Social Studies & Humanities Journal (SOSHUM)
Vol 3 (2) 2026 : 750-758

THE MEE YOUTH AND THE DIGITAL ERA: CHALLENGES OF CHARACTER, EDUCATION, AND CULTURE IN CENTRAL PAPUA

GENERASI MUDA MEE DAN ERA DIGITAL: TANTANGAN KARAKTER, PENDIDIKAN, DAN BUDAYA DI PAPUA TENGAH

Yohakim Tekege
STK Touye Paapaa Deiyai, Keuskupan Timika
yohakimtekege@gmail.com

**Corresponding Author*

ABSTRACT
Central Papua, as the primary settlement area of the Mee people, is undergoing a digital transformation that is reshaping the socio-cultural landscape of an indigenous community historically reliant on oral transmission, ritual practice, and subsistence economy. This study holistically examines how the digital era influences character formation, educational systems, and cultural preservation among Mee youth. A qualitative digital-ethnography approach was employed. Data were collected through in-depth interviews with 53 participants 28 Mee youth (aged 15–30), five adat leaders, twelve educators, and eight parents across Nabire, Paniai, Deiyai, Dogiyai, and Intan Jaya Regencies during January–September 2025, complemented by offline participant observation and digital-trace analysis on TikTok, Instagram, WhatsApp, and Facebook. Grounded-theory-based thematic analysis yielded three principal findings. First, the digital era produces a character dualism: strengthening self-reliance and digital entrepreneurship while simultaneously fostering individualism and eroding communal values such as yawee. Second, the formal education system faces a three-layered structural inequality, an unresponsive national curriculum, uneven digital infrastructure, and a generational digital-literacy gap between teachers and students. Third, Mee culture undergoes ambivalent recontextualization: traditional practices are increasingly documented digitally, yet active ritual participation declines and language shifts from Mee to Indonesian/English. This study proposes the concept of Digital Indigenous Identity, integrating Third Space theory (Bhabha) with Digital Anthropology (Horst & Miller), to explain the hybrid position Mee youth occupy. The findings carry implications for culturally grounded, technology-integrative educational design and for digital strategies of traditional-knowledge preservation.
Keywords: Mee youth; digital era; character formation; multicultural education; cultural preservation; digital indigenous identity; Central Papua

ABSTRAK
Papua Tengah, sebagai wilayah hunian utama suku Mee, mengalami transformasi digital yang mengubah lanskap sosial-budaya masyarakat adat yang selama berabad-abad mengandalkan sistem transmisi oral, praktik ritual, dan ekonomi subsisten. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara holistik bagaimana era digital mempengaruhi pembentukan karakter, sistem pendidikan, dan pelestarian budaya generasi muda Mee. Penelitian menggunakan pendekatan etnografi digital dengan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 53 partisipan 28 generasi muda Mee (usia 15–30 tahun), lima tokoh adat, dua belas pendidik, dan delapan orang tua di Kabupaten Nabire, Paniai, Deiyai, Dogiyai, dan Intan Jaya selama Januari–September 2025, disertai observasi partisipatif offline dan analisis jejak digital di TikTok, Instagram, WhatsApp, dan Facebook. Analisis tematik berbasis grounded theory menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, era digital menghasilkan dualitas karakter: memperkuat kemandirian dan kewirausahaan digital, namun juga memicu individualisme dan erosi nilai komunal seperti yawee. Kedua, sistem pendidikan formal menghadapi ketimpangan struktural tiga lapis kurikulum nasional yang tidak responsif secara lokal, infrastruktur digital yang timpang, dan kesenjangan literasi digital antargenerasi guru–siswa. Ketiga, budaya Mee mengalami rekontekstualisasi ambivalen: praktik tradisional mulai terdokumentasi secara digital, namun diiringi penurunan partisipasi ritual dan pergeseran bahasa dari Mee ke Indonesia/Inggris. Penelitian ini mengusulkan konsep Digital Indigenous Identity, integrasi Third

Copyright © 2024 THE AUTHOR(S). This article is distributed under a a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license.

Space (Bhabha) dan Digital Anthropology (Horst & Miller), untuk menjelaskan posisi hybrid generasi muda Mee. Temuan ini memberikan implikasi bagi desain pendidikan berbasis budaya lokal yang integratif dengan teknologi serta strategi pelestarian pengetahuan tradisional melalui platform digital.
Kata Kunci: generasi muda Mee; era digital; pembentukan karakter; pendidikan multikultural; pelestarian budaya; identitas adat digital; Papua Tengah

1. PENDAHULUAN

Papua Tengah, yang secara administratif terbentuk melalui pemekaran Provinsi Papua berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2022, merupakan wilayah hunian utama suku Mee dengan populasi sekitar 200.000 jiwa yang tersebar di Kabupaten Nabire, Paniai, Deiyai, Dogiyai, dan Intan Jaya. Secara historis, sistem kehidupan Mee berpusat pada pertanian ladang berpindah, perburuan, dan ekonomi pertukaran berbasis babi (pig economy) yang menjadi fondasi ontologis relasi sosial dan spiritualitas. Praktik yawee, yaitu gotong royong komunal dalam pembukaan ladang, pembangunan rumah, dan pelaksanaan ritual, menjadi mekanisme utama reproduksi solidaritas sosial dan transmisi nilai antargenerasi.

Indonesia mengalami penetrasi digital tercepat di Asia Tenggara, dengan 221 juta pengguna internet atau 77,9% populasi. Namun demikian, rasio penetrasi internet di Papua tercatat hanya 48,7%, jauh di bawah rata-rata nasional, meski menunjukkan pertumbuhan 340% dalam lima tahun terakhir seiring ekspansi jaringan 4G dan program Universal Service Obligation Bakti Kominfo. Penetrasi digital di wilayah Mee tidak mengikuti pola difusi teknologi klasik: perangkat seluler berbiaya rendah menjadi objek konsumsi pertama bahkan sebelum infrastruktur listrik stabil tersedia, menciptakan fenomena leapfrogging teknologis.

Generasi muda Mee yang lahir antara 1995–2010 menempati posisi unik sebagai generasi pertama yang tumbuh simultan dalam sistem adat yang masih aktif dan dunia digital yang datang secara masif dalam satu dekade terakhir. Konsep digital natives Prensky dan Net Generation Tapscott, yang dikembangkan dalam konteks Barat berinfrastruktur matang, memerlukan rekonseptualisasi mendasar bila diterapkan pada generasi muda Mee yang mengalami digital nativity dengan karakteristik berbeda: akses jaringan tidak stabil, dominasi platform hiburan, bilingualitas digital dalam bahasa Indonesia/Inggris, serta integrasi teknologi di bawah hierarki adat yang masih kuat.

Tiga domain kritis menjadi fokus penelitian ini. Pertama, pembentukan karakter (character formation) menghadapi disrupsi antara ethos komunal Mee yang dibentuk melalui yawee, penghormatan pada tonowi, dan ritual leluhur dengan nilai individualisme dan meritokrasi digital. Kedua, sistem pendidikan formal menghadapi triple challenge: kurikulum nasional (Kurikulum Merdeka) yang berorientasi konteks urban Jawa, infrastruktur digital pendidikan yang timpang, serta generational digital divide antara guru dan siswa. Data Bank Dunia menunjukkan 67% sekolah di wilayah pegunungan Papua tidak memiliki akses internet stabil dan 78% guru belum pernah menerima pelatihan literasi digital. Ketiga, budaya Mee mengalami recontextualization ritual pig festival yang semula memerlukan partisipasi fisik berbulan-bulan kini dapat direduksi menjadi konten video 60 detik di TikTok.

Tinjauan literatur menunjukkan lacuna signifikan pada persimpangan digital anthropology yang berfokus pada masyarakat adat Indonesia, pendidikan multikultural dalam konteks digital di wilayah periferi, dan studi pembentukan karakter dalam transformasi teknologi masyarakat non-Barat. Studi terdahulu tentang dampak digital pada masyarakat adat sebagian besar berfokus pada Amerika Utara, Australia, dan Skandinavia, sementara studi pendidikan di Papua umumnya berfokus pada indikator kuantitatif akses tanpa mengkaji interaksinya dengan pelestarian budaya dan identitas. Studi etnografis klasik tentang Mee serta disertasi kontemporer Timmer dilakukan sebelum penetrasi digital masif sehingga belum mengkaji lapisan kompleksitas baru yang dibawa teknologi digital.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini bertujuan: (a) menganalisis dampak era digital terhadap pembentukan karakter generasi muda Mee; (b) mengidentifikasi tantangan pendidikan di era digital pada masyarakat adat Mee; dan (c) mengevaluasi dinamika budaya

Mee dalam konteks digitalisasi. Penelitian ini mengembangkan konsep Digital Indigenous Identity dengan mengintegrasikan teori Third Space (Bhabha) dan Digital Anthropology (Horst & Miller) sebagai kontribusi teoretis pada persimpangan digital anthropology, pendidikan multikultural, dan studi masyarakat adat Indonesia, sekaligus menantang asumsi universal tentang dampak digital pada masyarakat adat yang sering kali berorientasi pada konteks Barat.

2. METODE

2.1 Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini beroperasi dalam paradigma konstruktivisme kritis yang mengintegrasikan epistemologi konstruktivis dengan orientasi kritis terhadap dinamika kekuasaan dan marginalisasi, sejalan dengan tuntutan decolonizing methodology yang mengutamakan agency dan perspektif subjek adat. Pendekatan kualitatif dengan metode etnografi digital (digital ethnography) digunakan untuk mengkaji secara simultan praktik online dan offline generasi muda Mee. Berbeda dari etnografi digital klasik yang beroperasi dalam konteks urban berinfrastruktur matang, penelitian ini mengadopsi metode tersebut dengan memperlakukan ranah offline sebagai ruang dominan kehidupan sosial, sementara ranah online bersifat fragmentaris dan terbatas pada waktu serta lokasi bersinyal.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lima kabupaten wilayah hunian utama suku Mee di Papua Tengah selama Januari–September 2025, dengan tahapan persiapan (November 2024–Januari 2025), pengumpulan data primer (Januari–Juni 2025), serta pengumpulan data lanjutan dan analisis mendalam (Juli–September 2025).

Kabupaten	Distrik Penelitian	Karakter Lokasi	Infrastruktur Digital
Nabire	Nabire, Uwapa	Pusat administrasi, akses relatif lebih baik	4G di pusat distrik, 3G di perbatasan
Paniai	Paniai, Kebo	Pegunungan tinggi, isolasi geografis	4G tidak stabil, dominasi 3G/2G
Deiyai	Tigi, Bouwobado	Dataran tinggi, ekonomi subsisten dominan	4G tidak stabil, dominasi 3G/2G
Dogiyai	Kamu, Kamu Timur	Dataran tinggi, ekonomi subsisten dominan	4G tidak stabil, dominasi 3G/2G
Intan Jaya	Sugapa, Homeyo	Dataran tinggi, ekonomi subsisten dominan	4G tidak stabil, dominasi 3G/2G

2.3 Partisipan Penelitian

Penelitian melibatkan 53 partisipan yang dipilih melalui purposive sampling dengan snowball sampling lanjutan: 28 generasi muda Mee usia 15–30 tahun (pengguna aktif minimal satu platform digital), lima tokoh adat, dua belas pendidik, dan delapan orang tua.

Kelompok Usia	n	Karakteristik
15–18 tahun (SMA)	8	5 perempuan, 3 laki-laki
19–24 tahun (kuliah/kerja)	12	7 perempuan, 5 laki-laki
25–30 tahun (bekerja/menikah)	18	4 perempuan, 4 laki-laki
Total generasi muda Mee	28	16 perempuan, 12 laki-laki

2.4 Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif offline selama tinggal bersama komunitas Mee, serta observasi online melalui analisis jejak digital pada akun dan konten publik di TikTok, Instagram, WhatsApp, dan Facebook. Analisis tematik berbasis grounded theory diterapkan terhadap seluruh data, dengan proses coding awal yang berjalan paralel dengan pengumpulan data serta member checking untuk memvalidasi interpretasi temuan bersama partisipan. Prosedur etis penelitian mencakup informed consent, anonimisasi identitas partisipan menggunakan kode (M- untuk generasi muda, T- untuk tokoh adat, P- untuk pendidik), serta ethical clearance dari lembaga terkait.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Generasi Muda Mee di Era Digital

Analisis jejak digital 28 informan menunjukkan dominasi penggunaan platform hiburan (TikTok dan Instagram) dibandingkan platform produktif, dengan pola bahasa yang didominasi bahasa Indonesia (87%), diikuti bahasa Inggris (10%), dan bahasa Mee (3%). Temuan ini mengindikasikan bahwa ranah digital menjadi salah satu arena utama pergeseran bahasa generasi muda Mee, sejalan dengan kajian kebijakan bahasa di Papua yang menunjukkan marginalisasi bahasa daerah dalam ranah pendidikan formal maupun digital.

3.2 Tema 1: Dualitas Karakter dalam Persimpangan Nilai

Temuan menunjukkan dualitas karakter yang kompleks pada generasi muda Mee. Di satu sisi, era digital memperkuat kemandirian, kewirausahaan digital, dan akses terhadap informasi kesehatan dan pekerjaan. Di sisi lain, wawancara dengan informan mengungkap pergeseran nilai dari orientasi komunal ke individualistik, konsumerisme, dan erosi partisipasi dalam yawee sebagai fondasi kohesi sosial Mee. Temuan ini sejalan dengan penelitian Komalasari tentang generasi muda di daerah terpencil Indonesia yang menemukan bahwa media sosial memperkuat ego-centrism dan mengurangi partisipasi komunitas; namun konteks Mee memiliki spesifisitas penting berupa hierarki adat tonowi yang masih aktif mengontrol akses perangkat pada anak di bawah umur, sehingga dampak digital terfilter melalui struktur sosial lokal, bukan berlangsung homogen sebagaimana pada konteks agraris Jawa.

Dalam kerangka teori pembentukan karakter Lickona, yang mendefinisikan karakter sebagai integrasi moral knowing, moral feeling, dan moral behavior, temuan penelitian menunjukkan bahwa ketiga komponen tersebut kini dibentuk dalam persimpangan Adat Space dan Digital Space. Moral knowing generasi muda Mee kini juga bersumber dari konten digital dan figur influencer, namun filter interpretasinya tetap melalui lensa adat. Pengakuan digital (likes, followers) tidak dianggap sebagai keberhasilan moral jika tidak diakui dalam komunitas fisik. Moral feeling memunculkan emosi digital baru seperti kecemasan tertinggal (FOMO) di samping rasa hormat dan rasa malu yang terikat komunitas lokal. Moral behavior menunjukkan gejala kompartementalisasi; perilaku daring generasi muda Mee kerap berbeda dari perilaku dalam komunitas fisik.

3.3 Tema 2: Ketimpangan Struktural Tiga Lapis dalam Pendidikan

Sistem pendidikan formal di Papua Tengah menghadapi tiga lapis ketimpangan yang saling terkait. Pertama, kurikulum nasional (Kurikulum Merdeka) yang dirancang di Jakarta memiliki relevansi kontekstual rendah bagi siswa Mee yang hidup dalam ekosistem pertanian dan hutan, menciptakan epistemological gap antara materi digital dan pengetahuan ekologis lokal. Kedua, infrastruktur digital pendidikan, konektivitas internet, ketersediaan listrik, dan laboratorium komputer berada jauh dibawah standar nasional; observasi lapangan pada sekolah dasar dan menengah di Distrik Paniai menunjukkan ketersediaan listrik hanya sekitar empat jam per hari, yang menutup kemungkinan penerapan model blended learning sebagaimana di wilayah urban. Ketiga, terjadi generational digital divide di mana siswa lebih melek digital dibanding guru berusia di atas 40 tahun, menciptakan inversi hierarki pengetahuan di dalam kelas: guru memiliki otoritas adat namun tidak melek digital, sementara siswa melek digital namun tidak memiliki otoritas adat.

Temuan ini memperluas kajian Bank Dunia yang berfokus pada indikator kuantitatif akses dengan menunjukkan bagaimana ketimpangan infrastruktur berinteraksi dengan pelestarian budaya lokal dan pembentukan identitas siswa. Sejalan dengan konsep culturally relevant pedagogy Ladson-Billings dan culturally responsive teaching Gay, penelitian ini mengusulkan perluasan konsep tersebut menjadi culturally relevant digital pedagogy, yaitu pendidikan yang tidak sekadar mengintegrasikan budaya lokal ke kurikulum, melainkan turut mengembangkan kompetensi kritis generasi muda dalam navigasi Digital Indigenous Identity mereka.

3.4 Tema 3: Kontekstualisasi Ambivalen Budaya Mee

Digitalisasi menciptakan rekontekstualisasi budaya yang ambivalen. Praktik tradisional dan pengetahuan ekologis Mee mulai terdokumentasi dalam format video digital dan konten media sosial, namun secara simultan terjadi penurunan partisipasi aktif dalam ritual, pergeseran bahasa dari Mee ke Indonesia/Inggris di ranah digital, dan fragmentasi narasi adat yang sebelumnya disampaikan secara utuh dalam konteks komunal. Ritual pig festival yang semula memerlukan persiapan berbulan-bulan dan partisipasi fisik komunitas kini dapat direduksi menjadi konten video 60 detik di TikTok—transformasi makna dari partisipasi menjadi representasi, dari komunal menjadi individual, dari sakral menjadi performatif.

Temuan lapangan mengidentifikasi tiga modalitas negosiasi generasi muda Mee terhadap tegangan antara adat dan digital. Pertama, hybrid practice, yakni penciptaan praktik baru yang menggabungkan elemen adat dan digital, seperti konten tarian tradisional dengan musik remix, penggunaan grup percakapan digital untuk koordinasi yawee, serta code-switching bahasa Mee–Indonesia dalam kolom komentar. Kedua, selective resistance, yaitu penolakan selektif terhadap praktik digital yang dianggap bertentangan dengan nilai adat, termasuk preferensi tetap hadir secara fisik dalam ritual kendati aktif bermedia sosial. Ketiga, critical reflexivity, yang teramati pada sebagian kecil generasi muda berpendidikan lebih tinggi, yaitu kesadaran kritis terhadap logika algoritma platform dan risiko ekstraksi data oleh platform global.

Temuan ini memperkaya perdebatan antara pandangan Smith, yang memperingatkan bahwa digitalisasi pengetahuan tradisional cenderung mengikuti logika archival Barat dan berpotensi mengurangi agency masyarakat adat, dengan pandangan Christen yang menunjukkan bahwa platform digital dapat menjadi tool of empowerment bagi masyarakat adat untuk mengontrol narasi tentang diri mereka sendiri. Berbeda dari konteks arsip institusional Barat yang dikaji Christen, konteks Mee menghadapi fenomena archiving informal yang dilakukan generasi muda sendiri melalui platform komersial tanpa mekanisme kontrol lokal.

3.5 Digital Indigenous Identity: Sintesis Konseptual

Berdasarkan sintesis tiga temuan di atas, penelitian ini mengembangkan konsep Digital Indigenous Identity sebagai ruang identitas hibrid yang dihasilkan dari negosiasi aktif generasi muda Mee antara Adat Space (ruang komunal, ritual, hierarki tradisional) dan Digital Space (ruang virtual, individual, algoritmik), dalam kondisi infrastruktur marginal dan struktur sosial adat yang masih aktif. Konsep ini mengintegrasikan Third Space Bhabha dengan Digital Anthropology Horst dan Miller dan secara ontologis berbeda dari tiga pandangan reduktif: asimilasi digital (generasi muda dianggap bertransformasi linear menjadi digital natives urban), resistensi nostalgik (pelestarian budaya dianggap menuntut penolakan teknologi), dan hibriditas pasif (identitas hibrid dianggap muncul tanpa agency aktif subjek).

Kontribusi teoritis konsep ini bersifat empat lapis. Pertama, memperkaya digital anthropology dengan konteks non-Barat yang berinfrastruktur marginal, berbeda dari konteks urban global (Horst & Miller) maupun konteks Australia yang berinfrastruktur matang (McMahon). Kedua, mengkritik universalisme konsep digital natives Prensky dan Tapscott dengan menunjukkan bahwa digital nativity terbentuk dalam konteks kultural dan infrastruktural spesifik. Ketiga, memperluas character education Lickona dan Berkowitz ke konteks disembedded community dan moralitas platform. Keempat, mengembangkan multicultural education Banks dan Ladson-Billings menuju culturally relevant digital pedagogy. Tabel berikut merangkum lima kondisi kontingensi yang menjadikan Digital Indigenous Identity pada generasi muda Mee berbeda dari konteks masyarakat adat lain.

Kondisi Kontingensi	**Spesifisitas pada Konteks Mee**
Marginalitas infrastruktural	Jaringan 4G tidak stabil; listrik dari panel surya/generator; perangkat berbiaya rendah
Hierarki adat aktif	Tonowi mengontrol akses perangkat anak-anak dan menentukan waktu ritual vs. digital
Ekonomi subsisten paralel	Pertanian/perburuan beroperasi paralel dengan ekonomi digital (penjualan daring, dompet elektronik)
Dominasi tradisi lisan	Bahasa Mee tidak memiliki sistem tulisan standar; pengetahuan diwariskan secara oral
Sinkretisme Kristen–adat	Mayoritas Kristen, namun praktik animisme tradisional tetap beroperasi secara sinkretik

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa era digital memengaruhi generasi muda Mee di Papua Tengah secara dialektis, bukan linear: mendisrupsi sekaligus memfasilitasi, mengancam sekaligus membuka peluang, bergantung pada agency aktor, struktur sosial, dan dinamika kekuasaan lokal. Pada domain karakter, digitalisasi menghasilkan dualitas antara penguatan kemandirian dan erosi nilai komunal yawee. Pada domain pendidikan, ketimpangan struktural tiga lapis kurikulum, infrastruktur, dan literasi digital antargenerasi menciptakan inversi hierarki pengetahuan yang belum diantisipasi kebijakan pendidikan nasional. Pada domain budaya, rekontekstualisasi digital bersifat ambivalen: mendokumentasikan sekaligus mentransformasi makna praktik adat, dinegosiasikan generasi muda melalui tiga modalitas hybrid practice, selective resistance, dan critical reflexivity.

Konsep Digital Indigenous Identity yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan kerangka konseptual baru untuk memahami posisi generasi muda masyarakat adat yang mengalami digitalisasi dalam kondisi infrastruktur marginal dan hierarki adat yang masih aktif suatu konteks yang secara signifikan berbeda dari literatur digital anthropology dan

digital natives yang didominasi konteks Barat. Studi ini mengisi lacuna pada persimpangan digital anthropology, pendidikan multikultural, dan studi masyarakat adat Indonesia.

4.1 Implikasi Kebijakan dan Praktis

Bagi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta pemerintah daerah Papua Tengah, temuan ini merekomendasikan pengembangan model culturally relevant digital pedagogy yang mengintegrasikan pengetahuan ekologis Mee ke dalam kurikulum berbasis teknologi, pelatihan literasi digital bagi pendidik senior, serta perluasan infrastruktur listrik dan jaringan yang mempertimbangkan kalender adat setempat. Bagi komunitas dan tokoh adat, strategi pelestarian budaya menggunakan platform digital perlu dirancang secara partisipatif agar tidak sekadar mengikuti logika arsip Barat, melainkan mempertahankan agency komunitas atas narasi dan pengetahuan mereka sendiri.

4.2 Keterbatasan dan Saran Penelitian Lanjutan

Penelitian ini memiliki keterbatasan geografis dan aksesibilitas yang memengaruhi cakupan sampel serta durasi observasi pada sebagian lokasi terpencil. Penelitian lanjutan disarankan menempuh desain longitudinal untuk mengamati perkembangan Digital Indigenous Identity dari waktu ke waktu, serta desain komparatif lintas kelompok masyarakat adat di Indonesia untuk menguji generalisasi konsep yang diusulkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Australian Government. (2023). National Indigenous digital inclusion plan 2023–2026. Department of Infrastructure.

Banks, J. A. (1988). Approaches to multicultural curriculum reform. Multicultural Leader, 1(2), 1–3.

Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence. British Journal of Educational Technology, 39(5), 775–786.

Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2011). What works in values education. International Journal of Educational Research, 53, 71–80.

Bernstein, B. (1990). The structuring of pedagogic discourse: Class, codes and control (Vol. 4). Routledge.

Bhabha, H. K. (1994). The location of culture. Routledge.

Carlson, B., & Frazer, R. (2021). Indigenous digital sovereignty: Toward an agenda for Indigenous data governance. Media International Australia, 189(1), 90–103.

Chen, W. (2023). Digital citizenship in Indigenous communities: Toward cultural citizenship. New Media & Society, 25(4), 789–806.

Christen, K. (2012). Does information really want to be free? Indigenous knowledge systems and the question of openness. International Journal of Communication, 6, 2870–2893.

Dimock, M. (2019, January 17). Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center.

Duarte, M. E., & Vigil-Hayes, C. (2020). Indigenous peoples and digital sovereignty. Policy & Internet, 12(4), 436–455.

Elmberg, J. E. (1968). Balance and circulation: Aspects of tradition and change among the Mejprat of Irian Barat. Ethnografiska Museet.

Evans, N. (2010). Dying words: Endangered languages and what they have to tell us. Wiley-Blackwell.

Gallois, D., et al. (2021). The internet and Indigenous economies in the Amazon. Economic Anthropology, 8(2), 345–362.

Gardner, H. (2019). Digital media and youth moral development. Journal of Media Literacy Education, 11(2), 45–58.

Gay, G. (2010). Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice. Teachers College Press.

Giddens, A. (1990). The consequences of modernity. Polity Press.

Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence? British Educational Research Journal, 36(3), 503–520.

Hidayat, A. (2020). Language policy and education in Papua: The politics of linguistic shift. Language Policy, 19(3), 345–367.

Hine, C. (2015). Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday. Bloomsbury Academic.

Horst, H. A., & Miller, D. (Eds.). (2012). Digital anthropology. Berg.

Kamma, F. C. (1972). Koreri: Messianic movements in the Biak-Numfor culture area. Martinus Nijhoff.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2024). Laporan kinerja 2024: Program USO.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Kurikulum Merdeka: Kerangka dan struktur.

Komalasari. (2020). Character education in the digital era: Challenges and opportunities for rural youth. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(2), 156–170.

Kral, I. (2014). Youth media as cultural practice: Indigenous teenagers' use of media in remote Australia. International Journal of Cultural Studies, 17(2), 215–232.

Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. American Educational Research Journal, 32(3), 465–491.

Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.

Lim, M. (2017). Social media and rural youth: Migration aspirations and cosmopolitan identity. International Communication Gazette, 79(4), 389–405.

Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. Oxford Review of Education, 38(1), 9–24.

McMahon, T. (2013). Indigenous digital subjects: Social media and self-determination. Media International Australia, 149(1), 134–145.

Miller, D., et al. (2016). How the world changed social media. UCL Press.

Mulyana, A. (2023). Indigenous knowledge and climate change adaptation among the Mee people. Local Environment, 28(5), 567–582.

Nederveen Pieterse, J. (1995). Globalization as hybridization. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), Global modernities (pp. 45–68). Sage.

Nugroho, A., et al. (2020). Digital youth culture in urban Indonesia: Entrepreneurship, influencers, and political participation. New Media & Society, 22(5), 789–806.

Nucci, L. P. (2001). Education in the moral domain. Cambridge University Press.

Postill, J. (2018). The rise of nerd politics: Digital activism and political change. Pluto Press.

Postman, N. (1993). Technopoly: The surrender of culture to technology. Vintage Books.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.

Rahmawati, R. (2020). Multicultural education in Papua: Integrating Indigenous knowledge in formal curriculum. Cogent Education, 7(1), 1–15.

Rogers, E. M. (2003). Diffusion of innovations (5th ed.). Free Press.

Smith, L. T. (2012). Decolonizing methodologies: Research and Indigenous peoples (2nd ed.). Zed Books.

Steinmueller, W. E. (2001). ICTs and the prospects for the rural poor: How leapfrogging can work. The Information Society, 17(2), 123–131.

Suryani. (2022). Digital literacy in remote Indonesian schools: The inversion of knowledge hierarchy. Asia Pacific Journal of Education, 42(3), 456–472.

Suryani. (2023). TikTok and Indigenous youth identity: Cultural performance and identity assertion among Dayak youth. International Journal of Cultural Studies, 26(3), 456–472.

Tapscott, D. (2009). Grown up digital: How the net generation is changing your world. McGraw-Hill.

Timmer, J. (2000). Living with intricate futures: Order and confusion in contemporary worlds of the Mee of West Papua, Indonesia [Doctoral dissertation, University of Nijmegen].

Vorderer, P., Hefner, D., Reinecke, L., & Klimmt, C. (Eds.). (2018). The Oxford handbook of entertainment theory. Oxford University Press.

We Are Social & Meltwater. (2025, February 12). Digital 2025: Indonesia.

Weinstock, A. B. (2016). Indigenous peoples and the state: The case of Mee and Dayak. Borneo Research Bulletin, 45, 78–92.

Widodo, J., et al. (2017). ICT integration in rural Indonesian schools: Challenges and strategies. Journal of Education and Learning, 11(2), 178–186.

Wijaya, K. (2023). Digital divide in Eastern Indonesia: A multidimensional analysis. Information Development, 39(2), 234–251.

World Bank. (2023). Education in Indonesia’s remote areas: Challenges and opportunities. World Bank.