

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan diawali dengan adanya kesenjangan antara keterlibatan, kebebasan berpendapat dan sikap demokratis anak muda dalam praktik berdemokrasi. Persoalan ini disebabkan terbatasnya pengalaman bagi anak muda untuk mengelola konflik secara demokratis. Berdasarkan tren penelitian pendidikan kewarganegaraan dalam studi-studi sebelumnya cenderung melibatkan anak muda dalam demokrasi yang struktural dan konvensional. Sehingga simulasi berdemokrasi lebih berfokus pada aspek kognitif dan afektif daripada cara mereka bertindak (konasi) untuk menyelesaikan persoalan demokrasi. Oleh karena itu, peneliti mengisi keterbatasan ini dengan mengembangkan media board game kewarganegaraan digital untuk membangun sikap demokratis. Penyematan elemen kewarganegaraan pada board game secara tersembunyi dapat mendorong peserta didik untuk bertindak secara demokratis. Permainan sebagai lingkungan yang otentik tidak hanya memotivasi peserta didik untuk terlibat, tetapi dalam kondisi bermain, peserta didik tanpa disadari akan merasakan konflik dan belajar mengendalikannya secara demokratis. Meskipun penelitian ini terbatas dalam konteks kelas dan permainan, namun membangun sikap demokratis sudah seharusnya dilakukan dalam lingkup yang lebih kecil sebelum peserta didik berada dalam laboratorium demokrasi yang sesungguhnya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Partisipasi dan keterlibatan anak muda telah menjadi topik yang menarik dalam penelitian pendidikan kewarganegaraan di beberapa dekade terakhir (Lin, 2015; Yu & Wang, 2025; Fitzgerald, dkk. 2021; Saud, 2020). Para peneliti menilai partisipasi kaum muda adalah jalan menjaga kelangsungan masyarakat demokratis (Yu & Wang, 2025; Afriadi & Fitri, 2024). Melalui partisipasi, pemuda tidak hanya dapat memberdayakan individu dan komunitas terhadap isu-isu publik (Borges, 2020) tetapi dapat mengurangi sebuah risiko. Oleh karena itu, beberapa penelitian

terus menawarkan berbagai strategi untuk meningkatkan partisipasi seperti melalui konektivitas teknologi dalam diskusi publik (Borges, 2020), terlibat sebagai aktivis kampus (Miller & Gunnels, 2020), mengikuti pemilihan siswa di sekolah (Saha & Print, 2010) dan pendidikan kewarganegaraan (Shah, 2020). Hanya saja, Grassi, dkk (2024) menilai menurunnya keterlibatan demokratis kaum muda sering disalahartikan sebagai sikap apatis terhadap demokrasi. Padahal nyatanya, perilaku kaum muda lebih berakar pada perasaan tidak aman, dan lebih menunjukkan pertanyaan kritis sebagai ekspresi diri melalui aktivitas kewarganegaraan yang melampaui proses politik formal.

Sayangnya, tren berdemokrasi anak muda saat ini yang dianggap sebuah kesadaran kritis telah menciptakan kesenjangan antara meningkatnya keterlibatan dan menurunnya sikap demokratis. Kebebasan berekspresi dan berpendapat justru sering berujung konflik karena tidak disertai bagaimana memahami masalah secara demokratis (Sundawa, 2016). Bahkan menurut IDN Research Institute (2022), keterlibatan anak muda (millennial dan Gen Z) masih sebatas di permukaan dan belum mencapai keterlibatan politik yang bermakna. Belum lagi perkembangan media yang semula sebagai sumber informasi telah bertransformasi menjadi ruang kritis untuk beropini dan berperilaku (Dumitrescu & Mughan, 2010; Tugtekin & Koc, 2020). Internet yang semula untuk mencari informasi digunakan untuk berbagi isu publik (Chan & Chen, 2024) dan konten bermuatan emosi dan moral (Bavel, dkk. 2024). Sementara itu, data IDN Research Institute (2022) menjelaskan tiga topik yang disukai generasi milenial dan Gen Z di media sosial yaitu kemanusiaan (64 %), keadilan (48 %) dan lingkungan (47 %) menunjukkan minat aktif politik generasi muda. Ini menandakan bahwa persoalan berdemokrasi anak muda saat ini tidak hanya tentang partisipasi dan keterlibatan mereka tetapi bagaimana bersikap demokratis ketika dihadapkan pada konflik.

Jika dianalisis lebih lanjut, ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kesenjangan. *Pertama*, karena kurangnya pemahaman anak muda tentang cara kerja sistem politik ketika mereka berbagi postingan atau mengajukan

petisi yang masih terasa dangkal (IDN Research Institute & Populix, 2022). *Kedua*, ruang online tidak kondusif sebagai media pengambilan keputusan demokratis (Kenna & Hensley, 2019; Dishon & Ben-Porath, 2018; Brinker, Gastil, & Richards, 2015). *Ketiga*, lebih sering terlibat dan terpapar di media sosial menjadi salah satu faktor kegagalan mengendalikan diri dan membuat masalah (Bavel, dkk. 2024; Robertson, Del Rosario, & Van Bavel, 2024). *Keempat*, kebebasan berpendapat dan emosi kaum muda untuk bersikap demokratis belum dikelola secara strategis khususnya dalam pendidikan kewarganegaraan.

Faktor di atas sejalan dengan indeks Pembangunan Pemuda (IPP) Tahun 2021 di Jawa Barat dari tahun 2015 hingga 2020 yang menunjukkan perubahan yang naik turun. Hasil ini menggambarkan bahwa pemenuhan hak individu atas kebutuhan dasar dan perwujudan keberhasilan individu atas penghidupan dan kesejahteraan serta partisipasi pemuda belum konsisten. Secara khusus, untuk domain partisipasi, terdiri atas tiga indikator, yaitu keterlibatan pemuda yang mengikuti kegiatan sosial kemasyarakatan, terlibat aktif dalam organisasi dan pemuda yang menyampaikan pendapat dalam rapat. Selama tahun 2019-2020 indeks domain partisipasi dan kepemimpinan Jawa Barat hanya sebesar 46, 67 dibandingkan dengan skor tertinggi DI. Yogyakarta yang memiliki indeks 70, 00. IPP menilai angka tersebut tidak ada perubahan atau stagnan. Hasil ini didukung oleh temuan Sianipar (2024) bahwa tingkat literasi politik dan partisipasi politik generasi muda di Kota Bandung terhadap informasi politik masih rendah. Kemajuan hanya berjalan linear di ruang publik virtual. Data penelitiannya menjelaskan sebanyak 42,3 % kaum muda di Bandung pernah terpapar informasi atau berita yang meragukan. Sebanyak 52,4 % menjawab tidak pernah menyampaikan pendapat tentang isu politik di ranah digital.

Untuk memahami persoalan tersebut, beberapa penelitian telah merekomendasikan strategi untuk mengatasinya. Penelitian oleh Akar dan Kara (2020) misalnya, tentang sikap kritis sebagai bagian dari sikap demokratis pada 1066 siswa kelas 4 sekolah dasar di Diyarbakir, Turki. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa sikap demokratis dipengaruhi cara-cara berpikir kritis dalam proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu, Akar dan Kara menjelaskan bahwa sikap kritis adalah ciri dari sikap demokratis yang diperlukan untuk memecahkan masalah sosial dan menemukan solusinya. Pendapat ini juga dipertegas oleh Yalcinkaya (2013) dalam penelitiannya tentang penggunaan penilaian kerja untuk meningkatkan sikap demokratis pada siswa kelas 7 di mata pelajaran IPS. Menurut Yalcinkaya, metode dan teknik penilaian proses maupun kinerja berkontribusi untuk pendidikan demokratis. Penilaian proses berbasis kinerja dimaksudkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dikritik dan mengkritik, bertanggung jawab, percaya diri dan persahabatan, mental dan moral akan membuat peserta didik memandang masyarakat dengan kritis.

Penelitian sebelumnya oleh Hotaman (2010) menjelaskan keberhasilan program pendidikan demokratis bergantung pada tujuan, isi dan konteks pendidikannya. Tujuannya tidak mengabaikan kelompok dan keberagaman budaya, isinya menjaga keseimbangan antara teori dan praktik serta konteks pendidikannya memungkinkan siswa memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Sikap demokratis menurut Hotaman dapat terjadi dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri melalui pengalaman dan praktik yang demokratis. Tidak hanya itu, penelitian pada 172 siswa SMA di Jawa Barat tentang hubungan pendidikan Islam dan sikap demokratis (Ratnaningsih, dkk. 2020) menunjukkan adanya korelasi antara keduanya. Penelitian tersebut menjelaskan ada peningkatan sikap demokratis dan toleransi melalui pemahaman agama Islam.

Berdasarkan hal tersebut dapat dijelaskan bahwa upaya untuk membangun sikap demokratis telah dilakukan untuk menjawab tantangan berdemokrasi. Hanya saja, pengalaman siswa untuk merasakan praktik demokratis masih terbatas. Hal ini dikarenakan kurangnya kesempatan siswa untuk terlibat dan percaya (mendukung) pada sistem demokrasi/proses demokrasi (Gajardo, dkk. 2021; Kiess, 2021; Groot & 2020; Fuchs-Schündeln & Schündeln, 2015; Carr, 2006; Hurtado, Engberg, & Ponjuan, 2003; Garrison, 2003). Keterlibatan kritis dalam kebebasan berekspresi

dan berpendapat belum dikelola melalui pengalaman-pengalaman emosional untuk tujuan demokratis. Kesempatan anak muda berdemokrasi cenderung dilandaskan pada kebebasan individu untuk memperoleh atau memperjuangkan hak namun tidak dilandaskan pada kewajiban untuk menghormati dan menghargai bahkan mengutamakan toleransi.

Ini sejalan dengan definisi sikap demokratis sebagai perilaku humanis (Casebeer, 1963; Allsup, 2003) yang memuat nilai kerja sama (Pradl, 1997; Giansante, 1985; Allsup, 2003; Taşpinar, 2006; Chukwusa, 2019; Moneva & Pedrano, 2019) maupun toleransi (Olssen, dkk. 2004; Chukwusa, 2019; Murati & Besimi, 2019; Ratnaningsih, Nahartini, Permana, & Syafruddin, 2020). Bagi masyarakat modern, sikap demokratis menjadi penting (Gu, dkk. 2002; Chandrakar, & Kumar, 2016) untuk memahami situasi yang mengancam demokrasi seperti individualisme, globalisasi, krisis ekologi, erosi kepercayaan, kompleksitas sistem sosial-ekonomi, kesenjangan kaya dan miskin (Edelstein, 2011). Tidak hanya itu, sikap demokratis juga dikaitkan dengan bagaimana mewujudkan warga negara yang baik di masa depan (Stevenson, 2010; De Groot, 2011; Kuang, & Kennedy, 2014). Sikap positif terhadap nilai-nilai demokrasi adalah syarat utama menjadi masyarakat demokratis (Kula & Aytac, 2022) untuk memecahkan masalah masyarakat modern (Gu, dkk. 2002).

Maka untuk mewujudkannya, dibutuhkan pendidikan yang bersumber pada praktik nyata dan baik dalam membentuk kepribadian demokrasi (Markovikj, 2010). Pendidikan menurut Markovikj dapat menjadi agen sosialisasi internalisasi sikap demokratis yang dipengaruhi kepribadian terbuka terhadap ide baru dan ekstrovert (positif) serta pengalaman demokratis di keluarga maupun sekolah (terlibat dalam pengambilan keputusan, menghargai keragaman, kebebasan berekspresi, toleransi dan inisiatif). Pernyataan ini menegaskan pendidikan demokrasi bukan sekedar membangun pengetahuan dan keterampilan tetapi menanamkan sikap dan perilaku yang demokratis secara kontekstual melalui praktik dan pengalaman (Akan & Tatik, 2020; Biesta, 2011; Edelstein, 2011;

Olssen, dkk, 2004). Caranya dengan kebiasaan mendiskusikan kebijakan dan isu-isu kontroversial untuk memahami ide dan konsep yang abstrak. (Kubow & Kinney, 2000; Dobozy, 2007; De Groot & Lo, 2021). Sikap demokratis adalah produk dari sumber daya individu, pengalaman pribadi, evaluasi sistem politik, modal sosial, dan konteks politik (Salinas & Booth, 2011).

Tradisi berdemokrasi telah dibiasakan melalui pendidikan kewarganegaraan (Print, Ørnstrøm, & Nielsen, 2002; Keegan, 2020; Borges, 2020; Muleya, 2020) untuk perbaikan atas ledakan isu-isu sosial, sejarah dan hukum dalam masyarakat di suatu negara (Brooks & Holford, 2009). Pendidikan kewarganegaraan timbul atas kesadaran dalam perdebatan seberapa pentingkah memahami konten dan sifat kewarganegaraan (Brooks & Holford, 2009; Biesta, 2011, hlm. 5). Ini sekaligus menjawab kritik terhadap pendidikan kewarganegaraan yang belum menyediakan kesempatan peserta didik untuk berekspresi (Muleya, Magasu, & Mweemba, 2020) dan menjawab tren ekspresi politik kaum muda di ruang online (Literat & Kligler-Vilenchik, 2018); dukungan anti demokrasi di kalangan anak muda yang meningkat namun praktik pendidikan masih mengalami ketegangan yang ideologis (antara bersikap nasionalisme atau berpikir kritis) (Westheimer, 2019).

Kegagalan pendidikan kewarganegaraan dalam menanamkan nilai dan sikap demokratis disebabkan terlalu berfokus pada definisi negara demokratis dalam perspektif hirarkis maupun nasionalisme (Law & Atkinson, 2021; Payne, dkk. 2019). Kecenderungan tersebut terjadi hampir di berbagai praktik pendidikan demokrasi melalui pendidikan kewarganegaraan. Biesta (2011) menemukan kurangnya pengembangan minat bagi kaum muda terhadap perkembangan pendidikan demokrasi tidak lain karena strategi pendidikan kewarganegaraan kurang menampilkan cara-cara yang berbeda dalam pengajarannya. Pendidikan kewarganegaraan kurang kontekstual dengan kaum muda sehingga bersifat abstrak. Pendidikan kewarganegaraan cenderung berfokus pada akuisisi pengetahuan patriotik dibandingkan dalam membangun pengalaman berdemokrasi kepada anak-anak (Payne, dkk. 2019).

Ini berarti strategi pembelajaran pada pendidikan kewarganegaraan belum mengakomodasi partisipasi dan kesadaran kritis peserta didik dalam komunitas belajar masyarakat. Akibatnya, kaum muda terbatas pada produksi pengetahuan. Keterlibatan kaum muda masih berfokus pada konsep dan bukan praktik belajar PKn (Biesta, 2011). Kebiasaan yang dinamis ini menurut Dishon (2018) menyiratkan sekolah perlu mempraktikkan demokratis di berbagai konteks secara bertahap dalam kompleksitas, bukan sekadar pengulangan. Brooks dan Holford (2009) menambahkan cara masyarakat belajar kewarganegaraan baik secara kebetulan maupun studi formal menunjukkan ekspresi kewarganegaraan menjadi kurikulum yang tersembunyi di masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan sebagai fitur ekspresi dari kurikulum hendaknya mempertanyakan sifat kewarganegaraan dan bagaimana dipelajari dan diajarkan dalam artikulasi dan praktik kewarganegaraan. Abowitz dan Harnish (2006) juga mengungkapkan bahwa pemenuhan hak-hak individu harus diberikan sebagai wujud tanggung jawab negara dan dibangun melalui pendidikan kewarganegaraan yang dirasakan belum menjawab situasi di masyarakat. Kesenjangan antara konsep dan praktik menjadi kritik terhadap wacana kewarganegaraan tersebut.

Isu umum dan klasik dalam pendidikan kewarganegaraan di Indonesia menurut Komara (2017) adalah rendahnya literasi politik peserta didik. Oleh karena itu, penyajian materi pembelajaran hendaknya kontekstual, mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata di lapangan, menyusun teori dengan praktik, antara ekspektasi dan kenyataan, mengidentifikasi masalah, dan mendorong peserta didik memunculkan alternatif pemecahan masalah. Tidak hanya itu, bila dibandingkan dengan beberapa penemuan perkembangan pendidikan di beberapa negara seperti Inggris dan Skotlandia (Biesta, 2011), Afrika Selatan (Enslin, 2003), Polandia (Leek, 2016) dan Iran (Farahani & Salehi, 2013), praktik dan teori pendidikan kewarganegaraan cenderung bersifat abstrak dan bertujuan memenuhi keinginan para pembuat kebijakan. Pendidikan kewarganegaraan masih terbatas pada depolitisasi kepentingan negara yang tidak melibatkan partisipasi masyarakat

khususnya kaum muda. Hingga terkenal dalam tulisannya, Biesta (2011) menuliskan lelucon sudah saatnya negara berhenti menjadi komandan dan mulailah menjadi pelajar bersama pelajar lainnya.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi (Pospieszna & Galus, 2018) yang bertujuan membangun solidaritas dan keadilan bagi masyarakat jika dilihat dari pernyataan Fito'o (2019) dan Pasal 37 ayat 1 dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Fito, pendidikan kewarganegaraan bertujuan menghilangkan ketidakadilan dan mewujudkan solidaritas warga negara. Sedangkan Pasal 37 ayat 1 memaknainya sebagai upaya membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hanya saja, Dishon (2018) menilai tujuan pendidikan kewarganegaraan lebih dari sekedar menumbuhkan pengetahuan, nilai dan keterampilan. Pendidikan kewarganegaraan menumbuhkan kebiasaan yang pragmatis melalui penyelidikan mendalam atas dasar prinsip-prinsip filosofis bukan abstrak. Kebiasaan yang dimaksud Dishon bukan tentang pengulangan tetapi sifat intersubjektif kebiasaan menjadi fitur keterampilan yang digeneralisasikan dalam pengembangan interaksi agar bermakna bagi peserta didik untuk terlibat di masyarakat. Artinya pendidikan kewarganegaraan tidak hanya berfokus pada pengetahuan dan keterampilan tetapi membiasakan peserta didik mengelola emosi dan tindakannya sebagai warga negara dalam mewujudkan masyarakat yang solid dan adil berdasarkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Ini didukung oleh Fito'o (2019) bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah alternatif dalam pengembangan warga negara berdasarkan nilai-nilai dari cara hidup masyarakat.

Meskipun demikian sekolah masih menjadi lembaga yang antitesis terhadap metode pembelajaran dan tindakan sosial (Dewey dalam Garrat & Piper, 2011) Suasana kelas lebih mengarah pada kepentingan individu daripada hal-hal sosial. Padahal menurut Dewantara (2013) pendidikan bertugas menuntun peserta didik sesuai kodratnya agar sesuai dengan kelangsungan hidupnya sendiri maupun orang lain. Dengan memberi kesempatan belajar dan bertanggung jawab berarti

menyiapkan kaum muda untuk kehidupan yang lebih dewasa berbasis pengetahuan, bersifat global dan selalu berubah (Cairns, 2000). Cairns beranggapan dengan memusatkan pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat menjadi sumber pemahaman reflektif untuk menciptakan kaum muda sebagai masyarakat pembelajar. Tantangan inilah yang harus dipahami oleh pendidikan kewarganegaraan karena pengalaman berdemokrasi yang terbatas sangat berpengaruh terhadap kesempatan peserta didik untuk terlibat dan percaya (mendukung) pada sistem demokrasi/proses demokrasi (Espinoza & Torrego, 2021; Kiess, 2021; De Groot & Lo, 2020; Fuchs-Schündeln & Schündeln, 2015; Carr, 2006; Hurtado, Engberg, & Ponjuan, 2003; Garrison, 2003).

Penelitian ini memfokuskan pengalaman berdemokrasi dengan mengembangkan media pembelajaran terhadap sikap demokratis. Meskipun posisi sikap biasanya menjadi kepentingan kedua dibandingkan pengetahuan dalam proses pembelajaran, pada nyatanya, sikap jadi penting karena memiliki kecenderungan untuk merespon (Simonson, 1979). Sebagian besar peneliti lebih banyak berfokus pada kesadaran, keyakinan kritis atas isu rasial dan penghargaan terhadap keragaman budaya, (Spanierman, dkk. 2008), kesetaraan, pengambilan keputusan, kerja sama (MacMath, 2008), rasa memiliki (Hope, 2012), tanggung jawab, penghargaan dan pelayanan kepada orang lain (Cohen, Pickeral, & Levine, 2010), menghormati, harapan dan harga diri, percaya, sopan dan peduli, serta pengampunan (Edgar, Patton, & Day-Vines, 2002). Termasuk sikap yang ditimbulkan karena tidak terpenuhinya pengalaman berdemokrasi yang menjadi kesenjangan seperti keterasingan dan ketidakpuasan (Hope, 2012), tidak mampu mengungkapkan keputusannya sendiri kepada orang lain (Statham & Webster, 2021) dan permusuhan (McAvoy & McAvoy, 2021).

Pada dasarnya mereka telah mengungkapkan berbagai sikap demokratis dan bagaimana mengembangkan pengalaman berdemokrasi dari peserta didik pra sekolah sampai universitas. Hanya saja sikap demokratis masih digambarkan secara umum dan belum terstruktur sebagaimana yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Begitu pula pengalaman berdemokrasi yang masih terbatas pada pengalaman baik kurikuler, interaksi interpersonal dan aktivitas sedangkan pengalaman berdemokrasi dengan media dengan pengembangan konten berbasis isu-isu kontroversial, emosi kewarganegaraan dan konsep musyawarah dengan pendekatan agonistik belum banyak dikembangkan.

Bila sebelumnya demokrasi dikonsolidasi dengan membekali peserta didik melalui pengetahuan serta keterampilan untuk memahami institusi demokrasi, mengembangkan nilai demokrasi dan terlibat dalam kehidupan politik maka melangkah lebih jauh bagaimana peserta didik mempertimbangkan keterlibatannya secara demokratis. Warga negara di masa depan perlu mengetahui cara kerja dan persyaratan demokrasi untuk melindunginya dari isu-isu yang merusaknya. Tujuannya untuk membangun masyarakat yang adil dan toleran di masa-masa sulit (Kennedy, 2019, hlm. 45). Bahkan dalam memahami ketegangan global saat ini juga dibutuhkan pendekatan pedagogi demokrasi agonistik dengan strategi musyawarah sebagai alternatif dalam menyelesaikannya (Sant, dkk. 2020). Tidak hanya itu, Nanggala (2020) juga mengungkapkan pentingnya menciptakan suasana demokratis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai efektif, karena tidak hanya melalui penjelasan materi demokratis, secara konseptual dan teoritis, tetapi dalam praktiknya.

Telah banyak penelitian tentang praktik berdemokrasi seperti oleh Zachrisen (2016) di pra sekolah Norwegia maupun Espinoza dan Torrego (2021) pada pendidikan anak usia dini di Spanyol. Meskipun dilakukan pada usia pra sekolah, variabel pengalaman berdemokrasi kedua penelitian secara kurikuler memiliki perbedaan. Zachrisen mencoba mengaitkan pengalaman kurikuler berbasis komunitas kelas dengan permainan untuk menciptakan rasa saling menghormati antar peserta didik dan guru. Permainan digunakan sebagai bentuk aktivitas untuk membangun interaksi antara peserta didik dan guru. Sedangkan Espinoza & Torrego mengaitkan pengalaman demokrasi dalam iklim kelas berbasis pedagogik yang melibatkan aktivitas dialog untuk meningkatkan keterampilan

bernegoisasi, mengambil keputusan, berpikir kritis dan resolusi konflik serta saling menghormati. Secara bersamaan, keduanya melibatkan interaksi sebagai bagian dari penciptaan pengalaman berdemokrasi. Hanya saja, Zachrisen melibatkan permainan sebagai sarannya dibandingkan Espinoza dan Torrego melalui aktivitas pengajaran. Apabila dibandingkan dengan penelitian ini, keduanya belum berfokus pada konten media untuk membangun pengalaman berdemokrasi. Permainan oleh Zachrisen masih terbatas pada interaksi sebagai tujuan berdemokrasi dan terbatas untuk mengulas desain konten atau aktivitas pembentuk sikap demokratis.

Penelitian Solomon, dkk (1996) di California dan Thornberg dan Elvstrand (2012) di Swedia pada sekolah dasar (SD) berfokus pada kelas sebagai media untuk membangun pengalaman berdemokrasi peserta didik. Meskipun demikian, aktivitas kelas dalam gambaran kedua peneliti berbeda. Salomoan, dkk menjadikan kelas sebagai komunitas demokrasi untuk meningkatkan empati, pengambilan keputusan melalui dialog yang kooperatif yang dilakukan oleh guru sedangkan Thornberg dan Elvstrand mengembangkan pengalaman berdemokrasi peserta didik melalui partisipasi kelas untuk melatih kemampuan bernegoisasi dan empati antara peserta didik dan guru. Kedua penelitian berfokus pada empati yang dibangun melalui interaksi dari aktivitas kelas. Hanya saja ini belum cukup mengungkapkan desain kelas yang demokratis karena cara mengajarkan empati perlu terjadi dalam sosiopolitik dan konteks rasial, yang sangat dipengaruhi oleh ketidaksetaraan dan ketidakadilan, dengan dampak serius pada kehidupan peserta didik (Simmons, 2019) bahkan dalam pendidikan kewarganegaraan (Darwich, 2020).

Pengembangan kelas demokrasi juga dilakukan oleh Lieberkind (2015) pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Skandinavia dan Haraldstad, dkk (2022) di Norwegia. Keduanya meneliti bagaimana pengalaman demokrasi dibangun melalui dialog kelas untuk proses pengambilan keputusan. Lieberkind menciptakan dialog dengan melibatkan pedagogik guru dalam pelatihan di kelas untuk mengetahui proses berdemokrasi dan kewarganegaraan sedangkan Haraldstad menawarkan dialog kelas sebagai kegiatan sekolah yang mampu

menciptakan interaksi peserta didik dan guru karena berperan dalam proses pengambilan keputusan. Haraldstat berharap sekolah dapat menjadikan dialog sebagai praktik wajib dalam kegiatan sekolah seperti dialog wajib guru-murid, dewan murid dan diskusi kelas. Kedua penelitian pada dasarnya mendukung bahwa pengalaman dibentuk melalui pembiasaan yang dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu pedagogik guru dan peran sekolah untuk mendesain kelas demokratis. Kedua pendapat ini didukung oleh Johnson dan Smith (1953) maupun Olssen, O'Neil, Codd (2004). Keduanya sepakat bahwa praktik demokrasi dipengaruhi oleh peran guru atau instruktur baik dalam kelas maupun sekolah.

Hanya saja keduanya menjelaskan bahwa konten dan prinsip-prinsip yang melandasinya harus jelas. Olssen, dkk. (2004) bahkan menyebutkan pengalaman berdemokrasi dalam pendidikan dirasakan hanyalah sebuah perayaan karena prinsip yang melandasi praktiknya belum jelas. Kepedulian terhadap keadilan dan komitmen harus menjadi prinsip-prinsip membangun pengalaman. Selain itu, dibutuhkan pemikiran terbuka, toleransi keanekaragaman, keadilan, rasional, menghormati kebenaran dan kritis. Faktor-faktor inilah yang menjadi penguatan terhadap sikap demokrasi yang akan dikembangkan oleh penelitian ini.

Tidak jauh berbeda dengan penelitian sebelumnya, pengalaman berdemokrasi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) oleh Rubin (2007) di Amerika Serikat dan Mncube (2012) di Afrika Selatan maupun Eckstein dan Noack (2014) di Jerman masih melibatkan peran kelas dan sekolah. Rubin hanya menambahkan variabel kritis dan santun dalam dialog kelas sebagai aktivitas yang melatih peserta didik. Pendapat ini menguatkan bahwa pengalaman berdemokrasi dapat dirasakan melalui dialog kritis namun santun sehingga menunjukkan sikap positif terhadap demokrasi. Di sisi lain, Mncube menilai budaya partisipasi untuk mengambil keputusan adalah cara untuk mengalami demokrasi. Partisipasi bagi Mncube adalah modal yang harus dibudayakan. Sedangkan hasil penelitian Eckstein tidak jauh berbeda dengan Haraldstat, dkk. (2022). Menurut Eckstein, partisipasi dalam berdialog tidak sekedar proses pengambilan keputusan tetapi

saling menghormati. Ketiga pendapat menggambarkan pengalaman berdemokrasi sebagai hubungan antara partisipasi dan interaksi bersama orang lain karena adanya tujuan untuk saling memahami, menghargai dan menghormati. Terciptanya keharmonisan menjadi tujuan berdemokrasi melibatkan peran media seperti kelas maupun sekolah sebagai sosialisasi nilai. Kelas dan sekolah menciptakan ruang dialog antar peserta didik, guru dan keduanya. Komunikasi antar keduanya masih dibangun melalui aktivitas yang terbatas sehingga belum menjelaskan apa yang dibutuhkan dan harus dikembangkan di dalam media.

Keterlibatan aktif warga negara dan sikap demokratis menjadi dilema secara teoritis. Perdebatan antara apakah keduanya saling berkaitan dan faktor apakah yang menguatkan menjadi kajian penting dan relevan. Ananda dan Bol (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Does Knowing Democracy Affect Answers to Democratic Support Questions? A Survey Experiment in Indonesia* menunjukkan bahwa pertama, pemahaman demokrasi lebih besar berpengaruh terhadap dukungan demokrasi untuk individu berpendidikan rendah, sedangkan bagi yang berpendidikan tinggi tidak terlalu berpengaruh. Ini menunjukkan bahwa bahkan di negara demokrasi seperti Indonesia, terdapat 40–50% warga negara yang memiliki pemahaman memadai tentang demokrasi untuk memberikan tanggapan yang tepat atas pertanyaan dukungan demokrasi. Tetapi banyak dari mereka memberikan jawaban yang kurang informasi. Kedua, dorongan pemahaman demokratis tidak menghasilkan lebih banyak dukungan untuk demokrasi. Sebaliknya, itu menurunkan kemungkinan melaporkan preferensi untuk demokrasi daripada otokrasi. Artinya, mengetahui demokrasi tidak selalu berarti mencintainya. Lebih lanjut, hasil penelitian juga menantang asumsi bahwa individu dengan pemahaman demokrasi yang rendah memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Perlakuan tersebut malah menurunkan kepuasan terhadap demokrasi.

Nancy (1992) mengungkapkan pengalaman dapat mengembangkan sikap demokratis apabila efeknya dapat dirasakan melalui pembelajaran politik. Perbandingan historis dan interaksi politik sebagai sumber pembelajaran politik

menjadi kunci rekonstruksi demokrasi (Nancy, 1992). Melengkapi pendapat Nancy, Mattes, dan Bratton (2007) menilai sikap demokratis terbentuk dalam proses yang utuh antara warisan politik nasional melalui kesadaran kognitif dan pengalaman urusan publik. Keduanya menggambarkan keterlibatan dan sikap demokratis adalah proses politik yang dibangun melalui kesadaran kognitif dan interaksi sejarah politik.

Berbeda dengan keduanya, Halman (2003) menilai keterlibatan aktif warga negara dalam organisasi belum terbukti mewujudkan sikap demokratis karena penelitian yang ada masih berfokus pada motif yang mendorong orang terlibat dalam kegiatan sukarela dibandingkan dengan konsekuensi keterlibatannya. Tapi Hogghe (2003) menilai sikap demokratis justru memiliki keterlibatan secara sukarela. Selama ini penelitian-penelitian tentang sikap demokratis menurut Hogghe masih terbatas pada pertanyaan yang sifatnya mengarah pada status keanggotaan seperti berapa lama bertahan dalam organisasi tersebut dan bukan pada bagaimana proses keterlibatan membentuk sikap demokratis. Oleh karena itu, keterlibatan warga negara dalam proses demokrasi harusnya tidak hanya terbatas pada pengetahuan dan pikiran namun menjiwai (hati) melalui pengalaman dalam praktik berdemokrasi (Mellor & Kennedy, 2003).

Maka dari itu, Pretsch dan Ehrhardt-Madapathi (2018) menyinggung lembaga seperti sekolah dapat membentuk sikap demokratis dengan menerapkan perlakuan adil bagi peserta didiknya melalui hubungan timbal balik akibat terjadinya pertukaran sosial. Sekolah menurut Pretsch dan Ehrhardt-Madapathi menjadi lembaga sosialisasi untuk menerapkan perilaku adil sehingga peserta didik merasakan dan mengalami keadilan. Hal ini terjadi karena peserta didik cenderung menganggap dirinya berada dalam lingkungan yang demokratis. Pendapat ini mengidentifikasi bahwa sikap demokratis dapat dijiwai apabila ada media yang membuka interaksi antara peserta didik dan pengalaman berdemokrasi. Penemuan Careja dan Emmenegger (2012) pada sekelompok imigran menunjukkan bahwa pengalaman migrasi memiliki pengaruh yang signifikan hanya jika sikap ini terkait

dengan objek yang diasosiasikan dengan peningkatan status materi (ekonomi) dan kognitif migran serta kualitas demokrasi yang mapan yang memiliki efek nyata dibandingkan dengan negara asalnya. Artinya sikap demokratis dapat terbentuk apabila media seperti situasi maupun kondisi yang ada membentuk pengalaman bermakna terhadap diri seseorang.

Pengalaman berdemokrasi dalam tataran praktis pada dasarnya telah terbangun dalam ruang dialog pada pendidikan kewarganegaraan antara peserta didik dan guru (Print, Ørnstrøm, & Nielsen, 2002) maupun budaya sekolah itu sendiri (Andersson, 2018). Menurut Print dan Nielsen, ketika peserta didik memberikan penilaian atas proses pembelajaran yang terjadi maka secara tidak langsung, peserta didik telah membangun sikap demokratisnya. Sehingga dibutuhkan peran pendidik untuk membentuk pengalaman ini (Carr, 2008). Carr menambahkan bahwa dalam kesempatan menciptakan tersebut, guru juga perlu dibangun literasi politiknya secara kritis. Pendapat Carr pada dasarnya berfokus bagaimana guru berperan penting dalam proses literasi media. Di sisi lain, Andersson (2018) menilai bahwa sikap demokratis dengan membangun pengalaman belajar peserta didik difokuskan justru pada budaya sekolah. Karena apabila terjadi distorsi pada pengalaman demokrasi maka sikap demokratis juga akan terpengaruh. Maka perlu dibuka interaksi dalam budaya sekolah yang partisipatif dan menyenangkan. Pendapat ini menggambarkan bahwa pengalaman dibentuk karena adanya pembiasaan yang menghubungkan antara tindakan dan komunikasi. Interaksi peserta didik dengan guru dan temannya atau budaya sekolah dapat menjadi pengalaman yang membentuk caranya untuk bertindak.

Berkaitan dengan itu, pendidikan demokrasi dalam teori Dewey (1903) membebaskan cara bertindak dan berpikir baik kepada guru dan peserta didik. Maka yang dibutuhkan guru menurut Dewey adalah pelatihan, karakter dan kecerdasan individu sedangkan peserta didik perlu dibangun kecerdasannya melalui pengalaman belajar yang bersumber dari kasih sayang, pertumbuhan sosial dan penyelidikan ilmiah. Pendapat Dewey seolah menegaskan bahwa inilah yang

dibutuhkan oleh peserta didik dalam pengalaman berdemokrasi di kelas. Namun hal tersebut bagi Olssen, dkk. (2004) masih dianggap sebuah perayaan karena prinsip yang melandasi praktiknya belum jelas. Kepedulian terhadap keadilan dan komitmennya belum menjadi prinsip-prinsip untuk membangun pengalaman demokrasi.

Dibutuhkan pemikiran terbuka, toleransi keanekaragaman, keadilan, rasional, menghormati kebenaran dan kritis (Olssen, dkk. 2004). Dimulai dari kerangka moral individu dan kesehatan emosional serta fisik mereka untuk mengembangkan rasa diri yang positif dan rasa empati dan solidaritas yang mungkin sangat berbeda dari diri mereka sendiri. (Faulks, 2006). Seperti yang dikatakan oleh Lehman (1958) bahwa perbedaan sikap dan nilai dihasilkan dari perbedaan latar belakang budaya yang berbeda. Sehingga untuk membentuk sikap dan nilai dibutuhkan proses identifikasi dan model yang dimodifikasi berdasarkan pada pengalaman, hubungan, kepribadian individu, persetujuan kelompok baru dan persepsi subjek (Lehmann, 1958). Itu artinya proses pembentukan sikap membutuhkan identifikasi prinsip dan praktik model yang melandasinya terbentuknya kepribadian demokratis seseorang.

Salah satu cara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui modifikasi media permainan. Permainan telah membuktikan mempengaruhi perubahan sikap (Knol, & De Vries, 2011; Janakiraman, Watson, & Watson, 2018; Nishio, dkk. 2018). Melalui pesan yang terkandung pada media (Simonson, 1979), permainan menjadi strategi instruksional dalam menerapkan prinsip dan konsep yang menghubungkan teori dengan kehidupan nyata (Sprengel, 1994; Binmore, 2007). Dalam teori permainan, hal tersebut mengkondisikan pemain secara rasional konservatif dalam konteks negosiasi dan hasil melalui kerja sama dan konflik (Garson, 2012).

Permainan (*game*) dapat mewakili karakteristik lingkungan belajar yang memotivasi secara intrinsik seperti rasa ingin tahu, tantangan, fantasi dan kontrol (Rieber, 1996). Adaptasi pembelajaran tradisional terhadap gaya kaum muda dalam

memproses informasi baik secara visual dan lintas media menyebabkan game menjadi media dan instrumen alternatif dalam pendidikan (Knol, & De Vries, 2011). Sifatnya yang otentik menggambarkan integral kehidupan sosial budaya peserta didik dalam keadaan penuh perhatian (Rieber, hlm. 52-53). Melalui *game*, peserta didik belajar sambil melakukan (Nordby, dkk. 2016) bahkan merasakan konsekuensi atas suatu tindakan sebelum menghadapi dunia nyata dengan aktif terlibat dalam desain dan modifikasi permainan (Butler, 1988). Bermain menjadi mediator kuat bagi seseorang untuk belajar sepanjang hidup (Rieber, 1996) bahkan menjadi bagian dari belajar yang popularitasnya semakin meningkat (Butler, 1988).

Meskipun demikian, menurut Simonson (1979) hubungan antara media pembelajaran dengan perubahan dan pembentukan sikap belum menghasilkan kesimpulan tunggal yang membuktikannya. Kondisi ini dikarenakan belum banyak peneliti yang mengintegrasikan proses refleksi dalam pengalaman belajar (Paras, 2005). Akibatnya game dan bermain sebagai sumber interaktivitas sering mengalami kesalahpahaman sehingga potensi penggunaannya terbatas untuk lingkungan belajar peserta didik maupun orang dewasa (Reiber, 1996, hlm.55). Padahal menurut Reiber, bermain dapat menjadi akomodasi dan asimiliasi tidak hanya bagi anak-anak bahkan untuk orang dewasa karena mengajak bermain berarti meminta mereka melakukan sesuatu secara alami.

Pranic dan Batinovic (2021) menambahkan bahwa pengalaman bermain non komputer lebih menjanjikan untuk meningkatkan pengetahuan dan berguna untuk mempelajari seni desain bermain (Lerner, 2014). Salah satunya dimulai dengan permainan papan atau board game yang bertujuan memusatkan perhatian peserta didik terhadap mekanika dan logika permainan (Lerner, 2014, hlm. 25). Lerner menilai meskipun video game memiliki potensi mengubah dunia, namun terbatas pada pertemuan tatap muka, mahal dan berdampak kecil. Baginya interaksi tatap muka tidak boleh digantikan oleh game digital walaupun dapat dilengkapi oleh game digital. Maka dari itu, tanpa mengurangi interaksi tersebut, peneliti berusaha menjelaskan bagaimana board game berbasis digital dapat digunakan

sebagai media untuk membangun sikap demokratis. Pemilihan board game digital sebagai media dilandaskan pada pendapat Reiser dan Gagné, (1983) yang melihat pada kebutuhan, lingkungan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Penelitian tentang board game pada kewarganegaraan telah banyak dilakukan dan cenderung membahas tentang esensi board game untuk sekedar memotivasi (Ismail, 2019; Klun, 2020; Tapingkae, 2020) dan keterampilan sosial (Bosma, dkk. 2019; Cardinot & Fairfield, 2019; Cheng, dkk. 2019; Chagas, dkk, 2020; Martín-Lara dan Calero, 2020; Kriz, 2020). Tidak hanya itu, board game masih berfokus pada media pengetahuan dalam pembelajaran (Bosma, dkk. 2019; Cardinot & Fairfield, 2019; Kriz, 2020). Masih sedikit yang spesifik membahas persoalan board game sebagai media kewarganegaraan dalam pembentukan sikap demokratis. Konten kewarganegaraan cenderung digunakan sebagai pengetahuan berupa hafalan maupun memotivasi untuk belajar kewarganegaraan sehingga unsur sikap demokratis jarang dibicarakan. Diperlukan penelitian sistematis yang mengidentifikasi pengaruh pendekatan berbasis permainan jangka panjang dalam pendidikan kewarganegaraan formal maupun keterampilan kewarganegaraan peserta didik (Aura, Hassan, & Hamari, 2022).

Dimulai dari penelitian Thakur dan Thomas (2014) tentang literasi kewarganegaraan melalui board game agar peserta didik mampu berpartisipasi aktif dan melakukan perubahan baik untuk komunitasnya dan masyarakat global. *Game* yang berjudul “*Be a Good Citizen Game*” dirancang dengan memasukkan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya untuk mempromosikan kewarganegaraan agar peserta didik lebih siap dalam menghadapi situasi di masyarakat baik secara lokal, nasional dan global. Adapun penelitian Rogerson, Gibbs dan Smith (2018) yang membahas hubungan kompleks antara kompetisi dan kerjasama dalam permainan boardgame. Tujuannya untuk menganalisis bagaimana pengetahuan tentang game didistribusikan di antara para pemain dan komponen game, dan memeriksa bentuk kerjasama dan kolaborasi yang

terjadi selama bermain. Rogerson, Gibbs dan Smith lebih memperkuat esensi penggunaan board game.

Barger (2015) menjelaskan dua hal pemanfaatan simulasi game berbasis *web* di kelas studi sosial dan penerapannya dalam analisis media tentang kewarganegaraan berbasis simulasi *web* yang populer. Barger menilai dengan perencanaan, analisis, dan implementasi simulasi *game* yang cermat, guru dan pelajar dapat melampaui buku teks dan membangun koneksi penting dengan konten yang lebih baik dialami daripada sekadar diamati. Tidak hanya itu, Suprpto, Hartanti, dan Latumahina (2019) tentang desain board game untuk membangun toleransi terhadap keberagaman demi menjaga keutuhan NKRI. Tujuannya untuk mengembangkan permainan untuk meningkatkan toleransi anak terhadap keberagaman masyarakat.

Menurut Chang (2017) media dapat membentuk sikap demokratis apabila memberikan informasi urusan publik dan memperluas pemahaman politik demokrasi sehingga warga negara dapat terlibat secara demokratis maka konten informasi pada board game mencoba memasukkan informasi tersebut sebagai penguatan yang mendorong sikap demokratis. Terpaan media terhadap isu-isu politik dapat mempengaruhi dan membuat mereka mencari lebih banyak informasi untuk mendukung ide-ide mereka (Vongprasert, 2018). Kebaruan lainnya dengan melibatkan unsur agonistik dan emosional pada berita atau kasus sebagaimana yang dijelaskan oleh Keegan (2021) bahwa keduanya sebagai bagian dari literasi kewarganegaraan kritis yang mampu mendorong komitmen demokratis meskipun masih diperlukan batasan dan efek pengaruh dari emosi yang terlalu besar.

Burroughs, dkk. (2009) menjelaskan bahwa urgensi mengajarkan literasi menjadi penting bagi generasi muda sehingga peran guru sangat penting. Sedangkan bagi Martens dan Hobbs (2005), literasi media dapat membangun keterampilan analisis terhadap informasi sehingga penting mengembangkan keterlibatan sipil peserta didik. Kemampuan literasi dijelaskan dapat berpengaruh karena peserta didik memahami efek dan pesan serta latar belakang tentang media

sehingga mampu mengontrol diri dalam memahami informasi. Ia juga menambahkan bahwa untuk membentuk sikap demokratis maka keterlibatan sipil peserta didik perlu dibangun dengan literasi media. Literasi media dapat meningkatkan keterlibatan anak muda (Kahne & Bowyer, 2019; Brown, 2019; Mihailidis, 2018). Ini berarti literasi media mempromosikan keingintahuan dan proses berpikir peserta didik secara kritis.

Kahne, Lee dan Feezell (2012) menilai media online secara digital memuat isu-isu politik yang bisa jadi berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik, sehingga dibutuhkan adanya frekuensi dan distribusi kegiatan literasi media digital. Pertumbuhan pendidikan literasi media berita pada individu dapat berkontribusi pada sikap dan perilaku demokratis (Tully & Vraga, 2017). Dengan kata lain, pendidikan literasi media dapat berkontribusi dalam membangun sikap demokratis apabila di dalamnya memuat kemampuan untuk memahami informasi baik berita maupun kasus apapun itu dan media yang menyertainya sehingga seorang peserta didik mampu memahami tujuan dari informasi. Hal ini menjadi penting karena pendidikan kewarganegaraan adalah media pendidikan demokrasi yang membangun sikap demokratis warga negaranya sejak dini.

Bermain dalam pendidikan kewarganegaraan lahir untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik terhadap konsep-konsep yang abstrak (Aura, Hassan, & Hamari, 2022). Dengan kata lain terdapat tantangan pedagogis untuk membuat kewarganegaraan lebih bermakna (Aura, dkk. 2022). Board game atau dalam penelitian ini disebut board game kewarganegaraan digital atau dikenal dengan *civic board game* menurut Stoddard, dkk. (2016) berpotensi memenuhi tujuan pendidikan demokrasi. Game menempatkan pemain dalam simulasi berkaitan dengan cara pemerintahan-pejabat pemerintah dan selaras mengenai keterampilan dan peran masyarakat. Namun, bagi DeVane (2017) hal tersebut dianggap sebagai transformasi identitas dan bukan mediasi ekologi dalam pembelajaran sosial. Thatcher (2017) menguraikan bahwa board game dapat meningkatkan kompetensi kognitif, emosional dan kolaborasi sosial peserta didik melalui kerja sama,

komunikasi, partisipasi, berpikir kritis dan pengalaman mengalami. Dalam kajiannya, Thatcher menerjemahkan board game sebagai media pembelajaran tersembunyi, menggali cara berpikir kritis dan positif dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Melalui board game, peserta didik belajar berkolaborasi membangun pilihan dalam mengambil keputusan untuk mencapai tujuan tertentu.

Maka dari itu, penelitian ini secara umum mengembangkan board game kewarganegaraan digital untuk membangun sikap demokratis. Pemilihan board game sebagai media didasarkan pada karakteristik peserta didik yang dalam tipologi generasi dikategorikan pada usia yang lahir setelah tahun 1995 dan sedang bersiap menjadi tenaga kerja masa depan yang cenderung aktif dan dekat dengan digital (Cilliers, 2017; Seemiller & Grace, 2017; Francis & Hoefel, 2018). Tantangan mengajar Gen Z adalah kita harus bergerak melampaui strategi belajar tradisional dan mencari cara memahami imajinasi dan minat mereka (Cilliers, 2017, hlm. 196). Di sisi lain, penelitian ini menyorot sikap demokratis siswa SMA karena penelitian yang membahas tentang isu ini relatif lebih sedikit sebagaimana dijelaskan Erbil dan Kocabas (2017, hlm. 223). Selain itu, penelitian dilakukan kepada peserta didik SMAS BPK Penabur Bandung khususnya di kelas XII dengan pertimbangan transisi dari SMA ke universitas. Bagaimana gambaran sikap demokratis yang selama ini dimiliki oleh siswa SMA dan terjadi di masa transisi untuk mendukung proses berdemokrasi selanjutnya.

BPK Penabur Bandung dipilih sebagai lokasi penelitian karena selain dikenal sebagai yayasan dengan sekolah berprestasi sangat baik di nasional, hasil survei kepada 268 peserta didik kelas XII secara acak di dua sekolah pada Tahun 2022 baik di SMAS 1 maupun SMAS 2 BPK Penabur Bandung menunjukkan adanya keterbatasan pengalaman. Terdapat 97 peserta didik (45 %) memiliki keterbatasan dalam menyelesaikan masalah secara demokratis, 60 Orang (28%) sudah terbiasa melakukan dialog dan 57 orang (26, 6%) menjawab kadang-kadang saja. Tidak hanya itu, ketidaktahuan peserta didik terhadap isu politik juga disebabkan karena isunya terlalu berat (79 peserta didik atau 36,9%), tidak suka

dengan isu politik (70 orang atau 32,7 %) dan yang menyatakan tahu hanya 51 peserta didik (23, 8 %) dan tidak terlalu penting 14 orang (6,5 %). Hasil survei juga menunjukkan bahwa 141 peserta didik (52, 6 %) hanya kadang-kadang saja menggunakan dialog atau diskusi dalam menyelesaikan suatu masalah karena bergantung pada masalahnya saja dan 127 orang (47, 4 %) selalu berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.

Faktor penyebabnya didukung penelitian sebelumnya oleh Chandra dan Munthe (2013, hlm.59) di tiga sekolah (SMAS BPK Penabur Bandung, SMA Mardiyuwana Sukabumi dan SMAS BPK Penabur Cianjur) bahwa peserta didik bimbang (*gamang*) menghadapi identitas mereka dalam kebangsaan Indonesia, terlalu eksklusif dalam hal bermasyarakat, tidak berkehendak untuk berbaaur maupun berkontribusi terhadap masyarakat dan tetap mempertahankan keorisinalitasan suku Tionghoanya. Namun dari hasil penelitian disertasi Wiriaatmadja (1992) semangat demokratis peserta didik khususnya di SMAS 1 BPK Penabur Bandung telah sejak lama dikembangkan melalui penguatan pendidikan kebangsaan dalam pengajaran sejarah nasional. Alasan ini memperkuat temuan Mattes dan Bratton (2007) bahwa sikap demokratis terbentuk dalam proses yang utuh antara warisan politik nasional melalui kesadaran kognitif dan pengalaman urusan publik.

Menezes (2003) menambahkan bahwa sikap demokratis dapat dibentuk dari pengalaman yang bermakna dan menantang sebagai akibat dari proses interaksi antara dirinya dan orang lain. Apabila merujuk pendapat ini, sikap demokratis dan pengalaman berhubungan signifikan jika tercipta peluang yang terintegrasi dari hasil refleksi yang baik dalam diri seseorang. Namun pada nyatanya pengalaman berdemokrasi selama ini masih terbatas khususnya pada etnis minoritas khususnya peranakan Tionghoa di Indonesia. Menurut Willmott (1956, hlm. 66), hal ini dipengaruhi sejarah keberadaan mereka di Indonesia yang tidak memberi alasan untuk menjadi warga negara yang antusias meskipun terdapat sejumlah kecil orang Tionghoa yang sepenuh hati mengidentifikasi diri sebagai Indonesia. Willmott

menilai mereka yang mencintai Indonesia memiliki ciri-ciri kewarganegaraan yang baik seperti patriotisme, patuh pada hukum, disiplin, dan tingkat kejahatan rendah. Hal ini dimotivasi untuk meredakan prasangka minoritas. Sebaliknya, mereka yang tidak antusias kerap melakukan pelanggaran bisnis atau penghindaran peraturan keuangan dan ekonomi.

Menurut Willmottm (1956) etnis Tionghoa memilih menjadi WNI karena beberapa faktor yaitu, pertama, kebanyakan menganggap Indonesia sebagai rumah mereka (telah menghabiskan hidup mereka, mencintai secara alami Indonesia dan cara hidup mereka). Kedua, alasan sentimental, yaitu ingin melihat etnis china kembali. Ketiga, ketidakmampuan kondisi untuk kembali ke negara Tiongkok akibat cara hidup yang berbeda seperti bahasa. Bagi mereka (anak peranakan Tionghoa) memilih WNI akan lebih baik untuk mendapatkan jaminan perlindungan hak dan hukum dibandingkan statusnya sebagai warga negara asing.

Survei juga mengungkapkan bahwa meskipun jenis permainan yang sering dimainkan peserta didik adalah video game (194 peserta didik atau 72,4%) dan 54 peserta didik atau 20,1% memilih board game, namun mereka (153 peserta didik atau 57,1%) meyakini bahwa game masih relevan untuk melatih proses pengambilan keputusan bahkan 145 peserta didik (54,1%) pernah bermain *board game* untuk berlatih mengambil keputusan saat diskusi.

Berdasarkan pada kajian tersebut, maka strategi pengembangan media berdemokrasi dalam pendidikan kewarganegaraan pada penelitian ini memilih board game kewarganegaraan digital dengan melibatkan pendekatan emosional, konsep musyawarah agonistik yang berbasis pengalaman melalui isu-isu demokrasi yang kontroversial. Kebaruan ini diperkuat dengan teori literasi dan pendidikan demokrasi sehingga membentuk sikap demokratis. Penelitian diharapkan mampu mengkonstruksikan kebutuhan demokratis untuk menjawab masalah-masalah kewarganegaraan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penelitian secara umum adalah bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (*civic board*

game) untuk membangun sikap demokratis peserta didik SMAS BPK Penabur di Kota Bandung. Adapun rumusan masalah penelitiannya diantaranya:

1. Bagaimana gambaran sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn yang selama ini dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan di SMAS BPK Penabur Bandung?
2. Bagaimana pengembangan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) dalam membangun sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) untuk membangun sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian secara umum bertujuan untuk mengembangkan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) untuk membangun sikap demokratis peserta didik. Secara khusus, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Menganalisis sikap demokratis peserta didik dan media pembelajaran PPKn selama ini yang dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan di SMAS BPK Penabur Bandung.
2. Mengembangkan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) dalam membangun sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung.
3. Menguji pengaruh media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*) terhadap sikap demokratis peserta didik di SMAS Yayasan Penabur di Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat/Signifikansi dari Segi Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pendidikan politik melalui pengembangan board game kewarganegaraan digital sebagai media

sosialisasi nilai dalam kesadaran berdemokrasi. Penelitian secara teoritis bermanfaat dalam membangun dan mengembangkan kerangka teoritis dan konseptual mengenai strategi pembelajaran demokrasi dalam pendidikan kewarganegaraan baik berupa media maupun model secara kurikuler.

1.4.2 Manfaat/Signifikansi dari Segi Kebijakan

- 1 Board game kewarganegaraan digital menjadi media sosialisasi terhadap urusan publik, membangun dan mendorong keterlibatan masyarakat khususnya anak muda secara demokratis dalam proses kebijakan publik terkait isu-isu kewarganegaraan.
- 2 Board game kewarganegaraan digital mempromosikan sikap demokratis sebagai bagian dari proses penyelesaian masalah terhadap masalah dan isu-isu kewarganegaraan.
- 3 Board game kewarganegaraan digital memuat informasi dan konten kewarganegaraan sebagai upaya literasi warga negara terkait masalah-masalah kewarganegaraan.

1.4.3 Manfaat/Signifikansi dari Segi Praktik

1. Bagi generasi muda, board game kewarganegaraan digital sebagai media pendidikan demokrasi akan memberikan pengalaman nyata dalam mengenal isu-isu demokrasi secara kontekstual dan meningkatkan kesadaran berdemokrasi.
2. Bagi pendidik, board game kewarganegaraan digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran sebagai strategi dalam membangun dan mengembangkan kesadaran peserta didik dalam berdemokrasi di kelas.
3. Bagi sekolah, media board game kewarganegaraan digital dapat menjadi media peningkatan kesadaran berdemokrasi bagi peserta didik sehingga tidak hanya terlibat dalam program sekolah tetapi sadar sebagai warga sekolah dengan pengalaman langsung.
4. Bagi orang tua, media board game kewarganegaraan digital dapat menjadi komunikasi antara anak dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi sejak dini sebagai lingkungan belajar yang pertama bagi anak.

5. Bagi masyarakat, board game kewarganegaraan digital dapat digunakan sebagai media pendidikan dan pelatihan serta sosialisasi program dan kebijakan yang berkaitan dengan upaya penanaman kesadaran berdemokrasi.
6. Bagi pemerintah, board game kewarganegaraan digital dapat digunakan sebagai sosialisasi nilai-nilai demokrasi dan pelatihan program kebijakan yang menguatkan kesadaran terhadap kebijakan publik demi kepentingan bersama.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada variabel pengembangan media board game kewarganegaraan digital dan sikap demokratis peserta didik. Pada bab 1 pendahuluan, peneliti akan menguraikan tren berdemokrasi anak muda yang menimbulkan kesenjangan antara kebebasan berekspresi, keterlibatan dan sikap demokratis serta urgensinya dalam penelitian pendidikan kewarganegaraan. Peneliti menawarkan penggunaan media board game kewarganegaraan digital yang masih jarang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan pertanyaan, tujuan, manfaat dan ruang lingkup penelitiannya. Pada bagian bab 2 yaitu tujuan pustaka, peneliti mengkaji teori-teori yang mendukung penelitian bahwa media board game kewarganegaraan digital dapat membangun sikap demokratis. Pada tahap ini, peneliti merumuskan studi-studi sebelumnya dan menguatkan kerangka model media.

Pada bab 3 metode penelitian, peneliti menguraikan tahap-tahap penelitian dengan pendekatan *Research dan Development* (R & D) yang disederhanakan pada tiga tahap yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Peneliti juga menyajikan populasi, sampel, teknik pengumpulan dan analisis data. Bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan secara bertahap dan terstruktur untuk menemukan pertanyaan penelitian. Bab 4 yaitu hasil penelitian menguraikan temuan-temuan lapangan baik secara kuantitatif dan kualitatif. Pada tahap ini peneliti menyajikan gambaran sikap demokratis dan media yang digunakan, proses pengembangan dan uji pengaruh terhadap sikap demokratis dengan board game kewarganegaraan digital. Sedangkan untuk bab 5 yaitu pembahasan, peneliti akan

melakukan kajian mendalam terhadap hasil temuan dengan membandingkan hasil temuan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti akan menghasilkan kebaruan atau *novelty* yang berbeda termasuk batasan-batasan penelitian dan penelitian di masa depan. Di bagian bab 6, pembahasan berkaitan dengan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Peneliti akan menjelaskan kesimpulan secara umum dan khusus serta memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak lain untuk memanfaatkan penggunaan board game kewarganegaraan digital untuk tujuan pengembangan berkelanjutan dalam membangun sikap demokratis.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa sikap demokratis peserta didik dapat dibangun melalui pengembangan media *board game kewarganegaraan digital (civic board game)*. Adapun hipotesis statistik yang diuji adalah sebagai berikut:

- a) $H_0: \mu_1 = \mu_2$: tidak terdapat pengaruh pada sikap demokratis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *board game kewarganegaraan digital (civic board game)*.
- b) $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: terdapat pengaruh pada sikap demokratis siswa dengan menggunakan media board game kewarganegaraan digital (*civic board game*).