

REVITALISASI NASIONALISME DIGITAL MELALUI APLIKASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA MASYARAKAT 5.0

Iim Abdurrohimi¹, Tri Hastuti², Khairani Ghassan Dhabitah³

¹Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

²Sekolah Staf dan Komando Angkatan Udara

³PT Diantara Inter Media

E-mail: iimabdurrohimi@ukri.ac.id, trihastuti@tni-au.mil.id, ghassan@diantara.net

Abstract: *The rapid digitalization of society presents both opportunities and challenges for cultivating nationalism among younger generations. Traditional expressions of nationalism often fail to resonate with digital natives, requiring more adaptive and participatory approaches. This study aims to explore how a mobile application, e-Nasionalis, can be utilized to strengthen civic values and digital nationalism among Indonesian youth. Employing a mixed-methods approach, the research integrates the development and limited testing of the application with user feedback analysis from 60 participants, including students, university youth, and digital community members. Features of the app include civic education modules, daily acts of nationalism, and a hoax reporting tool. Quantitative data showed a high level of user engagement and satisfaction, while qualitative insights revealed positive changes in users' understanding and practice of nationalism in everyday digital life. The findings suggest that the integration of information technology and political education can provide innovative civic learning platforms that are relevant, engaging, and impactful in the context of Society 5.0.*

Keyword: *digital nationalism, civic education, mobile application, youth participation, Indonesia.*

Abstrak: Digitalisasi masyarakat yang pesat membawa peluang sekaligus tantangan dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme, khususnya bagi generasi muda. Ekspresi nasionalisme tradisional kerap tidak lagi relevan bagi generasi digital native, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih adaptif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana aplikasi mobile *e-Nasionalis* dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan dan nasionalisme digital di kalangan pemuda Indonesia. Dengan pendekatan metode campuran, penelitian ini menggabungkan pengembangan dan uji coba terbatas aplikasi dengan analisis umpan balik dari 60 partisipan, yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan anggota komunitas digital. Aplikasi ini dilengkapi dengan modul edukasi kewarganegaraan, tantangan aksi nasionalisme harian, dan fitur pelaporan hoaks. Data kuantitatif menunjukkan tingkat keterlibatan dan kepuasan pengguna yang tinggi, sementara temuan kualitatif mengungkap perubahan positif dalam pemahaman dan praktik nasionalisme dalam kehidupan digital sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dan pendidikan politik dapat menghasilkan platform pembelajaran kewarganegaraan yang inovatif, relevan, dan berdampak di era Masyarakat 5.0.

Kata Kunci: nasionalisme digital, pendidikan kewarganegaraan, aplikasi mobile, partisipasi pemuda, Indonesia.

PENDAHULUAN

Di tengah derasnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital, nasionalisme sebagai identitas kolektif bangsa menghadapi tantangan baru. Generasi muda sebagai tulang punggung bangsa kini hidup dalam ruang digital yang penuh dinamika, di mana batas geografis negara seakan melebur dalam jaringan informasi global. Di satu sisi, kemajuan teknologi membawa kemudahan akses terhadap informasi dan memperluas ruang ekspresi. Namun di sisi lain, hal ini juga membuka ruang bagi disinformasi, ujaran kebencian, dan krisis identitas nasional yang berpotensi melemahkan semangat kebangsaan.

Kenyataan menunjukkan bahwa bentuk-bentuk nasionalisme klasik—seperti upacara bendera atau hafalan lagu kebangsaan—tidak lagi cukup untuk menanamkan nilai cinta tanah air secara mendalam. Diperlukan pendekatan baru yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama generasi digital native. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi sarana strategis untuk membunikan kembali makna nasionalisme melalui praktik-praktik sederhana namun bermakna dalam kehidupan warga negara.

Kolaborasi antara bidang teknik informatika dan ilmu politik menjadi penting untuk menjawab tantangan tersebut. Teknik informatika menyediakan medium dan inovasi teknologi, sementara ilmu politik memberi landasan nilai dan arah gerak kesadaran berbangsa. Dengan menggabungkan kedua bidang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengkaji efektivitas sebuah aplikasi digital berbasis warga negara—e-Nasionalis—yang memuat modul edukasi kewarganegaraan, aksi nasionalisme harian, dan pelaporan konten disinformasi.

Tujuan utama penelitian ini adalah merevitalisasi semangat nasionalisme di era masyarakat 5.0 melalui pendekatan digital yang partisipatif, inklusif, dan kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam mengembangkan model pendidikan kebangsaan yang relevan dengan zaman, serta memperkuat partisipasi warga negara dalam menjaga integritas dan identitas nasional Indonesia..

TINJUAN PUSTAKA

Nasionalisme dan Kewarganegaraan Digital

Nasionalisme merupakan konstruksi sosial yang terus berkembang seiring dengan dinamika zaman. Di era digital, bentuk-bentuk baru nasionalisme muncul melalui interaksi warga negara dalam ruang maya. Mihelj dan Jiménez-Martínez (2021) menekankan bahwa nasionalisme digital tidak hanya terbatas pada simbol-simbol negara, tetapi juga tercermin dalam praktik keseharian warga di dunia digital, seperti partisipasi dalam diskusi daring, penyebaran informasi positif tentang negara, dan keterlibatan dalam kampanye sosial berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa nasionalisme kini dapat diwujudkan melalui tindakan-tindakan kecil namun bermakna dalam kehidupan digital sehari-hari.

Peran Teknologi Informasi dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Teknologi informasi memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan kewarganegaraan dan memperkuat nilai-nilai nasionalisme. Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) memperkenalkan konsep *digital citizenship*, yang menekankan pentingnya literasi digital, akses informasi, dan partisipasi aktif warga negara dalam kehidupan demokratis melalui teknologi. Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan aplikasi digital dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan materi pendidikan kewarganegaraan secara interaktif dan menarik bagi generasi muda.

Integrasi Teknik Informatika dan Sistem Informasi dalam Modernisasi Administrasi Publik

Abdurrohim et al. (2025) dalam jurnal *Journal of Artificial Intelligence and Software Engineering* mengkaji pendekatan terintegrasi antara teknik informatika dan sistem informasi dalam modernisasi administrasi publik. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan efisiensi, transparansi, dan responsivitas layanan

publik. Dalam konteks nasionalisme digital, modernisasi administrasi publik yang didukung teknologi dapat memperkuat kepercayaan warga negara terhadap institusi negara dan mendorong partisipasi aktif dalam pembangunan nasional.

Keamanan Data dalam Sistem Digital Berbasis Blockchain

Keamanan data merupakan aspek krusial dalam pengembangan aplikasi digital yang mendukung nasionalisme. Dalam jurnal *The Journal of Academic Science*, sebuah studi mengusulkan kerangka kerja berbasis blockchain untuk meningkatkan keamanan data dalam sistem Internet of Things (IoT). Pendekatan ini dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi nasionalisme digital untuk memastikan integritas dan kepercayaan pengguna terhadap platform yang digunakan.

Literasi Digital sebagai Landasan Nasionalisme Modern

Koltay (2011) menekankan pentingnya literasi digital sebagai fondasi dalam membentuk identitas warga negara di era informasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman kritis terhadap informasi yang diterima dan disebar. Dalam konteks nasionalisme, literasi digital memungkinkan warga negara untuk memilah informasi yang benar, menghindari disinformasi, dan berkontribusi secara positif dalam ruang digital.

Dengan mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai studi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat edukasi, tetapi juga sebagai platform partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif warga negara dalam memperkuat nasionalisme di era digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*), yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif guna memperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas aplikasi digital dalam menghidupkan kembali makna nasionalisme di kalangan warga negara, khususnya generasi muda.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *exploratory sequential design*, dimulai dengan pengembangan teknologi (aplikasi digital), kemudian diikuti dengan pengumpulan data kuantitatif dari pengguna, serta pendalaman melalui metode kualitatif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi digital dapat menjadi medium edukatif dan partisipatif dalam penguatan nilai-nilai nasionalisme.

Ruang Lingkup dan Objek Penelitian

Objek penelitian adalah warga negara muda Indonesia, dengan fokus pada pelajar, mahasiswa, dan komunitas digital aktif di wilayah Bandung Raya. Aplikasi yang dikembangkan berjudul *e-Nasionalis*, dirancang untuk memberikan informasi edukatif, latihan harian nasionalisme, serta saluran pelaporan konten negatif atau disinformasi.

Pengembangan Aplikasi

Aplikasi *e-Nasionalis* dikembangkan menggunakan pendekatan *Agile Software Development* dengan bahasa pemrograman Kotlin (untuk platform Android). Fitur utama aplikasi meliputi:

- **Modul Edukasi:** berisi materi kewarganegaraan digital, sejarah nasional, dan nilai-nilai Pancasila.
- **Aksi Harian Nasionalisme:** daftar tugas kecil seperti membaca berita dari sumber terpercaya, menyanyikan lagu kebangsaan, atau mengikuti forum diskusi kebangsaan.
- **Laporan Hoaks:** formulir pelaporan konten yang mengandung disinformasi untuk dikaji oleh moderator sukarelawan.

Partisipan Penelitian

Penelitian melibatkan 60 partisipan usia 16–25 tahun yang dipilih secara purposif, dengan komposisi:

- 25 siswa SMA/SMK
- 20 mahasiswa dari fakultas teknik informatika dan ilmu politik
- 15 anggota komunitas digital (blogger, konten kreator edukasi)

Teknik Pengumpulan Data

- **Uji Coba Aplikasi (Beta Testing).** Dilakukan selama 14 hari. Partisipan diminta menggunakan aplikasi minimal 30 menit per hari dan menyelesaikan tantangan nasionalisme harian.
- **Kuesioner Skala Likert.** Digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi, motivasi nasionalisme setelah penggunaan, dan kepuasan fitur. Skala 1–5 dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”.
- **Wawancara Mendalam.** Dilakukan terhadap 12 responden (4 pelajar, 4 mahasiswa, 4 aktivis digital). Wawancara mengeksplorasi persepsi mereka terhadap nasionalisme digital dan pengaruh aplikasi terhadap perubahan perilaku.
- **Observasi Langsung & Log Aktivitas.** Data teknis seperti frekuensi akses fitur, lama waktu penggunaan aplikasi, dan jenis modul yang paling sering digunakan dianalisis secara kuantitatif.

Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional
Nasionalisme Digital	Tingkat partisipasi dan kesadaran pengguna terhadap nilai-nilai kebangsaan melalui platform digital
Keterlibatan Aplikasi	Frekuensi dan durasi interaksi pengguna terhadap fitur aplikasi
Literasi Kewarganegaraan	Tingkat pemahaman terhadap isu-isu kebangsaan, disinformasi, dan hak/kewajiban warga digital

Teknik Analisis Data

- **Data kuantitatif** dianalisis menggunakan *descriptive statistics* untuk menggambarkan tren penggunaan aplikasi dan skor persepsi pengguna.
- **Data kualitatif** dianalisis dengan pendekatan *thematic analysis*, dengan proses kodifikasi manual dan pemetaan tema berdasarkan narasi wawancara.
- **Validitas triangulasi** dilakukan dengan mencocokkan hasil kuesioner, wawancara, dan data aktivitas aplikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan temuan yang menunjukkan bahwa aplikasi *e-Nasionalis* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kesadaran dan partisipasi nasionalisme di kalangan generasi muda. Hasil disajikan dalam tiga aspek utama, yaitu penggunaan aplikasi, persepsi pengguna terhadap nasionalisme digital, dan refleksi atas perubahan perilaku setelah intervensi teknologi.

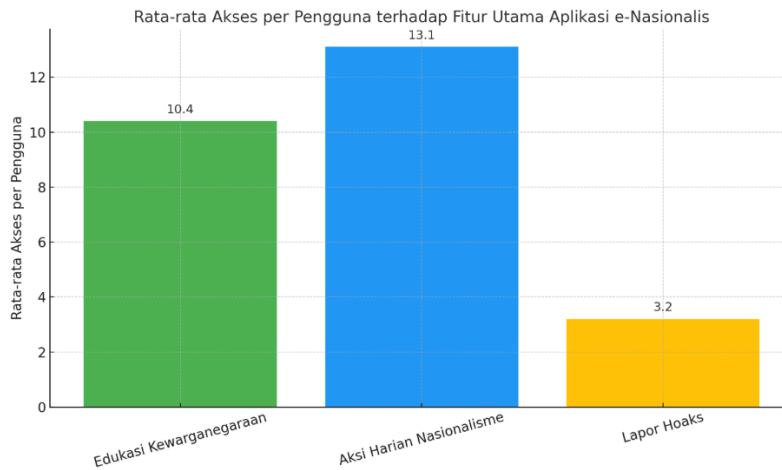


Gambar 1.
Tampilan antarmuka utama aplikasi e-Nasionalis

Analisis Penggunaan Aplikasi

Selama periode uji coba 14 hari, data log aplikasi mencatat total 1.785 sesi interaksi pengguna dengan rata-rata durasi 24,7 menit per hari per pengguna. Tiga fitur utama aplikasi menunjukkan tingkat interaksi sebagai berikut:

Fitur Aplikasi	Rata-rata Akses per Pengguna	Rata-rata Durasi (menit)
Edukasi Kewarganegaraan	10,4 sesi	9,2
Aksi Harian Nasionalisme	13,1 sesi	10,5
Lapor Hoaks	3,2 sesi	5,0



Gambar 2.
Diagram Batang Interaksi Pengguna terhadap Tiga Fitur Utama Aplikasi

Fitur “Aksi Harian Nasionalisme” menjadi fitur yang paling sering digunakan dan mendapatkan umpan balik positif dari partisipan karena sifatnya praktis, aplikatif, dan personal. Beberapa aksi populer antara lain membagikan konten positif tentang Indonesia di media sosial, menulis refleksi singkat tentang nilai Pancasila, dan berdiskusi daring tentang toleransi beragama.

Persepsi Pengguna terhadap Nilai Nasionalisme Digital

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada 60 partisipan, diperoleh data persepsi sebagai berikut:

Pernyataan	Rata-rata Skor (1–5)
Aplikasi ini membuat saya lebih memahami makna nasionalisme	4,62
Saya merasa lebih termotivasi untuk berkontribusi positif sebagai warga	4,55
Aplikasi ini relevan dengan kehidupan saya sebagai generasi digital	4,70
Fitur "Lapor Hoaks" membantu saya membedakan informasi yang benar/salah	4,38
Saya ingin terus menggunakan aplikasi ini di masa depan	4,43

Hasil ini menunjukkan bahwa *e-Nasionalis* dinilai berhasil menjembatani kesenjangan antara nilai-nilai kebangsaan dan praktik digital keseharian anak muda.

Temuan Kualitatif: Refleksi Pengguna

Melalui wawancara mendalam terhadap 12 informan kunci, diperoleh beberapa tema utama yang menggambarkan pengalaman mereka:

- **Transformasi Pandangan Nasionalisme.** Sebagian besar informan menyatakan bahwa sebelum menggunakan aplikasi, nasionalisme bagi mereka cenderung bersifat simbolik. Setelah menggunakan aplikasi, mereka mulai melihat nasionalisme sebagai sesuatu yang bisa diwujudkan dalam tindakan kecil seperti melawan hoaks, menghargai keragaman, dan mendukung produk lokal.

- **Teknologi sebagai Pemantik Kesadaran.** Penggunaan fitur interaktif mendorong munculnya rasa kepemilikan terhadap isu-isu kebangsaan. Seorang mahasiswa menyatakan, “Aplikasi ini bukan cuma ngasih materi, tapi ngajak kita mikir dan bertindak.”
- **Kritik dan Saran.** Beberapa pengguna menyarankan agar fitur “Lapor Hoaks” dihubungkan langsung dengan database Kominfo atau MAFINDO, serta penguatan aspek *gamifikasi* agar lebih menarik bagi remaja.

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung pandangan Mossberger et al. (2008) bahwa partisipasi digital merupakan aspek penting dari kewarganegaraan modern. Penggunaan teknologi bukan hanya sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai ruang pembentukan identitas dan kesadaran kebangsaan.

Sejalan dengan penelitian Abdurrohim et al. (2025), integrasi teknologi informasi dalam tata kelola publik meningkatkan kepercayaan terhadap negara, dan hal ini terbukti secara mikro dalam *e-Nasionalis*, di mana pengguna merasakan peran aktifnya dalam menjaga identitas nasional melalui saluran digital.

Temuan ini juga memperkuat argumen Mihelj dan Jiménez-Martínez (2021) bahwa nasionalisme di era digital lebih bersifat naratif dan partisipatif, bukan sekadar ritual. Oleh karena itu, aplikasi seperti *e-Nasionalis* dapat dipandang sebagai bentuk *civic technology* yang menjawab tantangan zaman dan memperluas ruang pendidikan kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *e-Nasionalis* efektif sebagai media edukasi dan partisipasi digital dalam memperkuat nilai-nilai nasionalisme di kalangan generasi muda Indonesia. Melalui fitur-fitur seperti *Edukasi Kewarganegaraan*, *Aksi Harian Nasionalisme*, dan *Lapor Hoaks*, pengguna tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai kebangsaan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam praktik kewarganegaraan digital. Data kuantitatif menunjukkan tingkat penggunaan dan kepuasan yang tinggi, sementara data kualitatif mencerminkan adanya perubahan persepsi dan perilaku terhadap nasionalisme yang lebih reflektif dan kontekstual.

Aplikasi ini berhasil mengubah pendekatan nasionalisme dari yang bersifat seremonial menjadi partisipatif, relevan, dan berbasis aksi nyata dalam kehidupan digital sehari-hari. Kolaborasi antara bidang teknik informatika dan ilmu politik terbukti mampu menghasilkan solusi inovatif yang menjawab kebutuhan pendidikan kewarganegaraan di era masyarakat 5.0.

Saran:

- 1). Pengembangan Lanjutan Fitur Aplikasi.** Aplikasi perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan integrasi ke sistem resmi (seperti MAFINDO atau Kominfo) serta memperkuat elemen *gamifikasi* agar lebih menarik bagi pengguna muda.
- 2). Penyebaran Luas dan Kolaborasi Multipihak.** Disarankan agar aplikasi ini dapat diterapkan di institusi pendidikan dan komunitas kewarganegaraan secara nasional melalui kerja sama dengan Kementerian Pendidikan, komunitas digital, dan NGO kebangsaan.
- 3). Penelitian Lanjutan.** Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan wilayah dan segmentasi pengguna yang lebih luas untuk menguji keberlanjutan dampak aplikasi terhadap pembentukan karakter kebangsaan dalam jangka panjang.
- 4). Inklusi Kelompok Rentan.** Versi aplikasi dengan fitur aksesibilitas khusus sebaiknya dikembangkan agar dapat menjangkau kelompok rentan seperti penyandang disabilitas dan masyarakat di daerah terpencil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Fakultas Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Universitas Kebangsaan Republik Indonesia** atas dukungan fasilitas, kolaborasi, dan kontribusi nyata yang telah diberikan selama

pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus kami tujukan kepada **Dr. Heni Haryani, S.Pd., M.Hum.** dan **Cevi Mochamad Taufik, S.Sos., M.Si.**, atas bimbingan, masukan, dan saran yang sangat berharga yang telah memperkaya proses penelitian ini secara substantif dan metodologis.

Tak lupa, kami menyampaikan apresiasi kepada para **reviewer** yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan komentar-komentar konstruktif demi penyempurnaan karya tulis ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas dan berkelanjutan bagi penguatan nasionalisme digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211–221.
- Abdurrohim, I., Sindrawati, S., Lesmana, D., Kurniawati, K., & Sumiati, N. (2025). An Integrated Approach of Informatics Engineering and Information Systems in the Modernization of Public Administration. *Journal of Artificial Intelligence and Software Engineering*, 5(1), 62-69.
- Mihelj, S., & Jiménez-Martínez, C. (2021). *Nationhood on the airwaves: National imaginaries in the digital age*. Routledge.
- Abdurrohim, I., Uddin, B., Atmaja, S. A., Millah, A. S., & Khoiriyah, R. (2024). Blockchain-Based Framework for Enhancing Data Security in IoT Systems. *The Journal of Academic Science*, 1(8), 1063-1073.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. MIT Press.
- Cabinet Office, Japan. (2018). *Society 5.0: A People-Centered Society*. Tokyo: Government of Japan.
- Abdillah, F. (2015). *Pengembangan Keterlibatan Warga Negara...* Tesis Tidak Diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.