam sila-sila dalam Pancasila seperti, Etika Pancasila dalam nilai Pancasila sila pertama Ketuhanan yang maha esa sebagaimana nilai tersebut dalam aktualisasinya yakni dengan menjalankan agama masing-masing warga negara dan menjauhi segala larangan kepercayaan yang dianut Click or tap here to enter text.. Dengan begitu etika Pancasila akan terlaksana dengan baik dengan mengamalkan nilai-nilai Pancasila terutama sila yang pertama, karena sila pertama menjadi sebuah sumber moral keagamaan yang kemudian akan membentengi diri dari segala etika yang bertolak belakang dengan Pancasila Click or tap here to enter text.

Dengan demikian sasaran utama dalam pelaksanaan konsep penguatan etika Pancasila adalah masyarakat secara umum. Karena pada dasarnya masyarakat menjadi objek penting dalam sebuah negara untuk membentuk etika Pancasila dalam mewujudkan karakter kepribadian masyarakat Pancasila dalam rangka penguatan karakter bangsa menghadapi globalisasi Click or tap here to enter text.

Penguatan Literasi Pancasila

Literasi merupakan suatu hal yang bukan hanya membaca dan menulis, melainkan sebuah kemampuan untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan untuk memahami lingkungan sekitar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sari & Pujiono, (2017: 2) bahwa untuk menghidupkan kembali nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, maka diperlukan sebuah gerakan yang menyentuh semua lapisan masyarakat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui gerakan literasi Pancasila.

Sedangkan menurut Lukitoaji, t.t, (2016: 3) menjelaskan bahwa Gerakan literasi Pancasila diartikan sebagai gerakan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila sehingga masyarakat dapat menghayati, mengamalkan, dan melestarikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain gerakan literasi Pancasila adalah sebuah gerakan untuk membumikan Pancasila kembali Click or tap here to enter text..

Secara umum literasi Pancasila merupakan bentuk solusi dalam penguatan-penguatan etika warga digital yang kemudian menjadi sebuah kebiasaan-kebiasaan yang merubah kebiasaan masyarakat dalam meminimalisir pengaruh-pengaruh globalisasi seperti *hoax*, ujaran kebencian, *cyberbullying*, dan pelecehan di dunia maya dengan tidak meninggalkan nilai-nilai leluhur budaya bangsa Indonesia. Literasi

Pancasila menjadi sebuah solusi dalam tatanan pendidikan dan sosial budaya Click or tap here to enter text..

Literasi Pancasila sebagai upaya penguatan etika warga digital di era *metaverse* dapat diimplantasikan dengan membentuk sebuah sekelompok masyarakat. Di mana di dalam kelompok masyarakat tersebut terdiri dari anak-anak muda, yang kemudian anak-anak muda tersebut kita ajak untuk membentuk komunitas literasi Pancasila, melalui komunitas tersebut memberikan ruang untuk memahami nilai-nilai Pancasila dengan harapan memperkuat etika-etika Pancasila melalui komunitas literasi Pancasila Click or tap here to enter text.. Sehingga seluruh anggota komunitas dapat berpikir secara luas dalam menanggapi berbagai persoalan dan isu-isu di media sosial dengan bijak dan memanfaatkan teknologi dan informasi secara baik, benar serta profesional.

Strategi Penguatan etika Warga Digital Di Era Metaverse

Dalam upaya penguatan etika warga digital di era *metaverse* tentu diperlukan adanya kerja sama di berbagai bidang terkait agar konsep pengembangan etika warga digital ini mampu terimplementasikan dengan baik. Adapun pihak-pihak terkait yang menjadi kerangka dasar dari strategi penguatan etika warga digital di antaranya lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah.

Pertama, lingkungan keluarga pastinya akan banyak berperan dalam penguatan nilai-nilai etika warga negara digital di era *metaverse*, karena keluarga merupakan tempat pertama seseorang dalam mengenal etika yang baik ataupun etika yang tidak baik. Dengan itu pihak keluarga menjadi salah satu yang berperan dalam gagasan ini diaman keluarga menjadi arah ataupun penggerak dalam pengimplementasian nilai-nilai Pancasila. Menurut Hulukati, t.t, (2015: 7) keluarga memiliki peranan utama didalam mengasuh anak, di segala norma dan etika yan berlaku didalam lingkungan masyarakat, dan budayanya dapat diteruskan dari orang tua kepada anaknya dari generasi-generasi yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat. Dengan definisi di atas dapat diartikan mengapa keluarga sangat penting dalam penguatan etika warga negara digital karena dari keluargalah awal dari pola bimbingan karakter anak yang kemudian akan terimplementasikan di lingkungan masyarakat Click or tap here to enter text.

Kedua, Lingkungan sekolah merupakan tempat sebagai sarana yang sangat penting dalam upaya penerapan etika warga p-digital di sekolah diajarkan nilai-nilai Pancasila, yang kemudian untuk memperkuat pemahaman dalam penguatan etika Click or tap here to enter text.. Adanya kemajuan teknologi berdampak pada terjadinya gejala penurunan etika pada siswa. Penurunan etika yang terjadi akibat penggunaan media digital dapat diantisipasi dan di minimalisir melalui lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan terutama sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kewarganegaraan digital yang baik Click or tap here to enter text..

Warga digital harus memiliki ketrampilan, pengetahuan, akses internet dan teknologi yang bertanggung jawab. Seiring dengan kemajuan teknologi yang telah terintegrasi ke dalam kehidupan peserta didik, maka sekolah harus mengeksplorasi kewarganegaraan digital sebagai pendekatan alternatif (Muchtaron, Pramanda & Hartanto 2018: 7). Lingkungan sekolah menjadi sangat penting dalam upaya penguatan etika warga negara digital, karena pada hakikatnya lingkungan sekolah menjadi tempat

ke-2 setelah keluarga dalam mengeksplorasi etika-etika warga digital yang dapat membentuk kepribadian profil pelajar Pancasila Click or tap here to enter text.

Ketiga, lingkungan Masyarakat merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam upaya penerapan etika warga negara digital yang disitu menjadi sebuah nilai yang komprehensif dimana masyarakat menjadi salah satu unsur penting dalam mewujudkan etika warga digital karena masyarakat menjadi salah satu pengguna ataupun yang terkena dampak dari di era *metaverse*. Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat suatu sistem yang mengatur tata cara manusia bergaul Click or tap here to enter text..

Tata cara pergaulan untuk saling menghormati biasa dikenal dengan sebutan sopan santun. Tata cara pergaulan bertujuan untuk menjaga kepentingan komunikator dengan komunikan agar merasa senang, tenteram, terlindungi tanpa ada pihak lain yang dirugikan kepentingannya dan perbuatan yang dilakukan sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku serta tidak bertentangan dengan hak asasi. Secara umum tata cara pergaulan, aturan perilaku, adat kebiasaan manusia dalam bermasyarakat dan menentukan nilai baik dan nilai tidak baik disebut sebagai etika. (Ihsani & Febriyanti 2021:3).

Keempat, lingkungan Pemerintah menjadi unsur sangat penting karena yang memangku kebijakan-kebijakan di masyarakat, dengan kebijakan-kebijakan pemerintah yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pastinya akan membawa dampak baik dalam penguatan etika warga digital di era *metaverse*. Pengertian etika pemerintahan menurut Nurdin (2017: 11) bahwa etika pemerintahan merupakan ajaran untuk berperilaku baik dan benar sesuai dengan nilai-nilai keutamaan yang berhubungan dengan hakikat manusia. etika pemerintahan mengacu pada kode etik profesional khusus bagi mereka yang bekerja dan untuk pemerintahan.(Endah, t.t, 2018: 4).

KESIMPULAN

Etika merupakan suatu hal yang berkaitan tindakan-tindakan seseorang di keluarga, masyarakat, hingga negara. Dalam etika tersebut pastinya akan menemui suatu hal-hal yang itu bertentangan ataupun diterima dalam lingkungan tersebut. Etika merupakan teori tentang moral dalam arti yang pertama yakni keseluruhan kaidah dan nilai. Dengan pengertian tersebut disangkut pautkan dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia yang kemudian menjadi suatu kepribadian masyarakat Indonesia.

Warga digital merupakan salah satu bentuk tatanan kehidupan era baru di era globalisasi, di mana era baru dalam tindakan yang dilakukan oleh warga digital tidak lepas dari kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan teknologi. Sedangkan Era *metaverse* adalah bagian dari dunia komunitas virtual tanpa akhir yang saling terhubung.

Terdapat beberapa strategi dan model pendekatan dalam penguatan etika warga digital di era *metaverse* diantara-Nya *Pertama*, penguatan etika warga digital berbasis etika Pancasila. Dalam lingkup keluarga etika Pancasila menjadi sangat penting karena keluarga merupakan tempat pertama untuk membentuk karakter seseorang, dengan begitu etika Pancasila menjadi fondasi pertama dalam penguatan etika warga digital di lingkungan keluarga

Kedua, penguatan etika warga digital berbasis literasi Pancasila. Dalam lingkup masyarakat sangat penting dalam penguatan etika warga digital melalui literasi Pancasila, karena masyarakat menjadi tempat berkumpulnya berbagai elemen masyarakat. *Ketiga*, penguatan etika warga digital berbasis pengembangan Aplikasi Quote Pancasila pada lingkungan sekolah dan pemerintah. Namun demikian pada lingkup pemerintah aplikasi quote Pancasila menjadi sangat penting, karena melalui pemerintah aplikasi quote Pancasila menjadi platform nasional yang kemudian bisa menjadi sebuah aplikasi unggulan dalam penguatan etika warga digital dengan nilai-nilai Pancasila.

Dengan demikian tentu diperlukan kesadaran secara bersama seluruh warga negara masyarakat untuk bersama-sama membangun kehidupan sosial masyarakat di era *metaverse* yang lebih beradab dan beretika khususnya dalam berinteraksi di media sosial atau dalam pemanfaatan teknologi dan informasi. Maka akan terbentuk generasi emas bangsa Indonesia yang tidak hanya menghujat tetapi memberikan kontribusi nyata dalam setiap permasalahan-permasalahan yang terjadi secara bijak dan beretika, sehingga akan terbentuk pola pikir tanggung jawab warga digital yang cerdas dan baik (*smart and good netizen*).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Helena, Yayuk Fauziyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 190–203. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh-ISSN:2580-2453https://doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5168>.
- Anisimova, Ellina Sergeevna. "Digital Literacy of Future Preschool Teachers." *Journal of Social Studies Education Research* 11, no. 1 (2020): 230–53.
- Dea Franciska, Alda, Hadi Cahyono, and Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. "THE SCHOOL PRINCIPAL'S EFFORTS IN STRENGTHENING THE ETHICS OF DIGITAL CITIZENS." Vol. IV, n.d.
- DJATMIKO, Andreas Andrie. "IMPROVEMENT OF NATIONALISM REFLECTED IN PANCASILA'S 3rd SILA THROUGH THE ART OF REOG KENDHANG." *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2019): 69–82. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v1i2.524>.
- Ennals, Richard, Les Stratton, Noura Moujahid, and Serhiy Kovala. "Global Information Technology and Global Citizenship Education." *AI and Society* 23, no. 1 (2009): 61–68. <https://doi.org/10.1007/s00146-007-0161-y>.
- Hoa Truong & Loarna McLean. "Digital Storytelling for Transformative Global Citizenship Education." *Canadian Journal of Education* 38, no. 2 (2015): 1–28.

- Juliani, Asarina Jehan, and Adolf Bastian. "PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI UPAYA WUJUDKAN PELAJAR PANCASILA," 2021.
- KISNO, Kisno, Basuki WIBAWA, and Khaerudin KHAERUDIN. "Development of Digital Storytelling Based on Local Wisdom." *Wisdom* 4, no. 3 (2022): 65–74. <https://doi.org/10.24234/wisdom.v4i3.834>.
- Luke, Timothy W. "Digital Citizenship." *Emerging Digital Spaces in Contemporary Society* 13, no. 1 (2010): 83–96. https://doi.org/10.1057/9780230299047_14.
- Mizanie, Dina, and Irwansyah Irwansyah. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Kehumasan Digital Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Komunikasi* 13, no. 2 (2019): 149–64. <https://doi.org/10.21107/komunikasi.v13i2.5099>.
- Paehlke, Robert C. *Hegemony and Global Citizenship. Hegemony and Global Citizenship*, 2014. <https://doi.org/10.1057/9781137476029>.
- Pratiwi, Nani, and Pritanova Nola. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja." *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2018, 11–24.
- Satria, Rizky, Pia Adiprima, Kandi Sekar Wulan, and Tracey Yani Harjatanaya. "Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 2022, 137.
- Siswa, Ketahanan Pribadi, Anis Suryaningsih, and Widya Noventari. "Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap." *Jurnal Ketahanan Nasional* 27, no. 2 (2021): 230–49. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>.
- Sitorus, Jonter Pandapotan. "Literasi Digital: Kontribusi Dan Tantangan Dalam Keterampilan Menulis." *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 2, no. 2 (2019): 75–85. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v2i2.612>.
- Subekti, Slamet, Fakultas Ilmu, and Budaya Universitas. "Pemaknaan Humanisme Pancasila Dalam Rangka Penguatan Karakter Bangsa Menghadapi Globalisasi." *Humanika: Jurnal Ilmiah Kajian Humaniora* 17, no. 1 (2013). <https://doi.org/10.14710/humanika.17.1>.
- Sunarto, Sutrisno, Ambiro Puji Asmaroini. "Analysis of Online Learning Policy for Citizenship Education Subject Teachers in Digital Literacy Development" 581, no. Incesh (2021): 383–89.
- Sutrisno, Sapriya, K. Komalasari, and Rahmad. "A Conceptual Learning Model of Global Civic Education in Indonesia." *Empowering Civil Society in the Industrial Revolution 4.0*, 2021, 140–46. <https://doi.org/10.1201/9781003180128-27>.
- Sutrisno, Sutrisno, Sapriya Sapriya, kokom komalasari, and Rahmat Rahmat. "Pendidikan Kewarganegaraan Global Sebagai Resolusi Konflik Sosial." *Jurnal*

Pancasila Dan Kewarganegaraan 6, no. 2 (2021): 43–54.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n2.2021.pp43-54>.

Yemini, Miri. *Internationalization and Global Citizenship. Internationalization and Global Citizenship*, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-38939-4>.