Digital Democracy Initiative

EVERYDAY DEMOCRACY

KURIKULUM RANGKAIAN PELATIHAN LABORATORIUM DEMOKRASI



CIVICUS

YAYASAN TIFA

PAMFLET

Everyday Democracy:
Kurikulum Rangkaian Pelatihan
Laboratorium Demokrasi © 2026
oleh Pamflet Generasi berlisensi di bawah
Creative Commons BY-NC-SA 4.0.



PENULIS

Gen Muda Sejahtera
Ael Napitupulu
Rebecca Liony

PENYUNTING

Firdaus H.R.
Widya Rafifa Salsabila

PENINJAU

Syifa Syauqina

PERANCANG TATA LETAK & ILUSTRASI

Irene Esterlita

Dituliskan dan diterbitkan oleh:

Perkumpulan Pamflet Generasi
Komplek Buncit Indah
Jalan Mimosa IV Blok E No. 17, Pejaten Barat
Pasar Minggu Jakarta Selatan 12510, Indonesia
www.pamflet.or id
Email: pamfletindonesia@gmail.com

Publikasi ini merupakan bagian dari proyek Everyday Democracy , yang didukung oleh Tifa Foundation dan CIVICUS melalui Digital Democracy Initiative (DDI).

Daftar Isi

1 Dasar Pemikiran dan Filosofi Pembelajaran 4

1.1 Latar Belakang 4

1.2 Orang Muda di Tengah Menyempitnya Ruang Demokrasi Digital 6

1.3 Realita demokrasi (yang hibrida) dan pentingnya praktik demokrasi sehari-hari 7

1.4 Filosofi Pembelajaran 9

1.5 Arah Perjalanan Belajar 14

1.6 Tujuan pembelajaran 15

1.7 Sasaran peserta 16

1.8 Posisi Kurikulum dalam *Everyday Democracy* 16

2 *Learning Outcomes* 18

2.1 *Knowledge* (Pengetahuan) 18

2.2 *Skills* (Kemampuan) 19

2.3 *Attitudes* (Sikap) 19

2.4 Transformasi Pembelajaran 20

3 Peta Kurikulum 21

3.1 Peta Kurikulum 21

3.2 Metode 23

3.3 Pengukuran 27

Daftar Pustaka 33



YOUNG PEOPLE REIMAGINING DIGITAL DEMOCRACY

Everyday Democracy

Everyday Democracy adalah rangkaian pelatihan untuk orang muda inisiatif Pamflet Generasi yang berangkat dari gagasan bahwa demokrasi perlu dipahami sebagai sesuatu yang dekat dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari orang muda. Demokrasi tidak hanya berkaitan dengan institusi politik, tetapi juga dengan kemampuan untuk bersuara, mendengarkan, mengambil keputusan, menghadapi perbedaan, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam kehidupan bersama.

1 Dasar Pemikiran dan Filosofi Pembelajaran

1.1 Latar Belakang

Demokrasi seringkali dipahami melalui hal-hal yang terasa jauh dari kehidupan sehari-hari: pemilu, partai politik, parlemen, lembaga negara, atau proses pembuatan kebijakan. Padahal, demokrasi juga hidup dalam hal-hal yang jauh lebih dekat dengan pengalaman kita; ketika seseorang menyampaikan pendapat, ketika sekelompok orang mengambil keputusan bersama, ketika kita berhadapan dengan perbedaan, ketika suara seseorang didengar atau diabaikan, serta ketika orang memilih untuk terlibat atau tidak terlibat dalam persoalan yang mempengaruhi hidupnya. Demokrasi, dengan demikian, bukan hanya sistem politik. Demokrasi adalah cara kita hidup bersama. Gagasan inilah yang menjadi titik berangkat *Everyday Democracy: Young People Reimagining Digital Democracy. Everyday Democracy* melihat demokrasi sebagai sesuatu yang perlu dipahami melalui pengalaman konkret orang muda: bagaimana mereka bersuara, membuat pilihan, bernegosiasi dengan perbedaan, membangun relasi, mengakses informasi, menggunakan ruang digital, dan mengambil bagian dalam kehidupan bersama. Kerangka awal intervensi juga menempatkan tiga wilayah pembelajaran utama, yaitu: *Democracy is Everyday, Me, Identity & Digital Citizenship,* serta *Think, Participate & Act* .[1]

[1] Gagasan mengenai demokrasi sebagai praktik yang perlu dipelajari dan dijalankan dalam kehidupan sehari-hari sejalan dengan kerangka *Digital Citizenship Education Council of Europe.* Dalam kerangka tersebut, warga digital dipahami sebagai mereka yang mampu terlibat secara aktif, positif, dan bertanggung jawab baik dalam komunitas daring maupun

Cara pandang di atas menjadi semakin penting ketika kehidupan orang muda semakin terhubung dengan ruang digital. Media sosial dan berbagai platform digital telah menjadi bagian dari cara orang muda memperoleh informasi, membangun relasi, mengekspresikan diri, menemukan komunitas, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam isu publik. Pada saat yang sama, ruang digital juga membawa tantangan bagi kehidupan demokratis, termasuk misinformasi, polarisasi, ujaran kebencian, kekerasan digital, serta semakin terbatasnya ruang untuk percakapan yang sehat. Oleh karena itu, pendidikan demokrasi bagi orang muda tidak cukup jika hanya memberikan pengetahuan mengenai institusi dan proses politik. Dalam kerangka Digital Citizenship Education, Council of Europe menempatkan kehidupan daring dan luring sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan kewargaan, dengan menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, memahami perspektif orang lain, berkomunikasi, serta berpartisipasi secara aktif, positif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan demokratis (Council of Europe, 2022). Atas dasar itu, orang muda perlu memiliki kesempatan untuk menghubungkan demokrasi dengan hidupnya sendiri, membaca situasi dan relasi kuasa di sekitarnya, memahami posisi dirinya sebagai individu dan warga, menghadapi perbedaan perspektif, menilai informasi secara kritis, serta menemukan bentuk partisipasi yang bermakna.

Pendekatan ini juga berangkat dari pengakuan bahwa orang muda bukan sekadar penerima pengetahuan. Orang muda adalah pemilik pengalaman, pengetahuan, perspektif, dan agensinya sendiri. Pengalaman hidup orang muda dapat menjadi titik masuk untuk memahami persoalan sosial yang lebih luas. Dalam “Hidup di Tengah Reruntuhan”, misalnya, pengalaman orang muda ditempatkan sebagai sumber produksi pengetahuan yang kerap diabaikan karena orang muda dianggap tidak tahu atau tidak berpengalaman. Pandangan tersebut menjadi penting dalam konteks ketika orang muda hidup di tengah berbagai bentuk ketidakpastian dan “reruntuhan”: kemunduran demokrasi, ketidakadilan sosial, krisis ekologis, konflik, ketimpangan, hingga berbagai tekanan yang hadir dalam kehidupan sehari-hari. “Hidup di Tengah Reruntuhan” menunjukkan bahwa menghadapi kondisi tersebut tidak dapat dilakukan hanya dengan

luring. Kompetensi kewargaan demokratis juga mencakup pengetahuan dan pemahaman kritis tentang diri dan dunia, kemampuan mendengar, empati, kerja sama, serta partisipasi aktif. Lihat Council of Europe, Digital Citizenship Education Handbook: Being Online, Well-being Online, Rights Online (Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2022), hlm. 11–14

mengandalkan kekuatan individu.[2] Kekuatan kolektif dan ekosistem yang saling menjaga menjadi penting agar orang muda dapat terus bertahan, bertumbuh, dan membangun kemungkinan baru.

Dalam konteks inilah Everyday Democracy memandang pendidikan demokrasi berfungsi agar orang muda yang mampu membaca dunia, menemukan posisinya, terhubung dengan orang lain, dan memiliki keberanian untuk mengambil bagian dalam membentuk kehidupan bersama.

1.2. Orang Muda di Tengah Menyempitnya Ruang Demokrasi Digital

Kehidupan orang muda sehari-hari tidak terpisah dari kegiatan di dunia digital. Lebih dari sekedar berkomunikasi, ruang digital menjadi tempat berkomunitas, belajar, membangun gerakan sosial, serta ruang aman untuk mengekspresikan diri dan mengakses hiburan. Dalam hal kehidupan masyarakat sipil berdemokrasi, ruang digital juga memiliki dinamikanya tersendiri dimana kemampuan teknis saja tidak menjamin seseorang bisa berpartisipasi dan mempraktikkan demokrasi di dunia digital.

Tantangan yang dihadapi orang muda di ruang digital beragam, dan terus bertambah seiring dengan teknologi yang semakin mutakhir. Selain hal-hal mendasar seperti pemahaman hak dan kuasa yang masih abstrak, literasi digital yang belum fasih, serta pendidikan sipil yang masih lemah, orang muda juga dihadapkan pada dinamika kelompok di ruang digital seperti echo chamber, algoritma yang diatur untuk kepentingan korporasi, serta misinformasi dan disinformasi yang beredar dengan mudah. Beberapa fenomena yang perlu diperhatikan secara spesifik dalam praktik demokrasi di ruang digital adalah clicktivism: sebuah perilaku sehari-sehari di ruang digital yang menunjukkan partisipasi politik penggunanya, misalnya dengan menggunakan tombol suka/like, me-repost konten berkaitan dengan isu sosial, memberikan komentar, atau mengisi petisi daring (Halupka, 2014).

Sebelumnya, partisipasi politik dan kehidupan berdemokrasi yang dipraktikkan melalui clicktivism dianggap performatif semata dan tidak memberikan dampak apapun kepada kehidupan masyarakat sipil. Nyatanya, beberapa tahun ke belakang kita bisa melihat perubahan sosial yang dibawa orang muda yang berawal dari kesadaran kolektif

2 Untuk pembahasan lebih lanjut lihat Pamflet Generasi, buletin “Hidup di Tengah Reruntuhan” edisi April, 2025.

yang diekspresikan melalui clicktivism ini. Beberapa contoh diantaranya adalah protes orang muda di Nepal yang berhasil meruntuhkan pemerintahan korup pada tahun 2025 (CIVICUS, 2025), atau aksi orang muda di Indonesia yang menghentikan pengesahan pengesahan Revisi UU Pilkada pada tahun 2024 (Hendaryanto, 2024).

Meski modalitas penggunaan ruang digital untuk mempraktikkan demokrasi sehari-hari, ancaman yang datang juga semakin besar. Beberapa di antaranya adalah pengawasan dan represi massal, di mana kita menemukan adanya akun-akun daring yang diawasi atau diretas. Misinformasi dan disinformasi diamplifikasi oleh akun yang tidak bertanggungjawab. Orang muda juga mengalami kekerasan, pengungkapan identitas pribadi, dan pencurian identitas. Hal ini berujung pada intimidasi dan perasaan takut yang menjadi bagian kehidupan orang muda sehari-hari.

Untuk itu, memahami praktik demokrasi orang muda sehari-hari tidak hanya berarti menyediakan ruang digital yang terbuka, tetapi juga usaha kita bersama-sama untuk meningkatkan literasi pengguna ruang digital dan memastikan adanya ekosistem yang manusiawi, aman, dan sehat untuk berdemokrasi di ruang digital.

1.3. Realita Demokrasi (yang Hibrida) dan Pentingnya Praktik Demokrasi Sehari-hari

Sejak mendeklarasikan kemerdekaan pada tahun 1945, Indonesia sudah menyatakan diri sebagai negara demokrasi. Setelah dinamika beragam bentuk pemerintahan, demokrasi akhirnya dipulihkan kembali pada tahun 1998. Hal ini ditandai dengan bergesernya wewenang pembuatan kebijakan yang memengaruhi kehidupan banyak orang kepada pejabat publik yang dipilih melalui proses pemilu berkala yang jujur, adil, dan bebas dari pengaruh apapun (demokrasi elvektoral). Namun apakah dengan demikian negara sudah benar-benar demokratis?

Demokrasi seringkali hanya dipahami sebagai cara kerja sistem pemerintahan yang hadir dari, untuk, dan oleh rakyat. Hal inilah yang membuat pemilihan umum wakil rakyat atau praktik demokrasi elektoral sering kali jadi titik ukur kehadiran demokrasi pada suatu sistem pemerintahan. Padahal, demokrasi elektoral hanyalah salah satu dari enam bentuk konsepsi demokrasi (Coppedge, et al., 2011). Dalam konsepsi demokrasi elektoral, biasanya kebebasan sipil dan media yang aktif dilihat hanya sebagai faktor sekunder dan tidak lebih penting dari persaingan politik itu sendiri. Maka dari itu, penting untuk orang muda mengetahui bentuk-bentuk konsepsi demokrasi lainnya yang menempatkan

masyarakat sipil sebagai prioritas, sebagai referensi bentuk hidup bermasyarakat yang lebih baik dari demokrasi yang ada saat ini.

Pada akhirnya, demokrasi tidak hadir dari ruang hampa. Demokrasi merupakan sebuah kerangka yang dapat dipraktikkan dengan prinsip-prinsip dasar seperti: partisipasi warga, kesetaraan, toleransi politik, akuntabilitas, transparansi, pemilihan berkala yang bebas dan adil, kebebasan ekonomi, kontrol terhadap penyalahgunaan kuasa (pemisahan kuasa), penghargaan hak asasi manusia, budaya penerimaan hasil pemilihan umum, sistem multi-partai, organ negara yang netral, dan supremasi hukum (Konrad Adenauer Stiftung, 2011). Saat ini, kita melihat realita menurunnya kebebasan sipil dan politik, proses ketatanegaraan yang tidak partisipatoris, kebijakan publik yang dibuat oleh para elit tanpa pertimbangan publik, serta hak warga negara yang tidak dipenuhi dengan setara. Kondisi inilah yang sering disebut sebagai rezim hibrida, ketika negara menyatakan sistem pemerintahan demokratis tetapi praktiknya jauh dari demokrasi.

Orang muda sebagai bagian dari masyarakat sipil pada umumnya, atau secara khusus menjadi bagian dari gerakan sosial, memiliki peran penting untuk mengubah kondisi ini. Demokrasi bukan hanya kerangka prosedural yang dibuat oleh pemerintah lalu diikuti oleh seluruh rakyatnya (sering disebut sebagai proses top-down, dari “atas” lalu diikuti oleh “bawah”). Demokrasi juga merupakan nilai dan prinsip yang bisa dibangun dan menjadi kebiasaan bagi masyarakat sipil. Rangkaian perilaku, prinsip, dan perspektif yang menubuh pada diri masyarakat dapat menjadi kekuatan kolektif kita untuk mendorong ekosistem hidup yang demokratis (sering disebut sebagai proses bottom-up, atau pengalaman dan kebiasaan dari bawah, diadopsi dan diformalkan di “atas”).

Refleksi dan praktik demokrasi sehari-hari menjadi jembatan antara demokrasi yang hanya prosedural saja, dengan prinsip hidup masyarakat yang memandu perilaku sehari-hari. Dengan membiasakan praktik demokrasi pada kehidupan sehari-hari, orang muda dapat lebih luwes mengamalkan dan mengalami seluruh aspek demokrasi dalam kehidupannya. Praktik demokrasi sehari-hari telah terbukti mendorong lebih banyak orang muda secara aktif berpartisipasi pada proses politik dan sosial praktis, misalnya, adanya Gen Z yang aktif menjadi ketua RT lingkungannya (Hamasy, 2025). Membiasakan demokrasi pada kegiatan sehari-hari juga berarti membuka ruang deliberasi publik untuk kebutuhan dan kepentingan hidup bersama, serta memastikan setiap orang terlepas dari identitasnya dapat mengakses hak hidupnya. Pada akhirnya, mempraktikkan demokrasi

pada kehidupan sehari-hari adalah bentuk penghormatan kita terhadap Hak Asasi Manusia.

1.4. Filosofi Pembelajaran

Laboratorium Demokrasi dibangun atas keyakinan bahwa demokrasi tidak cukup dipelajari; demokrasi perlu dialami, dipertanyakan, dipraktikkan, dan direfleksikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran dirancang sebagai ruang belajar bersama yang menempatkan pengalaman, pertanyaan, perspektif, dan pengetahuan peserta sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Meaningful and Inclusive Youth Participation (MIYP), yang memandang orang muda bukan sebagai penerima ruang partisipasi, melainkan sebagai agen aktif yang memiliki suara, pilihan, tanggung jawab, dan daya untuk turut menentukan keputusan yang mempengaruhi hidupnya (Pamflet Generasi, 2024) . Partisipasi semacam ini juga perlu dibangun secara inklusif, dengan memastikan bahwa orang muda dengan beragam[3] identitas, latar belakang, dan pengalaman memiliki kesempatan untuk hadir, bersuara, dan mengambil bagian secara penuh dalam proses bersama.

Dengan demikian, Laboratorium Demokrasi menggunakan prinsip-prinsip berikut:

a. Belajar dari Kehidupan

Pembelajaran dimulai dari sesuatu yang dekat dengan peserta: pengalaman, pertanyaan, keresahan, percakapan, konflik, keputusan, dan situasi yang mereka temui sehari-hari. Peserta tidak perlu “meninggalkan” pengalaman hidup mereka untuk belajar tentang demokrasi. Justru pengalaman itulah pintu masuknya. Demokrasi dibicarakan melalui pertanyaan seperti: Kapan suaramu didengar? Kapan keputusan tentang hidupmu dibuat tanpa melibatkanmu? Siapa yang biasanya punya kuasa untuk menentukan? Apa yang membuatmu memilih untuk ikut atau tidak ikut? Dengan demikian, pembelajaran dimulai dari “di sini dan sekarang;” situasi konkret tempat peserta hidup, mengalami, dan bertindak,

3 Pamflet Generasi, Partisipasi Orang Muda yang Inklusif dan Bermakna, hlm. 12–13. Lihat penjelasan mengenai partisipasi bermakna sebagai keterlibatan orang muda sebagai “agen yang aktif”, yang pandangannya dipertimbangkan dan dihormati serta diberi ruang untuk memengaruhi institusi maupun masyarakat. Dokumen tersebut juga mengadaptasi *Flower of Participation* dari CHOICE for Youth and Sexuality, yang menempatkan *freedom of choice, information, voice, responsibility,* dan *decision-making power* sebagai unsur penting partisipasi bermakna.

sebelum bergerak menuju pemahaman yang lebih luas tentang dunia (Freire, 2000)[4]. Dari pengalaman tersebut, peserta kemudian diajak bergerak menuju konsep dan pemahaman yang lebih luas.

b. Pengalaman adalah Pengetahuan

Laboratorium Demokrasi mengakui bahwa peserta datang dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki; baik dari pendidikan formal, komunitas, keluarga, internet, pengalaman organisasi, pekerjaan, maupun kehidupan sehari-hari. Untuk itu, pembelajaran tidak dimulai dari asumsi bahwa peserta "belum tahu". Sebaliknya, Laboratorium Demokrasi menciptakan ruang untuk menciptakan, menguji, mempertemukan, dan mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta. Pendekatan ini juga mencerminkan semangat *Hidup di Tengah Reruntuhan,* yang menggunakan pengalaman dan karya orang muda sebagai ruang produksi dan reproduksi pengetahuan dari perspektif yang sering kali diabaikan (Pamflet Generasi, 2025).

c. Kritis, Reflektif, dan Terbuka

Demokrasi membutuhkan kemampuan untuk bertanya. Peserta didorong untuk mempertanyakan informasi, asumsi, aturan, dan cara pandang yang mereka temui. Mereka juga diajak untuk melihat bahwa sebuah persoalan dapat dipahami dari lebih dari satu perspektif. Berpikir kritis dalam Laboratorium Demokrasi berarti mampu bertanya: *Apa yang sedang terjadi? Mengapa ini terjadi? Siapa yang diuntungkan? Siapa yang terdampak? Perspektif siapa yang terdengar? Perspektif siapa yang tidak terlihat?* Pada saat yang sama, proses tersebut disertai refleksi atas posisi dan pengalaman diri sendiri. Prinsip ini sejalan dengan Reference Framework of Competences for Democratic Culture (RFCDC) Council of Europe, yang menempatkan kemampuan berpikir analitis dan kritis, keterbukaan terhadap

4 Freire menjelaskan bahwa titik berangkat pendidikan *problem-posing* harus selalu berada pada manusia dalam situasi *"here and now,"* situasi tempat mereka berada, dari mana mereka muncul, dan di dalamnya mereka dapat melakukan intervensi. Situasi tersebut kemudian dapat dipahami sebagai persoalan dan tantangan yang memungkinkan peserta mengembangkan kesadaran kritis terhadap realitasnya.

perspektif yang berbeda, serta critical understanding sebagai kompetensi penting dalam kehidupan demokratis (Council of Europe, 2022).

d. Inklusif dan Menghargai Keberagaman

Demokrasi hanya dapat tumbuh ketika keberagaman tidak diperlakukan sebagai gangguan. Laboratorium Demokrasi mengakui bahwa orang muda memiliki identitas, pengalaman, kebutuhan, akses, dan posisi sosial yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat memengaruhi bagaimana seseorang mengalami ruang publik, memperoleh informasi, menyampaikan pendapat, maupun mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi. Untuk itu, pembelajaran perlu menciptakan ruang yang memungkinkan peserta hadir sebagai dirinya sendiri, mendengarkan pengalaman orang lain, dan memahami bahwa tidak semua orang memulai dari titik yang sama. Dalam kerangka *Meaningful and Inclusive Youth Participation* (MIYP), inklusivitas juga berarti memastikan orang muda dengan keragaman identitas dan pengalaman dapat terlibat secara penuh tanpa diskriminasi (Pamflet Generasi, 2024).

e. Aman untuk Berbeda

Ruang belajar demokratis bukan ruang di mana semua orang harus memiliki pendapat yang sama. Ketidaksetujuan adalah bagian dari demokrasi. Laboratorium Demokrasi menciptakan ruang di mana peserta dapat berbeda pendapat tanpa kehilangan rasa aman, martabat, dan rasa saling menghormati. Namun, perbedaan tidak pernah menjadi pembenaran bagi kekerasan. Kritik, perdebatan, dan konflik kepentingan dapat terjadi, tetapi tidak boleh berubah menjadi intimidasi, diskriminasi, ancaman, atau kekerasan terhadap orang lain. Demokrasi bukan tentang menghapus perbedaan, melainkan tentang mengelola perbedaan tanpa kekerasan dan tanpa menghilangkan hak serta martabat siapa pun.

Dalam hal ini, negara juga memiliki tanggung jawab untuk melindungi warga, mencegah kekerasan, dan mengelola konflik secara adil; bukan memelihara, memperuncing, atau memicu konflik yang lahir dari perbedaan. Peserta diajak untuk mendengarkan perspektif berbeda, menyampaikan pendapat secara

bertanggung jawab, menguji argumen, dan mencari kemungkinan hidup bersama di tengah perbedaan.

Kita tidak harus sepakat untuk hidup bersama. Tetapi perbedaan tidak pernah memberi siapa pun hak untuk melakukan kekerasan.

f. Ruang partisipasi bermakna

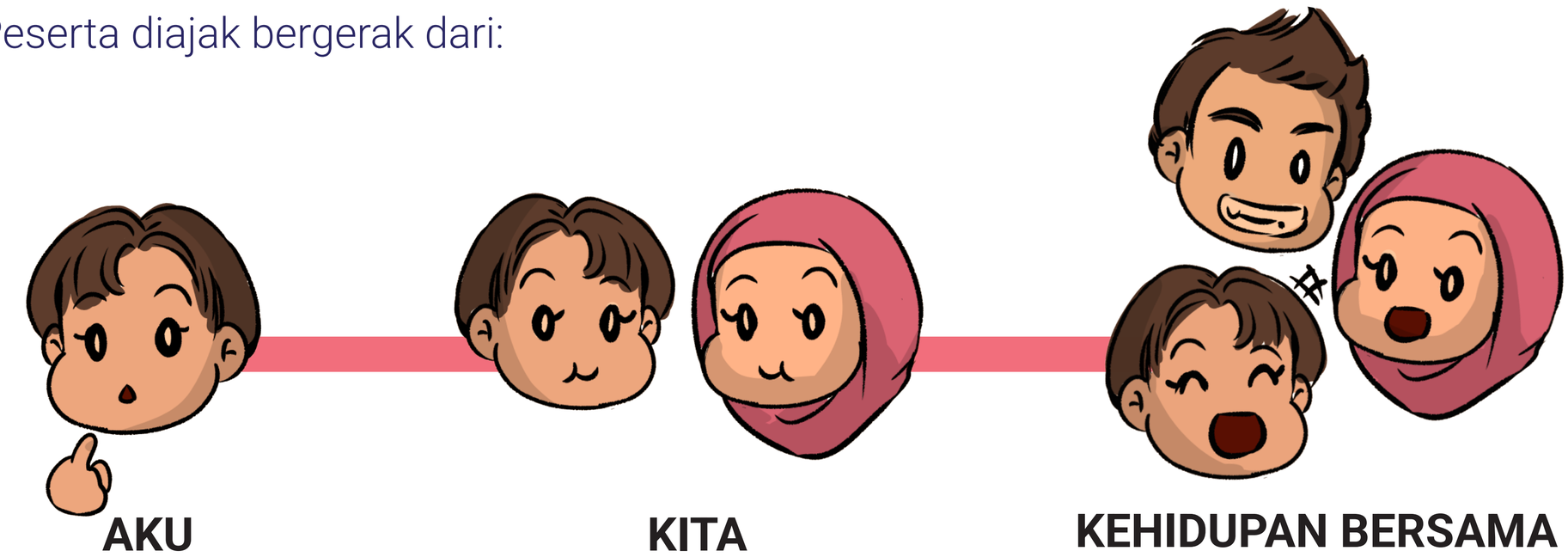
Laboratorium Demokrasi tidak memandang partisipasi sekadar sebagai “hadir”, “diminta pendapat”, atau “dilibatkan dalam kegiatan”. Partisipasi perlu dilihat dari seberapa jauh seseorang memiliki pilihan, suara, pengaruh terhadap keputusan, dan tanggung jawab dalam proses yang diikutinya. Prinsip ini menempatkan *freedom of choice, decision-making power, voice,* dan *responsibility* sebagai elemen mendasar yang memungkinkan partisipasi orang muda berlangsung secara bermakna (Pamflet Generasi, 2022).[5] Oleh karena itu, Laboratorium Demokrasi juga mengajak peserta mengenali bahwa tidak semua bentuk pelibatan adalah partisipasi bermakna. Tokenisme dan manipulasi, misalnya, dapat membuat orang muda terlihat hadir dan terlibat tanpa benar-benar memiliki ruang untuk menyampaikan pendapat, mengambil keputusan, atau memperoleh tanggung jawab yang berarti.

Dengan kata lain:
Bukan hanya “Apakah aku dilibatkan?” tetapi “Seberapa besar daya yang dirancang untuk dapat kumiliki ketika aku dilibatkan?”

5 *Taktik Tuk Kita* menjelaskan bahwa tokenisme terjadi ketika orang muda diundang untuk terlibat secara dangkal tanpa diberikan kesempatan untuk menyampaikan opini, terlibat dalam pengambilan keputusan, atau memperoleh tanggung jawab. Dokumen tersebut juga membedakannya dari manipulasi dan menunjukkan bahwa salah satu tanda tokenisme adalah ketika orang muda tidak diberi ruang untuk berbicara secara setara dan pendapatnya tidak didengarkan.

g. Dari individu menuju kolektif

Laboratorium Demokrasi dimulai dari pengalaman personal, tetapi tidak berhenti di sana. Peserta diajak bergerak dari:



Gambar 1. Alur Pergerakan Pembelajaran Peserta

Keresahan personal dapat menjadi pintu masuk untuk membaca persoalan bersama. Dari sana, peserta dapat menemukan orang lain, membangun percakapan, membentuk jejaring, dan membayangkan tindakan kolektif. Pendekatan ini berangkat dari pemahaman bahwa kekuatan untuk menghadapi berbagai persoalan sosial tidak hanya berada pada individu, tetapi juga pada hubungan dan ekosistem yang memungkinkan orang saling mendukung dan bergerak bersama. Cara pandang ini beresonansi dengan *Hidup di Tengah Reruntuhan,* yang menempatkan kekuatan kolektif dan ekosistem yang saling menjaga sebagai bagian penting dari kemampuan orang muda untuk bertahan, bertumbuh, dan membangun kemungkinan baru.

h. Belajar untuk Bertindak

Laboratorium Demokrasi tidak memandang pembelajaran sebagai proses yang berhenti pada pengetahuan. Pembelajaran diharapkan bergerak dari pemahaman menuju refleksi dan tindakan; sebuah proses yang dalam tradisi pedagogi kritis Freire dipahami sebagai praksis, yaitu hubungan antara refleksi dan tindakan untuk memahami sekaligus mengubah dunia (Freire, 2000). Kerangka Council of Europe juga menempatkan pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi yang memungkinkan orang menjadi warga aktif dan berpartisipasi secara efektif dalam budaya demokrasi

(Council of Europe, 2018). Salah satu partisipasi yang dapat dilakukan adalah dengan berpendapat di ruang-ruang digital.

1.5. Arah Perjalanan Belajar

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, Laboratorium Demokrasi menggunakan alur pembelajaran progresif:



Gambar 2. Arah Perjalanan belajar

UNDERSTAND — Aku membaca dunia

Peserta memahami demokrasi bukan hanya sebagai sistem politik, tetapi sebagai praktik kehidupan bersama. Mereka mulai mengenali bagaimana suara, pilihan, kekuasaan, keputusan, dan partisipasi hadir dalam kehidupan sehari-hari.

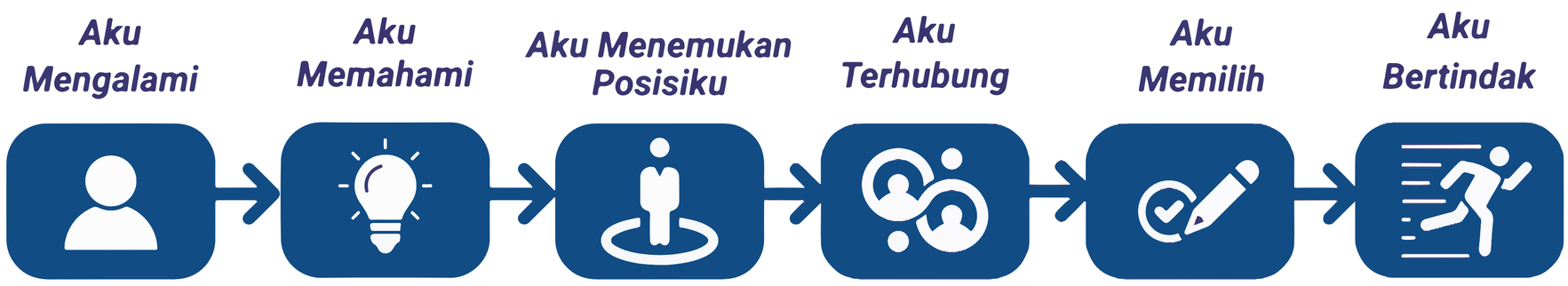
LOCATE — Aku menemukan posisiku

Peserta merefleksikan identitas, pengalaman, hak, relasi sosial, serta posisi dirinya dalam berbagai ruang, termasuk ruang digital. Mereka mulai bertanya: “Aku berada di mana dalam semua ini?”

PARTICIPATE — Aku memilih untuk mengambil bagian

Peserta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menghadapi perbedaan perspektif, memahami berbagai bentuk partisipasi, dan menentukan cara untuk mengambil bagian dalam kehidupan bersama.

Perjalanan ini dapat diringkas sebagai:



Gambar 3. Alur Perjalanan Belajar

Dengan demikian, tujuan akhir Laboratorium Demokrasi adalah membuat peserta memiliki kapasitas dan kepercayaan diri untuk melihat dirinya sebagai bagian dari kehidupan demokratis.

1.6. Tujuan pembelajaran

Secara umum, Laboratorium Demokrasi bertujuan membangun kapasitas orang muda untuk memahami, merefleksikan, dan mempraktikkan demokrasi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam ruang digital.

Setelah mengikuti keseluruhan rangkaian pembelajaran, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami demokrasi sebagai praktik kehidupan bersama yang berkaitan dengan suara, pilihan, hak, kekuasaan, keputusan, dan partisipasi.
2. Menghubungkan konsep demokrasi dengan pengalaman sehari-hari, termasuk pengalaman di lingkungan sosial dan ruang digital.
3. Mengenali identitas, keberagaman, hak, dan relasi kuasa yang membentuk pengalaman seseorang sebagai individu dan warga.
4. Berpikir kritis terhadap informasi dan berbagai perspektif, termasuk dalam menghadapi misinformasi, polarisasi, dan dinamika ruang digital.
5. Merefleksikan posisi dan pengalaman diri serta memahami bahwa orang lain dapat memiliki pengalaman dan perspektif yang berbeda.
6. Mengembangkan kemampuan berdialog dan menghadapi perbedaan secara terbuka, kritis, dan saling menghormati.
7. Memahami berbagai bentuk partisipasi warga serta membedakan partisipasi yang bermakna dari pelibatan yang bersifat tokenistik atau manipulatif.
8. Menentukan bentuk partisipasi yang relevan dengan konteks diri dan komunitasnya, serta mulai membayangkan langkah yang dapat dilakukan untuk berkontribusi pada perubahan sosial.

1.7. Sasaran Peserta

Laboratorium Demokrasi ditujukan bagi orang muda berusia 18–30 tahun dengan latar belakang, pengalaman, dan tingkat keterlibatan sosial-politik yang beragam. Peserta diprioritaskan dari kelompok yang selama ini menghadapi hambatan dalam mengakses ruang partisipasi publik, seperti perempuan, minoritas gender, orang muda dari luar pusat perkotaan, aktivis dan penggerak komunitas, mahasiswa, orang muda yang baru pertama kali terlibat dalam kegiatan kewargaan, serta orang muda dari komunitas marginal dan akar rumput. Keragaman wilayah, identitas, latar pendidikan, pengalaman digital, serta tingkat pengalaman dalam ruang sipil dan politik dipandang sebagai bagian penting dari desain pembelajaran.

Laboratorium Demokrasi tidak mensyaratkan pengalaman sebelumnya dalam organisasi, advokasi, pendidikan kewargaan, maupun gerakan sosial. Justru, keterlibatan orang muda yang baru pertama kali terlibat dalam kegiatan kewargaan menjadi bagian penting dari sasaran intervensi agar ruang belajar tidak hanya diisi oleh mereka yang telah terbiasa berbicara dan berpartisipasi dalam ruang publik. Peserta diharapkan membawa pengalaman, pengetahuan, pertanyaan, dan keresahan masing-masing untuk dipertemukan dengan pengalaman peserta lain. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi ruang untuk saling belajar, mempertemukan berbagai perspektif, dan menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan persoalan demokrasi dan kehidupan digital.

1.8. Posisi Kurikulum dalam Everyday Democracy

Kurikulum Laboratorium Demokrasi merupakan kerangka pembelajaran utama untuk mendukung pelaksanaan Everyday Democracy: Young People Reimagining Digital Democracy. Kurikulum terdiri atas tiga pertemuan yang saling terhubung:

1. ***Democracy is Everyday:*** Memahami demokrasi melalui kehidupan sehari-hari.
2. ***Me, Identity & Digital Citizenship:*** Menemukan posisi diri, identitas, hak, relasi kuasa, dan pengalaman sebagai warga, termasuk di ruang digital.
3. ***Think, Participate & Act:*** Mengembangkan cara berpikir kritis dan menemukan bentuk partisipasi yang bermakna.

Ketiganya membentuk satu perjalanan:



Gambar 4. Arah Perjalanan Belajar

atau, dalam bahasa pengalaman peserta:



Gambar 5. Arah Perjalanan Belajar Peserta

Demokrasi** adalah sesuatu yang kita praktikkan; **setiap hari

- Everyday Democracy



2 Learning Outcomes

Laboratorium Demokrasi tidak dirancang untuk sekadar membuat peserta mengetahui lebih banyak tentang demokrasi, tetapi untuk membangun kemampuan orang muda dalam membaca dunia, memahami posisinya, dan mengambil bagian di dalamnya. Untuk itu, capaian pembelajaran Laboratorium Demokrasi bergerak melalui tiga dimensi yang saling berkelindan: Knowledge (Pengetahuan), Skills (Kemampuan), dan Attitudes (Sikap). Pengetahuan memberi peserta kerangka untuk memahami dunia; keterampilan membantu mereka membaca, merefleksikan, dan meresponnya; sementara sikap membentuk cara mereka hadir dan berinteraksi dalam kehidupan bersama.

Pada akhir rangkaian pembelajaran, peserta diharapkan tidak hanya mampu menjawab "Apa itu demokrasi?", tetapi juga mulai mampu menjawab pertanyaan:

"Apa hubungannya dengan hidupku?"

"Di mana posisiku di dalamnya?"

"Dan bagaimana aku ingin mengambil bagian?"

2.1. *Knowledge* (Pengetahuan)

Peserta memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai:

- demokrasi sebagai praktik kehidupan bersama, bukan semata-mata sistem atau institusi politik;
- hak dan kewargaan;
- suara, pilihan, kekuasaan, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari;
- identitas, keberagaman, dan relasi kuasa;
- ruang sipil dan ruang digital sebagai ruang untuk berekspresi dan berpartisipasi;
- berpikir kritis, informasi, dan misinformasi; serta
- berbagai bentuk partisipasi warga dan prinsip partisipasi orang muda yang bermakna.



Pengetahuan ini tidak berdiri sebagai kumpulan konsep yang harus dihafalkan. Peserta diharapkan mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman dan persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

2.2. *Skills* (Keterampilan)

Peserta memiliki keterampilan untuk:

- merefleksikan pengalaman diri sebagai bagian dari proses belajar;
- membaca situasi dan relasi kuasa secara kritis;
- menganalisis informasi dan mengenali berbagai perspektif;
- membedakan fakta, opini, informasi yang menyesatkan, dan bentuk-bentuk manipulasi informasi;
- mendengarkan dan berdialog dengan perspektif yang berbeda;
- menyampaikan pendapat secara jelas dan bertanggung jawab;
- mengenali bentuk-bentuk partisipasi yang bermakna maupun yang bersifat tokenistik atau manipulatif;
- mempertimbangkan seberapa besar daya yang tersedia dan dimungkinkan oleh ruang ketika dirinya dilibatkan; dan
- menentukan bentuk serta langkah partisipasi yang relevan dengan konteks diri dan komunitasnya.



2.3. *Attitudes* (Sikap)

Peserta menunjukkan perkembangan sikap berupa:

- menghargai keberagaman dan perbedaan;
- terbuka terhadap perspektif yang berbeda;
- memiliki empati dan kemampuan untuk mendengarkan pengalaman orang lain;
- memahami bahwa perbedaan pendapat tidak membenarkan diskriminasi maupun kekerasan;
- memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menggunakan ruang digital;
- memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan suara dan mengambil bagian;
- melihat dirinya sebagai bagian dari kehidupan bersama; dan
- memiliki orientasi pada perubahan sosial serta kemauan untuk berkontribusi di dalamnya.

2.4. Transformasi Pembelajaran

Ketiga domain tersebut membentuk satu perubahan yang diharapkan terjadi sepanjang Laboratorium Demokrasi:

Dari	Menjadi
Demokrasi sebagai konsep	Demokrasi sebagai pengalaman
Apa itu demokrasi?	Di mana demokrasi hadir dalam hidupku?
Melihat dunia dari luar	Menemukan posisi diri di dalamnya
Sekadar memiliki suara	Memahami daya dan ruang untuk menggunakan suara
Mendengar pendapat yang sama	Mampu hidup dengan perbedaan
Menerima informasi	Membaca dan menguji informasi secara kritis
Dilibatkan	Memahami dan menegosiasikan daya dalam pelibatan
Bertindak sendiri	Terhubung dan bergerak bersama
Mengetahui masalah	Memilih untuk mengambil bagian

Dengan demikian, capaian akhir Laboratorium Demokrasi dapat dirumuskan secara sederhana sebagai upaya memahami demokrasi, membaca posisi dan lingkungan sekitarnya secara kritis, serta memilih cara yang bermakna untuk mengambil bagian dalam kehidupan bersama.



3 Peta Kurikulum

3.1. Peta Kurikulum

Tahap	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Tahapan Inti	*Understand*	*Locate*	*Participate*
Judul Aktivitas	***Demokrasi dalam Keseharian (Democracy is Everyday)***	***Aku, Kita, dan Ruang yang Kita Huni (Me, Identity & Digital Citizenship)***	***Suara Menjadi Daya (Think, Participate & Act)***
Pertanyaan Kunci	Apa hubungannya hidupku dengan demokrasi?	Di mana posisiku dalam relasi kuasa dan ruang yang kita huni?	Kalau aku peduli, bagaimana aku ingin mengambil bagian?
Proses Belajar	Dari Mengalami → Membaca	Membaca → Menemukan Posisi	Dari Memilih → Terhubung → Bertindak
Deskripsi Aktivitas	Sesi pertama ini akan berfokus menangkap pemahaman peserta mengenai demokrasi. Semua refleksi akan dipaparkan dan didiskusikan untuk kemudian melihat bentuk konsepsi demokrasi seperti apa yang banyak dipahami oleh peserta: apakah demokrasi elektoral, liberal, mayoritarian, partisipatoris, deliberatif, atau egalitarian. Pada diskusi ini, fasilitator akan mendorong peserta untuk menanggalkan pemahaman bahwa demokrasi hanya sistem pemerintahan, tetapi dapat diamalkan pada tatanan hidup bersama di ruang kehidupan (termasuk ruang digital). Peserta juga akan diajak untuk mendiskusikan prinsip dasar apa yang menjadi penting dalam praktik demokrasi sehari-hari. Peserta akan menggali pengalamannya sendiri ketika menjadi pelaku atau menyaksikan demokrasi di kehidupan sehari-hari.	Sesi kedua berfokus untuk memahami dinamika kuasa yang datang dari identitas diri seseorang. Sesi dimulai dengan tiap peserta melakukan refleksi pribadi dengan roda posisionalitas dan merefleksikan bagaimana identitas itu membuat mereka mendapat akses (privilese) atau diskriminasi. Peserta juga akan diajak mendiskusikan roda interseksionalitas dan melihat kembali sistem-sistem yang memberikan privilese dan diskriminasi. Terakhir, fasilitator akan mengajak peserta berdiskusi dan mengekspresikan “critical awareness” terhadap kejadian-kejadian diskriminasi di sekitarnya yang memengaruhi pengalaman demokrasi tiap orang.	Sesi ketiga ini akan berfokus untuk melatih kemampuan peserta untuk berpartisipasi aktif dalam proses demokrasi sehari-hari. Peserta akan mendapatkan tugas (baik tugas sebelum sesi ataupun selama sesi) agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menghadapi perbedaan, serta menavigasi relasi kuasa dalam hubungan bermasyarakat. Di akhir sesi, peserta akan mengekspresikan komitmennya untuk berpartisipasi aktif dalam demokrasi sehari-hari, mendorong proses yang partisipatif dan deliberatif di sekitarnya, serta memberikan wadah bagi kawan-kawan dengan ragam identitas untuk terlibat pada proses demokrasi. Ekspresi komitmen ini dapat dibuat dan dilakukan melalui beragam medium kreatif.
Fokus Utama	Demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.	Identitas, keberagaman, hak, kuasa, dan ruang digital.	Berpikir kritis, perbedaan perspektif, partisipasi, dan aksi.
Konsep Kunci	Demokrasi, hak, warga, suara, pilihan, kuasa, keputusan.	Identitas, keberagaman, privilese, eksklusi, relasi kuasa, ruang sipil, *digital citizenship* .	*Critical thinking, dialogue, participation, meaningful participation, collective action.*
Pertanyaan Pendukung	Di mana demokrasi tinggal?	Aku berada di mana?	Apa yang bisa kulakukan?
Pengalaman Kunci	Peta Demokrasi Sehari-hari	Peta Posisi Diri & Ruang Digital	Hal yang dipedulikan tentang aksi sipil *(civic action)*

Tahap	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Tools & Aid	• Zoom/wadah pertemuan daring • Miro/Canva (wadah kolaboratif daring) • Dokumen pemaparan (ppt).	• Zoom/wadah pertemuan daring • Miro/canva (wadah kolaboratif daring) • Dokumen pemaparan (ppt).	• Zoom/wadah pertemuan daring • Miro/canva (wadah kolaboratif daring) • Dokumen pemaparan (ppt) • Alat tulis, gawai, atau media kreatif dari masing-masing peserta.
Capaian Utama	Peserta mampu membaca demokrasi dalam pengalaman sehari-hari.	Peserta mampu memahami posisi diri dan relasinya dengan orang lain serta ruang digital.	Peserta mampu memilih bentuk partisipasi yang bermakna dan relevan.
Indikator	• (*Knowledge*) Setidaknya 80% peserta meningkat pemahamannya mengenai demokrasi selain demokrasi elektoral • (*Attitude*) Setidaknya 75% peserta menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap proses demokratik dalam kelompok • (*Skills*) Setidaknya 75% peserta merasa dirinya telah berpartisipasi aktif dan berdiskusi kritis selama sesi	• (*Knowledge*) Setidaknya 80% peserta meningkat pemahamannya identitas diri dan relasi kuasa dalam demokrasi • (*Attitude*) Setidaknya 75% peserta menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap keberagaman dalam demokrasi sehari-hari • (*Skills*) Setidaknya 75% peserta menunjukkan kesadaran kritis terhadap kondisi yang diskriminasi dan demokrasi semu di sekitarnya	• (*Knowledge*) Setidaknya 80% peserta meningkat pemahamannya mengenai bentuk partisipasi yang bermakna dan relevan dalam demokrasi sehari-hari • (*Attitude*) Setidaknya 75% peserta merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan suara dan mengambil bagian dalam proses demokrasi sehari-hari • (*Skills*) Setidaknya 75% peserta menunjukkan kemampuan menyusun langkah aksi untuk mendorong demokrasi sehari-hari.
Pengukuran & *Means of Verification*	Pre-test dan Post-test (pilihan ganda atau benar/salah, serta *self-inventory*) Observasi fasilitator dan panitia	Pre-test dan Post-test (pilihan ganda atau benar/salah, serta *self-inventory*) Observasi fasilitator dan panitia	Pre-test dan Post-test (pilihan ganda atau benar/salah, serta *self-inventory*) Observasi fasilitator dan panitia
Output	Peta pengalaman demokrasi sehari-hari	Peta posisi dan daya	Peta kemungkinan partisipasi

3.2. Metode

3.2.1. Pertemuan Pertama: Demokrasi dalam Keseharian(*Democracy is Everyday*)

- Perkenalan dan penjelasan program
- Aktivitas kelompok: menyusun kesepakatan bersama
- Refleksi:
  - Bagaimana pengalamanmu ketika mendiskusikan peraturan bersama dengan temanmu?
  - Apa saja hal yang menurutmu penting diatur dalam hidup bersama?
  - Apa saja hal yang tidak perlu/tidak boleh diatur dalam hidup bersama?
  - Saat berdiskusi, bagaimana kesepakatan atau keputusan dibuat? Siapa yang memimpin diskusi dan membuat keputusan?
  - Mengapa menurutmu proses mebuat kesepakatan bersama penting?

- Hidup berdemokrasi:
  - Bagikan pengalaman kamu menjadi pelaku demokrasi, mengalami demokrasi, atau menyaksikan demokrasi?



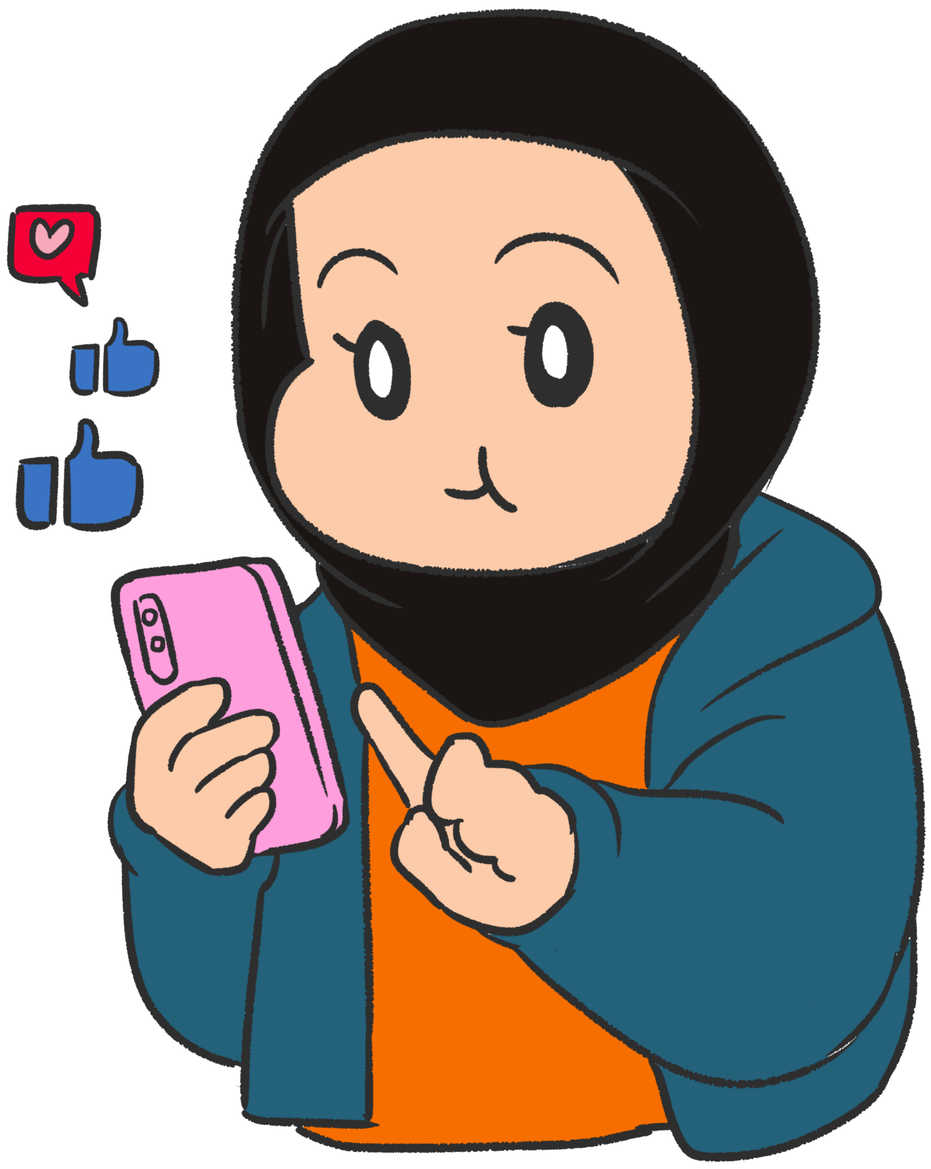
Sebagai sesi pertama, sesi ini akan mendorong peserta mempraktikkan demokrasi dengan bersama-sama menyusun kesepakatan (tata tertib, aturan) yang akan memandu perilaku peserta dan fasilitator selama program berlangsung.

Sesi ini membuka refleksi mendalam mengenai pemaknaan tiap peserta mengenai demokrasi, menunjukkan nilai dan sikap mengenai prinsip dasar demokrasi, serta memahami bentuk-bentuk demokrasi.

- Fasilitator akan mengumpulkan cerita, serta menyintesanya untuk menunjukkan enam konsepsi demokrasi. Fasilitator menekankan pentingnya demokrasi selain praktik pemilu semata
- Prinsip demokrasi:
  - Apa saja faktor penting agar orang muda bisa menjalankan demokrasi sehari-hari?
- Fasilitator akan memastikan ada faktor atau prinsip yang berkaitan dengan hidup berdemokrasi di ruang daring dan luring, serta seluruh prinsip demokrasi mendapatkan representasi contoh yang tepat.

3.2.2. Aku, Kita, dan Ruang yang Kita Huni (*Me, Identity & Digital Citizenship*)

- Peserta memetakan identitas dengan kerangka roda posisionalitas (Noel, 2023) [6]
- Peserta berdiskusi berpasangan dan merefleksikan beberapa pertanyan:
  - Apakah ada identitas yang memberimu akses lebih baik dari orang lain?
  - Apakah ada identitas yang membuatmu tidak dapat mengakses sesuatu?
  - Apakah ada masa ketika kamu bisa dan ingin merayakan identitasmu tersebut? Sebaliknya, apakah ada masa ketika kamu ingin menyembunyikan identitas tersebut?



Pertemuan kedua menjadi sesi yang mendorong peserta merefleksikan identitasnya secara personal, dan menempatkannya pada konteks sosial. Proses ini berpotensi membawa perasaan yang beragam: bangga, kecewa, sedih, terkejut, marah, dan sebagainya. Fasilitator perlu awas dan peka terhadap dinamika yang terjadi pada peserta.

6 Roda Posisionalitas merupakan lembar bantu refleksi yang memetakan beragam area identitas manusia yang dapat memengaruhi caranya memposisikan diri dalam suatu diskursus. Roda posisionalitas ini perlu digunakan bersamaan dengan beberapa pertanyaan refleksi lanjutkan untuk membongkar sistem-sistam apa saja yang memengaruhi adanya ketidakpekaan dan kehirauan seseorang, atau menanggalkan perilaku-perilaku yang sejalan dengan sistem tersebut

- Identitas, Privilese, Diskriminasi dan Posisionalitas:
    - Dalam diskusi pleno, fasilitator akan mendampingi peserta memetakan identitas apa saja yang membawa privilese, dan identitas apa saja yang membawa diskriminasi.
    - Fasilitator akan memberikan kerangka roda interseksionalitas untuk menjelaskan sistem sosial yang membuat hal ini terjadi
- Kesadaran Kritis: peserta mempraktikkan kesadaran kritis dalam kehidupan demokrasi sehari-hari
    - Apakah identitasmu memengaruhi kesadaran kritis terhadap suatu fenomena sosial?
    - Apakah kamu pernah menemukan dirimu atau orang terdekatmu menyampaikan pernyataan tidak sensitif atau menunjukkan pemahaman yang dipengaruhi ketidakpahaman konteks?
    - Fasilitator akan memberikan beberapa contoh kasus dan meminta peserta untuk memberikan respons, serta mengidentifikasi potensi ketidakpahaman akan konteks yang disebabkan oleh identitasnya.

3.2.3. Suara Menjadi Daya (*Think, Participate & Act*)

Pekerjaan rumah

- Sebelum sesi dimulai, peserta diberikan tugas rumah untuk mewawancarai teman sebaya yang memiliki identitas yang berbeda darinya.
    - Identitas apa antara kamu dan temanmu yang berbeda?



Selain itu, penting untuk mengatribusikan pengalaman ketidakpahaman akan konteks atau perilaku tidak sensitif yang pernah dilakukan peserta kepada sistem opresif, alih-alih kesalahan individu.

- Bagaimana kawanku memahami demokrasi sehari-hari?
- Bagaimana kawanku melihat identitasnya yang berbeda dariku? Apakah ada akses yang dimudahkan atau pengalaman diskriminasi karena identitas tersebut?
- Adakah pengalaman kawanku terlibat pada proses demokrasi sehari-hari? Bagaimana perasaannya terhadap pengalaman tersebut?

Saat sesi berlangsung

- Peserta akan memaparkan hasil wawancaranya dalam kelompok dan membahas:
  - Bagaimana identitas yang berbeda memengaruhi pengalaman demokrasi sehari-hari seseorang?
  - Apa yang perlu aku lakukan untuk memastikan pengalaman demokrasi yang partisipatif dan setara bagi semua orang?
  - Peserta akan diminta berdiskusi dalam kelompok untuk mendiskusikan potensi-potensi praktik demokrasi sehari-hari.

- Peserta akan berdiskusi dalam kelompok pleno untuk membuat suatu peta aksi bersama dalam menjalankan demokrasi sehari-hari.
- Di akhir, untuk menutup rangkaian Laboratorium Demokrasi, peserta akan diberikan waktu untuk membuat karya kreatif yang menunjukkan komitmennya untuk terlibat pada proses demokrasi sehari-hari (membuat meme, puisi, esai, dan lain-lain).

Pertemuan ketiga mendorong refleksi dan komitmen peserta akan tindak lanjut konkret yang mereka dapat lakukan untuk mempraktikkan demokrasi pada kehidupan sehari-hari. Pada sesi ini, penting bagi fasilitator untuk mendorong kepercayaan diri peserta menyatakan Langkah aksinya dalam kelompok sebagai komitmen dan akuntabilitas sosial.

3.3. Pengukuran

3.3.1. Pengukuran Pertemuan Pertama

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
1	(*Knowledge*)	Berikut ini, manakah yang bukan merupakan contoh demokrasi sehari-hari	a. Pemilihan ketua RT dan RW berkala b. Jabatan Ketua Kelas dan Bendahara tidak boleh dipegang satu orang c. Menjadi buzzer pada postingan politik di sosial media d. Undangan bagi kelompok ibu dan anak ketika akan membahas kebijakan MBG (Makan Bergizi Gratis) e. Laporan pertanggungjawaban pendanaan Panitia 17-an	C
2	(*Knowledge*)	Berikut adalah alasan mengapa partisipasi warga masyarakat dalam pembuatan kebijakan penting	a. Karena berpartisipasi adalah hak warga sipil b. Karena berpartisipasi membuat dana yang dikeluarkan lebih sedikit c. Karena berpartisipasi mendorong terlahirnya kebijakan yang menjawab kebutuhan warga sipil d. A dan B benar e. B dan C benar f. A dan C benar	F
3	(*Knowledge*)	Manakah dari situasi berikut yang mencerminkan penerapan nilai demokrasi di ruang digital sehari-hari?	a. Menyebarkan informasi yang didapatkan dari obrolan WhatsApp karena sangat urgent, meski belum tentu benar b. Mengkritik pemerintah di sosial media dengan data dan bukti yang jelas c. Menyebarkan foto dan nomor telepon orang yang diduga intoleran d. Membuka penggalangan dana di sosial media namun tidak sempat membuat laporan pendanaan e. Bersama-sama mengikuti tren cancel culture atau memboikot selebritas meski saya tidak tahu benar duduk perkaranya	B
4	(*Attitude*)	Saya merasa tidak nyaman jika harus berdiskusi dengan kawan-kawan yang berbeda gender, suku, agama, atau asal daerah	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	Penilaian dibalik/*reverse*
5	(*Attitude*)	Dalam diskusi kelompok, saya berusaha menyampaikan argumen tanpa mengintimidasi, merendahkan, atau menyerang pribadi orang lain	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
6	(Attitude)	Menurut saya, pesta demokrasi tidak seharusnya dirayakan hanya saat Pemilu. Demokrasi bisa dilakukan pada kegiatan saya dengan komunitas di keseharian.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
7	(*Attitude*)	Saya merasa ragu atau takut untuk mengekspresikan pendapat saya mengenai isu-isu publik yang relevan bagi kehidupan saya.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	Penilaian dibalik (*reverse*) Hanya pada pengukuran pretest pertemuan pertama
8	(*Attitude*)	Saya merasa percaya diri untuk mengambil bagian pada proses demokrasi dalam kehidupan sehari-hari	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	Hanya pada pengukuran pretest pertemuan pertama
9	(*Skills*)	Saya mampu mengidentifikasi dan menghubungkan konsep demokrasi dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari saya.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
10	(*Skills*)	Pada pertemuan ini, saya merasa dapat memberikan pendapat kritis dan berpartisipasi aktif.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
11	(*Skills*)	Saya mampu menganalisis dan membedakan fakta dengan misinformasi/disinformasi yang saya baca di sosial media.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	

3.3.2. Pengukuran Pertemuan Kedua

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
1	(Knowledge)	Menurutmu, bagaimana identitas beragam dalam diri manusia memengaruhi perannya dalam demokrasi?	a. Identitas diri bersifat netral dan tidak memberikan pengaruh apa pun terhadap akses seseorang di ruang publik. b. Identitas seseorang hanya relevan saat pelaksanaan pemilihan umum dan tidak berdampak pada kehidupan sehari-hari. c. Identitas digital sepenuhnya terpisah dari identitas dunia nyata sehingga tidak mempengaruhi relasi kuasa. d. Identitas yang beragam membentuk posisi sosial yang berbeda, sehingga	D
			pengalaman demokrasi sehari-hari dari tiap orang berbeda e. Setiap individu secara otomatis memiliki kesempatan dan perlindungan yang sama persis tanpa dipengaruhi latar belakangnya.	
2	(Knowledge)	Manakah dari situasi berikut yang paling tepat menggambarkan bentuk privilese (privilege) dalam konteks partisipasi di ruang digital?	a. Seseorang yang tinggal di kota memiliki akses internet yang cepat sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk mencari informasi b. Pelajar SD di wilayah pasca bencana yang perlu ke warnet (warung internet) untuk mengunduh materi pembelajaran c. Perempuan rentan dilecehkan di sosial media ketika mengekspresikan dirinya d. Lansia biasanya harus beberapa kali mengunjungi kantor pemerintahan karena tidak bisa mengakses aplikasi untuk mendapatkan layanan public e. Seseorang yang akunnya ditangguhkan (suspend) di sosial media setelah menyebarkan ujaran kebencian	A
3	(Knowledge)	Sebagai pengguna ruang digital, berikut adalah etika penggunaan ruang digital yang benar dan menunjukkan prinsip demokrasi	a. Membagikan dokumentasi kekerasan terhadap kelompok Transgender sebagai bentuk dukungan terhadap tindakan tersebut b. Mengabaikan konten sosial media yang berisi ujaran kebencian karena bukan ditujukan kepada saya	C
			c. Menghormati privasi kawan saya dengan memastikan meminta ijin (konsen) sebelum membagikan nomor telepon, email, atau data pribadi lainnya kepada orang lain d. Memberikan komentar pedas kepada perempuan terduga selingkuh agar memberikan efek jera	
4	(Attitude)	Saya memiliki empati terhadap rasa tidak aman atau hambatan yang dialami oleh kelompok marginal dalam menyuarakan pendapatnya.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
5	(Attitude)	Saya menyadari bahwa pandangan atau asumsi pribadi saya tentang kelompok lain bisa jadi dipengaruhi oleh stereotip atau privilese yang saya miliki.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
6	(Attitude)	Saya bersedia secara aktif menegur atau melaporkan bentuk-bentuk ujaran kebencian, pelecehan, dan diskriminasi yang saya temui di media sosial.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
7	(Skills)	Saya mampu menganalisis ketimpangan relasi kuasa dalam sebuah forum diskusi atau platform digital (siapa yang mendominasi dan siapa yang dibungkam/dipinggirkan)	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
8	(Skills)	Saya dapat membedakan antara ruang partisipasi yang sungguh-sungguh inklusif dengan partisipasi formalitas/demokrasi semu (tokenisme).	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
9	(Skills)	Saya mampu memetakan identitas diri saya yang mendatangkan privilese atau mendatangkan diskriminasi tertentu	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	

3.3.3. Pengukuran Pertemuan Ketiga

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
1	(*Knowledge*)	Dalam spektrum aksi warga, contoh bentuk aksi bersama yang relevan bagi orang muda adalah...	a. Menyimpan keresahan mengenai isu kebersihan lingkungan secara pribadi tanpa mendiskusikannya. b. Menunggu instruksi resmi dari pemerintah daerah sebelum merespons krisis di lingkungan sekitar. c. Mengkritik kondisi fasilitas umum di grup obrolan keluarga tanpa rencana tindak lanjut. d. Membangun jejaring bersama komunitas lokal untuk memetakan masalah dan merancang solusi penanganan sampah wilayah. e. Tidak membayar iuran sampah karena sampah rumah tangga saya jauh lebih sedikit dari orang lain	D
2	(*Knowledge*)	Langkah awal yang paling tepat dalam merancang sebuah rencana aksi antar warga sipil yang relevan adalah...	a. Langsung membuat kampanye media sosial berskala nasional tanpa memetakan masalah lokal. b. Mengidentifikasi keresahan spesifik di lingkungan sekitar dan memetakan potensi sumber daya c. Mengumpulkan dana sebanyak mungkin sebelum menentukan isu yang ingin diselesaikan. d. Mengikat kontrak kerja sama dengan lembaga media e. Meniru secara utuh aksi yang dilakukan di daerah lain tanpa penyesuaian konteks.	B
3	(*Knowledge*)	Di bawah ini yang paling tepat mendeskripsikan partisipasi warga yang bermakna (*meaningful participation*) dalam kehidupan sehari-hari adalah...	a. Kehadiran fisik dalam setiap rapat RT/komunitas tanpa perlu menyampaikan pandangan. b. Mengikuti seluruh perintah kepemimpinan kelompok tanpa mempertanyakan alasannya. c. Menyerahkan seluruh proses pengambilan keputusan kepada pihak yang dianggap lebih ahli. d. Proses pelibatan di mana warga memiliki ruang bersuara, pilihan, tanggung jawab, serta daya untuk memengaruhi keputusan. e. Mengikuti polling digital di akun sosial media kementerian untuk menentukan kebijakan	D
4	(*Attitude*)	Saya merasa ragu atau takut untuk mengekspresikan pendapat saya mengenai isu-isu publik yang relevan bagi kehidupan saya.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	Penilaian dibalik (reverse) Hanya pada pengukuran post-test pertemuan ketiga
5	(*Attitude*)	Saya merasa percaya diri untuk mengambil bagian pada proses demokrasi dalam kehidupan sehari-hari	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	Hanya pada pengukuran post-test pertemuan pertama

No	Domain Pengukuran	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban/ Catatan
6	(*Attitude*)	Saya meyakini bahwa perubahan sosial yang positif dapat dimulai dari aksi-aksi kecil dan kolaborasi warga di tingkat local, bahkan di ruang digital.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
7	(*Attitude*)	Saya berniat untuk terhubung dan mengajak rekan-rekan lain dalam merespons isu bersama yang terjadi di lingkungan sekitar kami.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
8	(*Skills*)	Saya mampu merumuskan masalah atau keresahan harian di sekitar saya menjadi isu publik yang jelas dan perlu direspon.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
9	(*Skills*)	Saya mampu memetakan sekutu, jejaring, atau pihak-pihak yang dapat diajak berkolaborasi untuk merancang aksi kolektif.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	
10	(*Skills*)	Saya mampu mengidentifikasi potensi risiko serta merancang strategi komunikasi yang aman dan efektif dalam menjalankan rencana aksi tersebut.	Penilaian *self-inventory* Skala Likert 1. Sangat Tidak Setuju 2. Tidak Setuju 3. Netral 4. Setuju 5. Sangat Setuju	

Daftar Pustaka

CIVICUS. (2025). *Nepal's Gen Z uprising: time for youth-led change*. Retrieved from CIVICUS: https:// lens.civicus.org/nepals-gen-z-uprising-time-for-youth-led-change/

Coppedge, M., Gerring, J., Altman, D., Bernhard, M., Hicken, A., Kroenig, M., Teorell, J. (2011). Conceptualizing and Measuring Democracy: A New Approach. *Perspectives on Politics,* 2(9), 247–267.

Council of Europe. (2018). *Reference framework of competences for democratic culture: Volume 1 —Context, concepts and model*. Council of Europe Publishing.

Council of Europe. (2022). *Digital citizenship education handbook: Being online, well- being online, rights online*.

Freire, P. (2000). *Pedagogy of the oppressed* (Vol. 30th anniversary ed.). Continuum.

Halupka, M. (2014). Clicktivism: A Systematic Heuristic. *Policy & Internet*(6), 115-132.

Hamasy, A. (2025). *Sahdan Arya, Si Ketua RT Gen Z dari Rawa Badak Selatan.* Retrieved from Kompas.ID: https://www.kompas.id/artikel/sahdan-arya-si-ketua-rt-gen-z-dari-rawa-badak-selatan

Hendaryanto, Y. M. (2024). *Peringatan Darurat, dari Aktivisme Kolektif Menuju Aktivisme Konektif.* Retrieved from Kompas.ID: https://www.kompas.id/artikel/peringatan-darurat-dari-aktivisme-kolektif-menuju-aktivisme-konektif

Konrad Adenauer Stiftung. (2011). *Concept and Principles of Democratic Governance and Accountability.* Retrieved from Konrad Adenauer Stiftung: https://www.kas.de/c/document_library/get_file?uuid=56a283ae-50ff-0c9b-7179-954d05e0aa19&groupId=252038

Noel, L.-A. (2023). *Design Social Change*. New York: Penguin Random House.

Pamflet Generasi. (2022). *Taktik Tuk Kita: Taktik Partisipasi Orang Muda yang Bermakna.* Retrieved from Pamflet Generasi: https://pamflet.or.id/2024/10/15/taktik-tuk-kita-taktik-partisipasi-orang-muda-yang-bermakna/

Pamflet Generasi. (2024). *Partisipasi Orang Muda yang Inklusif dan Bermakna: Buku Saku Integrasi MIYP dalam Program Urban Futures Indonesia.* Retrieved from Pamflet Generasi: https://pamflet.or.id/2025/08/07/partisipasi-orang-muda-yang-inklusif-dan-bermakna-buku-saku-integrasi-miyp-dalam-program-urban-futures-indonesia/

Pamflet Generasi. (2025). *Hidup di Tengah Reruntuhan.* Retrieved from Pamflet Generasi:https://pamflet.or.id/2025/05/09/hidup-di-tengah-reruntuhan/



