

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini banyak tantangan yang unik dan kompleks, salah satunya adalah kemajuan di dunia digital yang telah membawa transformasi signifikan pada sistem ekonomi. Perubahan tatanan kehidupan di sisi ekonomi yang dibawa oleh dunia digital menawarkan berbagai peluang bagi warga negara untuk membangun ekonomi kewarganegaraan. Pembangunan ekonomi kewarganegaraan menjadi isu yang sangat strategis pada upaya pemanfaatan teknologi menggunakan pasar secara daring melalui pemanfaatan internet atau lebih kita kenal menggunakan istilah *e-commerce*.

Kemajuan teknologi khususnya internet yang tercipta tidak hanya menciptakan tantangan tetapi juga menciptakan peluang. Salah satu peluang dari kemajuan tersebut adalah munculnya transaksi jual beli online atau transaksi bisnis digital yang mengandalkan pemberdayaan internet yang dikenal dengan *e-commerce*. *Electronic Commerce* adalah tempat dimana barang-barang diperjualbelikan untuk konsumen di internet (Doolin, *et al.*, 2005). Di Indonesia sendiri segmentasi penggunaan *electronic commerce* semakin meningkat setiap tahunnya.

Data tersebut sejalan dengan terus bertambahnya pengguna internet di Indonesia. Pada tahun 2015 total pengguna internet di Indonesia berada pada kisaran 93,4 juta jiwa, jauh bertambah dari data pada tahun sebelumnya yang berkisar 88,1 juta jiwa pada tahun 2014 (Kementerian Komunikasi dan Informasi). Melihat data tersebut dengan jumlah pengguna internet yang semakin tinggi membawa potensi yang cukup tinggi sekitar 77% untuk menggunakan *e-commerce* baik untuk kepentingan berbelanja atau hanya sekedar mencari informasi suatu produk. Tidak hanya itu nilai transaksi yang terjadi setiap tahun dari aktivitas jual beli *online* melalui *e-commerce* ini juga setiap tahunnya semakin meningkat (Data Kementerian Komunikasi dan Informasi : 2015).

Lebih lanjut Kementerian Komunikasi dan Informasi merevisi data yang menunjukkan angka Indonesia berada pada posisi tertinggi di dunia dengan

pertumbuhan nilai perdagangan elektronik sampai dengan 78%. Posisi ini mengakibatkan Indonesia menduduki peringkat pertama disusul dengan Meksiko pada peringkat kedua dengan nilai pertumbuhan perdagangan elektronik diantara 59%. Situs pencarian *Google* bahkan memprediksi pertumbuhan ekonomi digital khususnya *e-commerce* di Asia Tenggara akan terus berlanjut. Negara yang menjadi sorotan adalah Indonesia Vietnam, Filipina, Malaysia, Singapura, dan Thailand. Kawasan Asia Tenggara mengalami pertumbuhan ekonomi digital yang rata-rata mencapai 20 hingga 30% sejak 2015. Selain itu, dipimpin oleh Indonesia dan Vietnam yang merupakan dua negara dengan nilai ekonomi digital terbesar. Negara-negara di kawasan Asia Tenggara juga dikatakan memiliki kemampuan bertahan di tengah persaingan global, kawasan Asia Tenggara berada di puncak dunia (Data Kemkonifo, diakses 10 Desember 2020)

Melihat peluang yang besar dalam transaksi bisnis melalui *e-commerce* ini tentunya harus dimanfaatkan oleh setiap warga negara untuk membangun ekonomi kewarganegaraan. Kemajuan teknologi khususnya internet tidak lagi semata-mata digunakan untuk sebatas mengakses informasi, lebih dari itu bisa dijadikan sebagai wadah untuk peluang bisnis dalam menciptakan kehidupan warga negara yang lebih sejahtera. Bahkan sumber daya alam yang terdapat dalam satu negara tidak dapat lagi menjadi unggulan utama untuk bisa dijadikan modal bersaing dengan negara lain. Sebagaimana dijelaskan Sanusi (1994, hlm.8) bahwa kekayaan sumber daya alam yang dimiliki oleh suatu negara tidak lebih penting dari kemampuan negara tersebut dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul untuk kemajuan suatu negara.

Kehadiran ilmu pengetahuan dan teknologi yang besar sangat bermanfaat bagi warga negara, karena warga negara dapat berkontribusi dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan membangun ekonomi yang lebih modern Danial (2019, hlm. 2) lebih lanjut menjelaskan bahwa:

Penemuan *e-commerce* telah mengubah cara kita hidup dan langkah di mana kita hidup dengan cara yang sangat cepat sehingga bisa lebih efektif. *E-commerce* merubah cara yang sebelumnya tidak terpikirkan. Tidak hanya barang dan jasa untuk usaha mikro, tetapi juga lintas wilayah, regional, nasional dan internasional. Ekonomi global bebas digunakan oleh siapa saja dan di mana saja.

Berdasarkan pendapat diatas kemampuan penguasaan terhadap teknologi komunikasi digital oleh warga negara menjadi syarat untuk melakukan kegiatan ekonomi digital yang wajib dimiliki setiap individu pelaku bisnis dan menjadi modal.

Digitalisasi telah menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi perubahan bentuk praktik partisipasi. Seperti telah diuraikan di atas, keterbukaan dan kebebasan dalam melakukan partisipasi membawa banyak manfaat dalam memberikan edukasi bagi warga negara dalam partisipasi politik. Namun, dampak negatif yang diakibatkan oleh karakteristik komunikasi politik di dunia maya juga menimbulkan banyak kemudharatan. Pendidikan Kewarganegaraan yang secara tradisional mempunyai target untuk membekali warga negara untuk menjadi warga negara yang baik, demokratis dan berkeadaban saja sekarang tidak lagi memadai.

Seperti yang dijelaskan Ribble dan Bayley (2007, hlm. 11), kewarganegaraan digital berhubungan dengan norma-norma perilaku yang sesuai yang menjadi pedoman warga negara dalam penggunaan teknologi di abad digital, agar pantas dan bertanggung jawab. Cakupannya sangat luas mencakup semua aspek kehidupan yang dinamakan sembilan elemen kewarganegaraan digital (*the nine elements of digital citizenship*) diantaranya:

1. *Digital Access.*
2. *Digital Commerce.*
3. *Digital Communication.*
4. *Digital Literacy.*
5. *Digital Etiquette.*
6. *Digital Law.*
7. *Digital Rights and Responsibilities.*
8. *Digital Health and Wellness*
9. *Digital Security.*

Collier (2019) lebih jauh dalam praktiknya bahwa kewarganegaraan digital adalah cara berpikir kritis dan pilihan-pilihan etis tentang konten, yang dipublikasikan, dilihat, ditulis, dikomunikasikan dari dan ke media digital, serta dampaknya terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.

Kewarganegaraan digital dapat didefinisikan sebagai norma-norma yang sesuai, serta perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi. Hal ini mengacu pada warga negara yang dapat menggunakan internet secara teratur dan efektif. Kualifikasi sebagai warga digital, seseorang biasanya harus memiliki keterampilan yang luas, pengetahuan, dan akses menggunakan internet melalui komputer, ponsel, ataupun perangkat teknologi informasi lainnya untuk berinteraksi dengan publik. Penggunaannya pun beragam mulai dari anak-anak hingga orang yang berusia lanjut asalkan mereka sudah tahu bagaimana cara menggunakan internet.

Apabila kita kaji secara lebih mendalam peluang yang tercipta dari kemajuan teknologi dan informasi yang salah satu diantaranya dengan muncul pasar *online* tentu saja membuka peluang usaha yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Dalam memanfaatkan peluang yang tercipta dari kemajuan teknologi ini tentu diperlukan jiwa wirausaha terutama dari generasi muda khususnya para mahasiswa. Pendidikan merupakan unsur yang menuntut perhatian khusus karena jenjang pendidikan yang dianggap paling tinggi membuat mahasiswa diharapkan mampu menciptakan peluang usaha baru yang mampu menyerap tenaga kerja bukan justru berorientasi untuk mencari pekerjaan. Kampus pun diharapkan mampu menjadi tempat lahirnya wirausahawan muda yang kreatif, inovatif dan mampu memenuhi tantangan kemajuan jaman.

Universitas Pendidikan Indonesia saat ini memiliki program mencari 2000 mahasiswa untuk menjadi wirausahawan. Orang yang mau mengambil risiko untuk memulai bisnis mereka sendiri biasanya disebut sebagai wirausahawan. (Kasmir, hlm. 18). Berani mengambil resiko ini adalah karakteristik utama bagi seorang wirausahawan. Keberanian ini memungkinkan mereka untuk mandiri secara mental dan mengambil risiko atau membuat keputusan yang mempertimbangkan semua konsekuensi yang mungkin terjadi. Kata “kewirausahaan” berasal dari kata “wira dan usaha”. Seseorang yang pemberani, yang patut dihormati, dan memiliki sifat-sifat terpuji disebut Wira. Usaha adalah tentang memberikan sesuatu kepada masyarakat atau melakukan sesuatu untuk orang lain.

Keputusan Menteri Koperasi dan Pembinaan Pengusahan Kecil Nomor 961/Kep/M/XI/1995 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Gerakan Nasional

Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan mengartikan kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang untuk menghadapi bisnis, serta menemukan, menciptakan, dan menerapkan metode kerja, teknologi, dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi untuk memberikan layanan yang lebih baik atau memperoleh keuntungan yang lebih baik. Dari yang dipaparkan di atas maka arti kewirausahaan adalah sebuah usaha yang dilakukan baik itu untuk menciptakan pekerjaan maupun mencari peluang kerja sampai dengan pemanfaatan teknologi atau cara kerja baru yang dapat meningkatkan efisiensi dalam mempermudah terlaksanakannya transaksi sehingga dapat menghasilkan keuntungan yang lebih besar dan untuk menciptakan lapangan kerja yang akan berdampak pada kesejahteraan warga.

Seorang wirausahawan membutuhkan kreativitas dan kejelian agar dapat melihat peluang yang ada di depannya. Sebagaimana Suryana (2010, hlm.11) mendeskripsikan kewirausahaan adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru (kreatif) dan berbeda (inovatif) yang digunakan sebagai pedoman, landasan, sumber daya, proses dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dijual dengan keberanian mengambil resiko. Lebih lanjut dijelaskan arti dari kewirausahaan, diantaranya:

1. Kewirausahaan adalah nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang digunakan sebagai dasar sumber daya, kekuatan pendorong, tujuan, taktik, kiat, proses, dan hasil bisnis.
2. Kewirausahaan adalah tindakan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*).
3. Kewirausahaan adalah proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang untuk meningkatkan kehidupan.
4. Kewirausahaan adalah nilai yang dibutuhkan untuk memulai suatu usaha (*start-up phase*) dan pengembangan usaha (*venture growth*).
5. Kewirausahaan adalah tindakan melakukan sesuatu yang baru dan berbeda yang berguna untuk memberikan nilai lebih. (Suryana, 2004, hlm. 10-11)

Berdasarkan pendapat di atas mengenai hakikat kewirausahaan, maka dapat ditarik satu benang merah bahwa kewirausahaan erat kaitannya dengan proses kreatif dan inovatif. Proses kreatifitas dan inovasi ini amat penting dalam memenuhi persoalan yang terjadi dan menjadikan persoalan tersebut sebagai sebuah peluang guna memberi nilai lebih atau memulai usaha dengan

menyesuaikan kebutuhan pasar dan kondisi ekonomi. Proses kreatif dan inovasi inilah yang nantinya menjadi jawaban terhadap permasalahan yang terjadi baik itu nantinya memberikan keuntungan secara pribadi maupun keuntungan bagi orang lain.

Pertumbuhan ekonomi suatu negara bergantung pada kewirausahaan. Merujuk pada pendapat David McClland (dalam Suryana & Bayu, 2010, hlm. 7), dikatakan bahwa seorang ilmuwan dari Amerika Serikat (AS) yang berpendapat bahwa suatu negara dapat dikatakan makmur jika memiliki jumlah wirausahawan atau *entrepreneur* yang minimal dua persen dari total penduduk. Kewirausahaan memainkan peran strategis dalam penciptaan usaha dan perusahaan baru, serta dalam penciptaan lapangan kerja. Namun jika melihat keadaan Indonesia saat ini masih tergolong kecil dan tidak sebanding dengan jumlah penduduknya.

Peluang yang tercipta dari kemajuan teknologi di era industri 4.0 serta didukung dengan adanya jaminan konstitusional yang menjamin kebebasan dan demokrasi ekonomi bagi setiap warga negara sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Pasal 33 ayat (4). Akan tetapi, ternyata peluang dan jaminan konstitusional tersebut belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh setiap warga negara. Fakta ini terlihat dari data yang menunjukkan peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia. berkisar 3,7 juta orang akibat pandemic *covid-19*. Dengan jumlah pengangguran pada Februari 2020 yaitu 6,8 juta orang menjadi 10,58 juta jiwa. Bahkan dapat diartikan mengalami kenaikan 50% dari jumlah yang ada sebelumnya (Kepala Bappenas, 2020 dalam Tirto.id). Tidak dapat disangkal bahwa kemajuan teknologi telah menciptakan dorongan kuat menuju otomatisasi pekerjaan. Akibat perubahan teknologi yang begitu cepat, permasalahan sebenarnya adalah manusia belum siap menghadapi perubahan yang begitu cepat.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006, hlm. 49) Pendidikan Kewarganegaraan adalah bidang ilmu yang fokus pada pembinaan warga negara untuk memahami dan mampu memenuhi hak dan kewajibannya, serta menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan cakap sebagaimana diatur oleh Pancasila dan UUD 1945. Sebagaimana tertuang dalam 45 butir Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila pada butir 5 disebutkan bahwa terdapat

sikap menghargai karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama serta menyenangkan kegiatan di sekitar dalam rangka hanya mewujudkan kemajuan dan keadilan sosial. (Diakses pada: <https://www.kemhan.go.id/renhan/2014/11/20/45-butir-pedoman-penghayatan-dan-pengamalan-pancasila.html>). Maka teknologi diperlukan untuk memperkuat perekonomian dan memajukan kemajuan suatu negara.

Mahasiswa sebagai orang yang disebut agen perubahan sekaligus anak muda harus berperan besar dalam pembangunan bangsa. Mahasiswa diharapkan menjadi warga negara yang melek digital yang dapat memahami bagaimana memanfaatkan teknologi untuk kegiatan ekonomi guna menciptakan kesejahteraan nasional. Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba menuangkan kajian tersebut penelitian dengan judul “Keterampilan Kewarganegaraan Digital Mahasiswa dalam Memanfaatkan *E-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan kewarganegaraan digital mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana pemanfaatan *e-commerce* oleh mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia?
3. Bagaimana keterampilan kewarganegaraan digital mahasiswa dalam memanfaatkan *e-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis Keterampilan Kewarganegaraan Digital Mahasiswa dalam Memanfaatkan *E-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat digunakan para pihak terkait dan pejabat pembuat kebijakan dalam membangun kemandirian ekonomi mahasiswa dalam upaya menciptakan kesejahteraan mahasiswa dalam menghadapi kemajuan teknologi. Adapun, secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis keterampilan kewarganegaraan digital mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Menganalisis pemanfaatan *e-commerce* oleh mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Menganalisis keterampilan kewarganegaraan digital mahasiswa dalam memanfaatkan *e-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan lebih lanjut, khususnya dalam pengembangan konsep kewarganegaraan digital mahasiswa dalam memanfaatkan *e-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Dapat dianalisisnya keterampilan kewarganegaraan digital mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia.
- b. Dapat dianalisisnya pemanfaatan *e-commerce* oleh mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia
- c. Dapat dianalisisnya keterampilan kewarganegaraan digital dalam memanfaatkan *e-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Manfaat Segi Kebijakan

Manfaat kebijakan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan tindakan atau terobosan baru dalam merumuskan kebijakan baru dan memaksimalkan penggunaan kebijakan yang ada untuk membangun ekonomi kewarganegaraan generasi muda khususnya mahasiswa yang diharapkan tidak hanya berpikir mencari pekerjaan, mereka juga harus menciptakan lapangan kerja untuk menciptakan kemandirian ekonomi warga negara yang akan berdampak pada kesejahteraan warga negara di era digital dengan menjadi warga negara digital yang bertanggung jawab.

4. Manfaat dari Segi Isu

Fenomena kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat membawa berbagai macam transformasi dalam kehidupan yang juga dapat memberikan peluang-peluang baru. Pemanfaatan *e-commerce* dalam transaksi jual beli merupakan salah satu peluang dalam mewujudkan kemandirian ekonomi warga negara. kewarganegaraan digital dalam memanfaatkan *e-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia bisa membawa dampak positif dalam pembangunan ekonomi secara mandiri untuk menciptakan kesejahteraan bagi warga negara khususnya mahasiswa.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Kerangka laporan penelitian dengan judul Keterampilan Kewarganegaraan Digital Mahasiswa Dalam Memanfaatkan *E-commerce* di Universitas Pendidikan Indonesia terdiri dari lima bab:

1. BAB I

Bab I, dalam bab I ini bersikan pendahuluan yang terdiri dari sub bab:

- a. Latar belakang penelitian.
- b. Rumusan masalah penelitian.
- c. Tujuan penelitian.
- d. Manfaat signifikansi penelitian
- e. Struktur organisasi tesis.

2. BAB II

Bab II, dalam bab II ini merupakan bagian yang mengkaji kajian pustaka secara mendalam baik itu berupa kerangka teori dan analisis. Kajian pustaka ini berisikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Konsep, generalisasi, teori, dalil, dan hukum yang relevan dengan bidang yang dikaji.
- b. Penelitian terdahulu yakni penelitian sebelumnya pada bidang studi, termasuk prosedur, subjek, dan temuan yang relevan.
- c. Posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini lingkup kajian teori mengenai pendidikan

kewarganegaraan, *civics skill*, kewarganegaraan digital, *e-commerce*, dll.

3. BAB III

Bab III, merupakan bagian tentang metodologi penelitian. Dalam bab ini, akan diuraikan:

- a. Desain penelitian.
- b. Tempat dan Partisipan penelitian.
- c. Analisis data.
- d. Isu etik.

4. BAB IV

Bab IV, inilah inti dari hasil penelitian, yang memberikan gambaran tentang data yang diperoleh dari lapangan untuk dianalisis dengan menggunakan berbagai teori yang relevan. Dalam bab ini terdiri dari:

- a. Gambaran umum lokasi penelitian.
- b. Analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V

Bab V, merupakan penutup yang terdiri dari:

- a. Simpulan, menyajikan uraian singkat mengenai hasil dan pembahasan penelitian.
- b. Implikasi.
- c. Rekomendasi.