

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 di mana teknologi dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan. Era ini memiliki tujuan untuk menjadikan manusia sebagai subjek yang dapat berperan aktif dan berkerja sama dengan *physical system*. Hal yang dimaksud merupakan sistem komputer dan sistem sekolah yang saling berhubungan dalam mencapai tujuan. Kini teknologi menjadi prioritas dalam mewujudkan kehidupan berkualitas tinggi. Untuk mencapai hal tersebut tentunya peserta didik memerlukan perubahan dalam pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk partisipasi yang tepat dan bijak. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui *digital citizenship* (Setyowati, 2021).

Digital citizenship merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dengan kompetensi seperti menafsirkan dan memahami konten digital serta dapat menilai kredibilitasnya yang kemudian berlanjut pada kemampuan dalam membuat, meneliti, serta berkomunikasi dengan alat yang tepat dan dapat berpikir kritis tentang tantangan dunia digital (Triastuti, 2019). *Digital citizenship* merupakan pengetahuan serta ketrampilan yang digunakan untuk menggunakan teknologi dengan tepat di dunia digital, mengelola resiko yang ada, dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan dunia digital secara tepat dan bijak (Setyowati, 2021).

Dengan demikian dapat disimpulkan dari kedua konsep tersebut *digital citizenship* akan membentuk peserta didik yang memiliki pemikiran kritis dan kreatif. *Digital citizenship* menjadi bukti terhadap realita yang ada dalam mengimbangi kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi telah menghadirkan istilah warga negara digital yang ditandai dengan karakteristik yaitu aktif, kritis, etis, dan bertanggung jawab, sehingga mampu memilih informasi berdasarkan fakta dan data (Pradana, 2018).

Selain sisi positif dari kemajuan teknologi yang telah dijabarkan di atas, kemajuan teknologi tentunya memiliki sisi lain yang cenderung negatif. Sisi yang dimaksud ialah seperti disinformasi, *cyberbullying* dan penyalahgunaan teknologi lainnya. Hal-hal tersebut tak jarang terjadi dalam kalangan peserta didik sebagai akibat arus keterbukaan informasi global. Disinformasi sendiri merupakan informasi yang keliru, di mana dalam situasi ini informan belum mengetahui kevalidan dari informasi tersebut namun memilih untuk tetap menyebarkannya. *Cyberbullying* menurut *think before text* merupakan perilaku agresif yang dilakukan oleh suatu kelompok atau individu terhadap seseorang, dengan menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu.

Contoh kasus penyalahgunaan teknologi lainnya ialah melibatkan para pelajar atau peserta didik seperti yang terjadi pada demo rusuh penolakan RUU Cipta Kerja beberapa waktu yang lalu, polisi menangkap 7 admin atau pemilik media sosial yang menajadi aktor penggerak dengan menghasut masa melakukan tindakan narkis saat demo pada Senin, 19 Oktober 2020 tersangka

pada kasus tersebut semuanya masih berstatus pelajar (Putra, 2020). Berikutnya yaitu kasus pornografi yang melibatkan 9 orang pelajar dimana tersangka menyebarkan foto bugil teman perempuan yang juga masih berstatus pelajar di situs porno hingga korban di dikeluarkan dari sekolah (Amelia, 2018).

Digital citizenship diperlukan dalam mendukung keberhasilan peserta didik berkomunikasi dan berinteraksi di kehidupan sehari-hari. *Digital citizenship* diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi melek teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Penguatan *digital citizenship* berkontribusi pada ketahanan pribadi peserta didik yang ditandai dengan terbentuknya pola pikir dan perilaku. Peserta didik yang mampu memanfaatkan perangkat digital diharapkan menjadi orang yang dapat menggenggam masa depan. Karena digitalisasi memberikan perubahan cara berpikir, cara hidup, serta cara berkomunikasi dan hal ini dapat diupayakan dengan penguatan *digital citizenship*.

Digital citizenship diharapkan mempengaruhi peserta didik dalam memiliki kemampuan menerima, beradaptasi, bersikap cerdas dan bijaksana terhadap keberagaman. Peserta didik yang memiliki wawasan *digital citizenship* diharapkan tumbuh sikap mencintai, melestarikan, serta menjaga kebudayaan baik lokal maupun nasional dalam dirinya. Wawasan tersebut juga diharapkan dapat membentuk pribadi peserta didik yang memiliki tingkah laku jiwa yang cinta terhadap tanah air, memiliki visi dan tujuan yang positif, serta mampu mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa di tengah derasnya arus globalisasi.

Era global tentunya memberikan tantangan yang harus dihadapi selain tantangan dalam pengembangan kualitas pengetahuan dan keterampilan, juga dalam penanaman serta pengimplementasian karakter menjadi perhatian yang harus diutamakan. Tentunya sebagai sebuah institusi yang berperan dalam mendidik sekolah menjadi tempat yang paling tepat untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang positif, serta tempat untuk berlatih dan hidup dengan karakter-karakter positif yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.

Dalam kurikulum merdeka yang saat ini digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia menerapkan program proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Terdapat enam karakter utama dalam program ini yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, serta berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Penanaman karakter kebhinekaan global ini perlu diterapkan, dilihat dari kondisi yang terjadi di dalam pendidikan Indonesia pada saat ini.

Kebhinekaan global merupakan sebuah karakter yang mengharapakan peserta didik dapat mempertahankan kebudayaan leluhur lokalitas serta identitasnya, memiliki pemikiran luas ketika berkomunikasi dengan budaya yang berbeda, sehingga kedua hal tersebut dapat menumbuhkan sikap menghargai dan membentuk budaya-budaya luhur yang positif agar tidak terjadinya pertentangan antar budaya yang dimiliki oleh bangsa (BSKAP Kemendikbudristek, 2022).

Penanaman karakter kebhinekaan global ini menjadi sesuatu yang mendesak untuk diterapkan melihat terjadinya permasalahan sosial yang berkaitan dengan penyimpangan karakter. Sebagian besar pelaku penyimpangan ini ialah peserta didik yang masih duduk dalam bangku segala jenjang pendidikan. Hal tersebut ditinjau dari data yang dikeluarkan oleh *Programme for International Students Assessment (PISA)* pada tahun 2018 dimana 41,1% peserta didik di Indonesia pernah mengalami perundungan. Dari besarnya angka persentase yang dikeluarkan oleh PISA Indonesia menduduki peringkat kelima dengan banyaknya peserta didik yang merasakan kasus perundungan oleh orang-orang terdekatnya (Sabanil et al., 2022).

Dari kedua data di atas, memperlihatkan masih kurangnya tingkat keberhasilan penguatan karakter yang dilakukan di sekolah dengan guru serta dengan orang tua di rumah dan lingkungan masyarakat (Sujatmiko et al., 2019). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa telah terjadinya sebuah kontradiksi dari realita yang sekarang terjadi di dunia pendidikan dengan pengertian pendidikan yang sejatinya sudah tertulis di dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 pada pasal 3 (Sabanil et al., 2022).

Untuk menangani hal tersebut lebih lanjut, kini pemerintah menambahkan pembelajaran digital citizenship masuk kedalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Hal ini dilakukan sebagai upaya pemerintah dalam menumbuhkan etika berdigital masyarakat khususnya pada mereka yang belum cukup umur dan masih membutuhkan pengawasan orang dewasa. Selain itu hal ini juga selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila yaitu membentuk

manusia Indonesia yang memiliki sikap, pemikiran, dan tindakan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila juga berguna untuk membentuk karakter peserta didik dalam berpikir kritis, analisis, cerdas, terampil dan sikap cinta tanah air. Sehingga melalui pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat memiliki karakter berkebhinekaan global.

Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dari pembelajaran *digital citizenship* terhadap karakter kebhinekaan global yang dimiliki oleh peserta didik. Berbagai penelitian terdahulu dari perspektif yang terkait dengan Pendidikan Digital Citizenship dan karakter yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ikhtiarti (2019) dan Setyowati (2021). Hasil penelitian (Setyowati, 2021) yang berjudul implementasi pendidikan *digital citizenship* dalam membentuk *good digital citizen* pada peserta didik SMA Labschool Unesa menyatakan bahwa pembelajaran digital citizenship dapat membentuk karakter baik pada peserta didik khususnya yaitu sikap sukarela dalam mematuhi aturan.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ikhtiarti et al., 2019) yang berjudul membangun generasi muda *smart and good citizenship* melalui pembelajaran PPKn menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 menjelaskan bahwa pembelajaran PPKn sangat diperlukan guna menumbuhkan sikap warga negara yang diharapkan bangsa. Revolusi industri 4.0 dapat membawa perubahan dalam kehidupan manusia, dan secara fundamental telah mengubah cara beraktivitas manusia dimana dapat

memberikan pengaruh yang besar terhadap prilaku, dan kebiasaan warga negara khususnya pemuda. Oleh karena itu pentingnya pembelajaran PPKn untuk membangun generasi muda yang smart and *good citizenship*.

Kedua hasil penelitian di atas menjadi landasan pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana *digital citizenship* mempengaruhi karakter kebhinekaan gobal peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan karena terbatasnya penelitian yang membahas korelasi antara *digital citizenship* dengan karakter peserta didik khususnya pada karakter berkebhinekaan global.

Relevansi penelitian ini dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah sebagai warga negara harus memahami betul bagaimana cara menjadi warga negara yang baik dalam dunia nyata maupun dunia digital. Karena pada dasarnya zaman sekarang ini sudah semakin berkembang sehingga pemahaman mengenai digital citizenship dinilai penting dan berhubungan dengan PPKN.

Selain itu pada zaman ini terdapat beberapa ancaman-ancaman yang dapat mengganggu persatuan dan kesatuan bangsa baik dalam dunia nyata maupun dunia digital. Untuk itu penerapan pengetahuan atau pemahaman kebhinekaan global dalam PPKn merupakan salah satu bentuk penghargaan terhadap sikap toleransi terhadap keberagaman atau perbedaan yang ada antar masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diberikan di atas, maka teridentifikasi beberapa masalah dalam penelitian:

1. Apakah *digital citizenship* mempengaruhi karakter berkebhinekaan global peserta didik?
2. Seberapa besar signifikansi pengaruh yang diberikan oleh *digital citizenship* terhadap karakter berkebhinekaan global peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah diberikan, tentunya penelitian yang akan dilaksanakan perlu dibatasi. Penelitian ini hanya akan membahas apakah *digital citizenship* mempengaruhi karakter berkebhinekaan global peserta didik.

Penelitian ini juga melakukan pembatasan terhadap mata pelajaran yang akan diteliti, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Literasi Digital dan Kebhinekaan Bangsa. Penelitian ini juga memberikan batasan pada pelaksanaannya yaitu hanya meneliti pada peserta didik kelas 8. Penelitian ini nantinya akan dilaksanakan pada SMP Negeri 62 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah, “Apakah terdapat pengaruh dari *digital citizenship* terhadap karakter kebhinekaan global peserta didik?”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara teoretis, informatif, maupun pengetahuan mengenai *digital citizenship* terhadap karakter kebhinekaan global peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara praktis pada beberapa pihak, yaitu:

a. Peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan karakter kebhinekaan global peserta didik melalui pembelajaran *digital citizenship*. yang mendorong peserta didik belajar untuk berpikir kritis, toleransi, bertanggung jawab, serta mencintai tanah air.

b. Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan karakter peserta didik.

c. Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu acuan dalam membuat kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

