

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi sudah menjadi ciri khusus pada abad 21, dikarenakan dalam abad ini umumnya dikenal dengan nama era digital. Konsep menjadi warga negara dalam dunia digital yang baik dan cerdas menjadi konsep utama yang paling sesuai bagi tiap warga negara yang hidup pada saat era digital (Mulyoto, 2014). Perilaku warga negara dalam dunia digital yang baik dan cerdas akan terlihat ketika beraktivitas di masyarakat dalam jaringan, sehingga menjadi kunci pokok bagi untuk bisa memberikan kontribusi yang positif dalam dunia digital (Feryansyah, 2015). Perilaku dari warga negara dalam dunia digital yang baik dan cerdas ini dikaitkan pada kewarganegaraan digital atau *digital citizenship*.

Ribble dan Bailey (dalam Triastuti, 2016) menyatakan bahwa kewarganegaraan digital dari warga negara digital merupakan norma atau sikap yang sesuai dan bertanggung jawab mengenai penggunaan teknologi, di mana di dalamnya terdapat sembilan elemen yang menjadi pusat *digital citizenship* yaitu: 1) akses dunia digital, 2) perdagangan dunia digital, 3) komunikasi dunia digital, 4) literasi dunia digital, 5) etiket dunia digital, 6) hukum dunia digital, 7) hak dan tanggung jawab dunia digital, 8) kesehatan dan kebugaran dunia digital, dan 9) keamanan dunia digital.

Adapun perbedaan yang dikemukakan oleh Janice Richardson dan Elizabeth Milovidov yang membagi kewarganegaraan digital menjadi sepuluh domain digital untuk menjadi dasarnya, yaitu: 1) akses dan inklusi, 2) pembelajaran dan kreativitas, 3) literasi media dan informasi, 4) etika dan empati, 5) kesehatan dan kesejahteraan, 6) e-kehadiran dan komunikasi, 7) partisipasi aktif, 8) hak dan tanggung jawab, 9) privasi dan keamanan, dan 10) kesadaran konsumen (Richardson & Milovidov, 2019).

Selain itu, ditemukan juga perbedaan lain yang dikemukakan oleh Moonsoon Choi dengan mengidentifikasi kewarganegaraan digital ke dalam empat kategori, yaitu: 1) kewarganegaraan digital sebagai etika, 2) kewarganegaraan digital sebagai literasi media dan informasi, 3) kewarganegaraan digital sebagai partisipasi dan keterlibatan, dan 4) kewarganegaraan digital sebagai resistensi kritik (Choi, 2016).

Transformasi dunia digital dalam pendidikan akan terjadi secara alami untuk bisa meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam segala hal (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2019). Hal ini terlihat dari ketersediaan media massa mendapatkan dan melakukan publikasi, munculnya metode pembelajaran terbaru, proses pembelajaran juga tidak selalu harus dengan tatap muka, selain itu juga fasilitas untuk kepentingan pendidikan yang diperlukan mampu terpenuhi dengan baik dan pembelajaran bisa dibuat dengan semenarik mungkin sehingga memudahkan dalam penjelasan suatu materi yang masih kompleks atau abstrak (Suripto, Fatmasari, & Purwantiningsih, 2010).

Akan tetapi, digitalisasi juga mempunyai dampak yang mengarah ke hal negatif dalam dunia pendidikan yaitu: adanya alih fungsi peran guru yang digantikan dengan aplikasi pembelajaran yang banyak bermunculan, terpaparnya peserta didik dengan konten negatif yang berasal dari internet yang membuat peserta didik kecanduan dengan hal itu, munculnya tindakan cybercrime, dapat memunculkan sifat individualis dan apatis di kalangan peserta didik (Sudibyo, 2011).

Kecanduan internet menjadi salah satu sindrom dengan suatu keadaan yang tidak mampu dikontrol dengan menghabiskan banyak waktu khususnya untuk menggunakan internet (Basri, 2014). Kecanduan internet memang menjadi permasalahan di kalangan remaja yang sering muncul, khususnya remaja yang berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Deonisius, Lestari, & Sarkadi, 2019).

Kecanduan internet dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu (Young dalam Basri, 2014): 1) kecanduan dalam melakukan kegiatan pencarian situs negatif (*cyber-sex addiction*), 2) kecanduan dalam melakukan kegiatan hubungan pertemanan online (*cyber-relational addiction*), 3) kecanduan melakukan kegiatan pencarian situs mengenai perdagangan atau judi online (*cyber shopping* atau *cyber casino*), 4) kecanduan memperoleh banyak informasi internet (*information overload*), dan 5) Kecanduan komputer atau program di internet seperti game online (*computer addiction*).

Teknologi internet sering digunakan untuk melakukan kejahatan dikarenakan ruang dunia maya atau dunia digital tidak memiliki yurisdiksi khusus sehingga penjahat dapat melakukan kejahatan dari lokasi mana pun melalui komputer di dunia tanpa meninggalkan bukti untuk dikendalikan (Arasi & Prasad, 2016). Beberapa kasus *cyber crime* yang sering ditemukan, seperti akses tidak sah, pencurian kartu kredit, *cyber terrorism*, peretasan situs, penyadapan data, misalnya memanipulasi data dan membuat perintah yang tidak seharusnya ke dalam suatu program komputer (Ketaren, 2016).

Penggunaan teknologi dunia digital yang tidak diikuti dengan komitmen yang kuat dan alur yang jelas serta tidak adanya pendampingan yang bijak bisa menimbulkan suatu kebebasan yang tidak memiliki batas bagi peserta didik di mana hal ini dapat memicu efek-efek lainnya yang negatif di luar konten pembelajaran (Muhasim, 2017).

Pendidikan tentunya memiliki peranan yang penting dalam mengajarkan warga negara muda yang akrab dengan dunia digital (Pramanda, Muchtarom, & Hartanto, 2018). Hal ini tentunya cocok dengan adanya penelitian dari Kominfo yang menyebutkan bahwa setidaknya ditemukan adanya 30 juta dari anak-anak ataupun para remaja yang ada di Indonesia sudah menjadi pengguna dari keberadaan internet dan sudah akrab dengan media yang ada di dunia digital (Kominfo, 2014). Pengguna internet tersebut tentunya harus memperoleh stimulan dan dorongan yang bijak untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam menekan seminimal mungkin dampak negatif dari penyalahgunaan internet

dengan pemahaman etika berinternet (Triastuti, 2017). Pendidikan diharapkan dapat membuat seseorang mampu berkontribusi dan masuk di kehidupan masyarakat dunia digital yang khususnya terkait dengan komunikasi dunia digital, literasi dunia digital dan etika dunia digital. Tentunya, guru juga diharapkan bisa terampil menggunakan dan menguasai dunia teknologi serta mengarahkannya ke hal yang positif.

Menumbuhkan karakter kewarganegaraan digital menjadi tugas mata pelajaran di sekolah, salah satunya PPKn karena menjadi mata pelajaran yang berkonsentrasi membentuk warga negara yang terampil, cerdas dan berkarakter serta berorientasi melakukan hak dan kewajiban yang sesuai dengan yang ada dalam Pancasila dan UUD 1945 (Pramanda, Muchtarom, & Hartanto, 2018). Sehingga tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat membentuk watak warga negara yang mempunyai pemahaman dan kesadaran penuh atas hak apa yang memang sudah dimiliki dan kewajiban apa yang seharusnya memang dilakukan.

PPKn salah satu mata pelajaran yang diwajibkan ada dalam pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi yang sesuai dengan peraturan Sistem Pendidikan Nasional (Winataputra, 2016). Maka, mata pelajaran ini tidak bisa diremehkan dan memerlukan adanya upaya untuk bisa mengembangkan PPKn, khususnya penggunaan teknologi untuk membentuk kewarganegaraan digital.

Dalam membentuk kepribadian siswa saat era kewarganegaraan digital tentunya tidak melupakan nilai-nilai Pancasila (Wulandari, 2020). Hal ini membuktikan bahwa membentuk kewarganegaraan digital tentunya akan disesuaikan dengan ruang lingkup yang ada dalam pembelajaran PPKn yang mencakup Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Seseorang dikatakan sudah paham literasi digital jika sudah mempunyai kemampuan atau keahlian untuk mengakses, mengidentifikasi, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi sumber daya yang bersifat digital (Rahmayanti, 2020). Tentunya, dengan kemampuan literasi digital yang menjadi elemen kewarganegaraan digital mengarah pada pengetahuan dan keterampilan menjadi salah satu pemenuhan *Smart and Good Citizen* ataupun *learning intelligence* dalam pembelajaran PPKn.

Kemudian literasi digital dalam menggunakan alat-alat digital juga diikuti etika digital dengan berlandaskan pada tanggung jawab terhadap pengguna dunia digital lainnya secara online (Rahmayanti, 2020). Hal ini membuktikan pentingnya etika, di mana etika digital perlu diajarkan khususnya mana yang baik dan tidak baik dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran PPKn (Pramanda, Muchtarom, & Hartanto, 2018).

Pemahaman mengenai kewarganegaraan digital diharapkan mampu membawa peserta didik mengarah ke hal yang positif, sehingga misi pemenuhan *Good Citizen and Smart Citizen* dapat diwujudkan sesuai

pembelajaran PPKn abad 21 dengan memusatkan pada upaya mengembangkan kecerdasan belajar (Pramanda, Muchtarom, & Hartanto, 2018). Selain itu juga, dalam era globalisasi dengan berbagai kemajuan teknologi harus bisa memenuhi kompetensi mengenai kewarganegaraan pada siswa yang meliputi: karakter, keterampilan dan pengetahuan warga negara (Sutrisno, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rini Triastuti yang berjudul “Model Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Upaya Pembinaan Kewarganegaraan Digital (Digital Citizenship) Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah” di dalam hasil penelitiannya terdapat adanya ciri khas siswa yang menggunakan TIK, kewarganegaraan digital pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, model pengembangan yang digunakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan hasil pre-test dan post-test *digital citizenship*, dan adanya faktor pendukung dan penghambat upaya memaksimalkan kewarganegaraan digital (Triastuti, 2017).

Saat pandemi Covid-19 menyebar di Indonesia membuat kegiatan pembelajaran menjadi online atau dilaksanakan melalui daring (dalam jaringan). Pembelajaran jarak jauh secara online tetap harus dilaksanakan secara aktif antara guru dan siswa meskipun tidak berada dalam satu tempat dikarenakan sekolah ditutup (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Tentunya itu dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dari berbagai platform digital seperti: aplikasi, website, jejaring sosial ataupun *learning*

management system (LMS) sebagai sarana berinteraksi dan sarana transfer materi dalam proses pembelajaran online (Gunawan, Suranti, & Fathoroni, 2020).

Sekolah yang ada di DKI Jakarta telah menerapkan pembelajaran dari jarak jauh sesuai arahan dari pemerintah, tidak terkecuali SMP Negeri 7 Jakarta. Berdasarkan keterangan dari salah satu guru di SMP Negeri 7 Jakarta, penerapan pembelajaran jarak jauh dan belajar dari rumah sudah lama diterapkan semenjak dikeluarkannya kebijakan dari pemerintah. Meskipun akses digital di SMP Negeri 7 Jakarta sudah digunakan dalam pembelajaran, tetapi pihak sekolah tidak menyarankan penggunaan aplikasi pembelajaran yang beraneka ragam, sehingga dalam hal ini peneliti tertarik dengan pembatasan akses digital sebagai elemen penting pertama dalam kewarganegaraan digital yang diperhatikan oleh pihak sekolah untuk menggali informasi terkait komunikasi digital, literasi digital dan etika digital yang sudah dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang paling sering digunakan dalam pelajaran PPKn. Dalam hal ini, peserta didik kelas 7 berada di tingkat paling awal dalam jenjang sekolah menengah pertama yang baru keluar dari jenjang sekolah dasar pastinya masih memiliki ketergantungan lebih dengan sosok seorang guru, selain itu dengan membandingkan silabus kelas 7, 8, dan 9 yang ditemukannya indikator kewarganegaraan digital terbanyak berada pada kelas 7 yaitu .

Dari latar belakang di atas, maka dalam hal ini peneliti tertarik dan ingin mengkaji penelitian lain yang belum dibahas dalam penelitian

sebelumnya dengan judul “Peran Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Kewarganegaraan Digital Kelas 7 (Studi Kualitatif Di SMP Negeri 7 Jakarta)”

1.2 Fokus dan Sub fokus Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus yang ada di dalam penelitian ini akan berfokus pada Peran Guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Kewarganegaraan Digital Kelas 7

1.2.2 Sub fokus Penelitian

Subfokus yang ada di dalam penelitian ini akan berfokus pada tiga elemen kewarganegaraan digital, yaitu: komunikasi digital, literasi digital dan etika digital.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah yang ada di penelitian ini adalah “Bagaimana Peran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Kewarganegaraan Digital Kelas 7?”

Untuk bisa memudahkannya, masalah pokok tersebut diuraikan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan komunikasi digital di SMP Negeri 7 Jakarta?
2. Bagaimana peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan literasi digital di SMP Negeri 7 Jakarta?
3. Bagaimana peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan etika digital di SMP Negeri 7 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan komunikasi digital di SMP Negeri 7 Jakarta.
2. Untuk mengetahui peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan literasi digital di SMP Negeri 7 Jakarta.
3. Untuk mengetahui peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mengajarkan etika digital di SMP Negeri 7 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna menjadi bahan rujukan atau tambahan literatur bagi peneliti lain untuk melakukan kajian dan penelitian selanjutnya yang nantinya juga memiliki kaitan dengan PPKn dan kewarganegaraan dunia digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian bermanfaat bagi sekolah untuk bisa mengetahui sejauh mana kewarganegaraan digital siswa melalui mata pelajaran PPKn, sehingga bisa ditingkatkan dalam mata pelajaran lainnya.

b. Bagi Guru PPKn

Penelitian bermanfaat bagi Guru PPKn untuk bisa mengetahui kewarganegaraan digital yang dimiliki siswa melalui mata pelajaran PPKn, sehingga dapat ditingkatkan lagi apa yang menjadi kekurangan dalam mengembangkan kewarganegaraan digital.

c. Orang Tua Siswa

Penelitian bermanfaat bagi orang tua untuk lebih mengetahui sejauh mana anaknya memiliki pemahaman digital melalui mata pelajaran PPKn.