

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan pesat di bidang teknologi telah membawa manusia ke pada pola kehidupan yang baru pada era disrupsi saat ini. Teknologi dijadikan sebagai media dalam berinteraksi dengan dunia seperti yang di ungkapkan oleh McLuhan & Fiore (1968) sebagai *global village* di mana media menjadikan teknologi sebagai salah satu medium yang digunakan oleh masyarakat dalam berinteraksi dan melihat manusia ibarat mesin yang menggunakan teknologi sebagai perpanjangan jangkauan dalam diri mereka (McLuhan & Fiore, 1968). Sehingga menciptakan lingkungan yang membentuk karakter masyarakat. -Teknologi berperan sebagai medium dalam menyebarkan informasi yang membawa manusia kepada babak baru dalam kehidupan mereka yang disebut sebagai era global terutama di bidang informasi dan komunikasi. Pengembangan mesin pencetak oleh Gutenberg sekitar tahun 1468 (Alwasilah, 2006) mendukung berkembangnya akses informasi melalui tulisan yang menyebabkan informasi yang diterima akan menjadi seragam dan terdokumentasikan, pada awal mulanya pengetahuan dan informasi disampaikan melalui hafalan yang diajarkan dengan cara diingat sehingga dalam prosesnya dapat mengurangi atau menambahkan informasi yang diberikan.

Berkembangnya teknologi informasi merupakan salah satu medium yang membawa tatanan baru terhadap kehidupan manusia yaitu era globalisasi, perkembangan teknologi digital ditandai dengan perkembangan *Personal Computer* (PC) terutama PC yang terkoneksi terhadap akses internet sehingga menyebabkan arus informasi yang tidak terbatas oleh sekat negara karena dalam *Virtual World of Cumputer* (Indrajit, 2001) tidak mengenal adanya batasan negara sehingga menyebabkan menyebarnya arus informasi secara global ke seluruh dunia. Penyebaran arus informasi tersebut membawa tatanan dunia baru yang tidak hanya menghilangkan sekat antarnegara namun juga meluasnya pengetahuan berupa informasi yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Perkembangan tersebut juga mengubah pola pikir masyarakat dan secara perlahan telah membawa masyarakat ke era digital dengan medium teknologi sebagai perpanjangan dari

dirinya, McLuhan mengatakan “ *technology is not simply something exterior to our humanity, but an interior, central, and inescapable part of it*” (Knippa, 2016). Pernyataan tersebut memperlihatkan bagaimana teknologi menjadi sesuatu yang bukan hanya secara sederhana menjadi sesuatu yang berada di luar diri manusia namun merupakan bagian dari diri manusia.

Dukungan terhadap kebebasan akses informasi merupakan bagian dari kehidupan modern saat ini, seperti tertuang dalam pasal 19 *Universal Declaration Of Human Right* yang menyatakan “ ...setiap orang bebas untuk mencari dan menerima informasi dari media apa saja tidak memandang batas-batas wilayah...” (Assembly, 1948). Negara Indonesia sendiri memberikan kebebasan kepada warga negaranya dalam mengakses informasi, yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 28F “Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia” (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 1945).

Dengan demikian maka setiap individu terutama di Indonesia memiliki kebebasan dalam mengakses informasi dari berbagai dunia, walaupun tentunya dengan adanya sensor terhadap beberapa informasi seperti: pornografi, pencabulan, kekerasan, isu sara, isu-isu sensitif berkaitan dengan hubungan internasional, dan perlindungan terhadap gender. Walaupun dengan sensor yang diberikan oleh pemerintahan sangat sulit untuk menyaring semua informasi terutama yang beredar secara digital melalui internet, maka di sinilah peranan pendidikan untuk dapat memberikan rambu-rambu dan pemahaman sebagai akselerasi dan dibutuhkan rem atau pembatasan dalam pengembangan warga negara digital yang bertanggung jawab.

Era digital yang membuat masyarakat saat ini dibingungkan oleh berbagai data dan informasi yang sangat luas dan sulit dikendalikan jumlahnya (MacBride, 2004). Ketika seseorang terpapar oleh berbagai informasi tersebut tidak sedikit dapat menyebabkan kecemasan, ketakutan dan ke waswasan yang berlebihan sehingga meningkatkan stres dan tidak mampu melihat mana realitas yang nyata

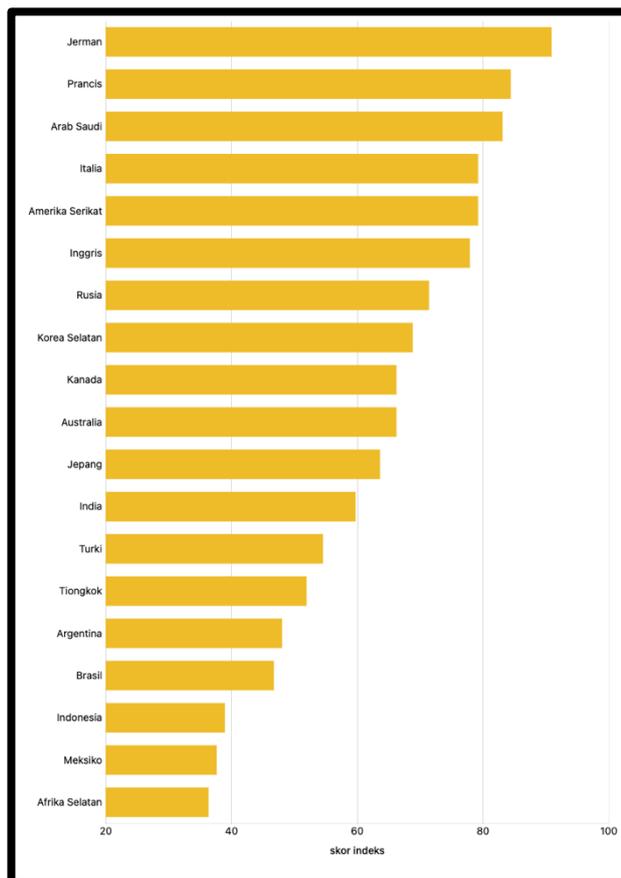
karena terlalu banyaknya informasi yang diperoleh. Era digital saat ini menjadikan masyarakat terpapar dalam berbagai arus informasi dan sulit untuk dielakkan karena informasi telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di era digital.

Teknologi telah menjadi bagian dalam keseharian masyarakat yang terimplementasikan dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia saat ini. Semakin maju dan berkembangnya teknologi mendorong manusia untuk dapat beradaptasi terhadap perkembangan yang terjadi, salah satunya adalah pendidikan yang menggunakan media teknologi sebagai sarana dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama perkembangan teknologi informasi yang sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran di era digital. Kondisi tersebut mempengaruhi khususnya kepada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang pendidik di era digital khususnya teknologi komunikasi yang sangat berpengaruh terhadap pendidikan di era digital.

Perkembangan pesat di bidang teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Proses pembelajaran jarak Jauh (PJJ) di Universitas Terbuka (UT) memperlihatkan bagaimana teknologi menjadi medium utama dari proses pembelajaran, hal tersebut menuntut penguasaan teknologi baik bagi peserta didik maupun bagi pengajarnya untuk dapat memastikan proses pembelajaran yang efektif. Tantangan terhadap literasi digital menjadi suatu perhatian khusus terutama dalam proses pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah ketika teknologi telah menjadi bagian utama dalam kehidupan keseharian masyarakat Indonesia saat ini yang banyak menyebabkan permasalahan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Permasalahan akibat penggunaan teknologi terutama teknologi informasi memperlihatkan bagaimana perlunya pendidikan yang mengarah kepada literasi digital.

Masifnya arus informasi dapat menjadikan permasalahan tersendiri terhadap masyarakat seperti kebingungan terhadap informasi yang diperoleh, kebenaran informasi yang sulit di bedakan, konten-konten negatif, dan tidak dapat beradaptasi dengan teknologi terbaru. Berdasarkan pada berita Kementerian Telekomunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) Indonesia menempati tingkat ke 2 kejahatan siber tertinggi pada tahun 2016 (Kemenkominfo, 2015), kemudian pada

tahun 2021 dan 2022 terjadi peningkatan sampai belasan kali lipat dari 612 kasus di tahun 2021 menjadi 8.831 di tahun 2022 (Pusiknas Bareskrim Polri, 2023). Data terbaru dari Laporan *National Cyber Security Index* (NCSI) mencatat, skor indeks keamanan siber Indonesia sebesar 38,96 poin dari 100 pada 2022. Angka ini menempatkan Indonesia berada di peringkat ke-3 terendah di antara negara-negara G20. Sementara secara global, Indonesia menduduki peringkat ke-83 dari 160 negara dalam daftar di laporan tersebut.



Gambar 1. 1 Skor Keaman Siber Negara G20 Tahun 2022 (Sumber: NCSI, 2023).

Peningkatan data tersebut menunjukkan bahwa kejahatan di bidang siber telah menjadi hal yang serius di Indonesia hal tersebut terjadi karena tidak memahami penggunaan teknologi secara benar dan baik ataupun tidak dapat menjaga data pribadi dengan baik. Indonesia memiliki rangking 49 dari 176 negara dalam hal keamanan siber dan proses 43% pengembangan profesi dan edukasi

digital yang berbanding terbalik dengan 78% perlawanan oleh pihak kepolisian menurut data dari *National Cyber Security Indeks* (NCSI, 2023).

Berdasarkan data di atas maka tindakan oleh pihak berwajib lebih banyak dibanding pengembangan dalam bidang pendidikan, sehingga pencegahan melalui pendidikan masih belum menjadi fokus utama dalam pencegahan terhadap kejahatan siber. Sedangkan kategori indeks literasi digital nasional Indonesia masih dianggap sedang di lima provinsi terbesar di Indonesia yaitu: DI Yogyakarta, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Papua Barat, Jawa Tengah (KOMINFO, 2022) dengan lima pilar kategori: *Digital Skill*, *Digital Ethic*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture* dimana *Digital Safety* menempati indeks terbawah dengan skor 3.12 poin dari 5 poin, hal tersebut membuktikan bahwa kesadaran terhadap keamanan digital masih rendah. Pencegahan melalui bidang pendidikan membutuhkan literasi digital untuk mencegah timbulnya berbagai permasalahan penyalahgunaan teknologi informasi.

Permasalahan penyalahgunaan informasi yang dapat menyebabkan kerugian, terdapat tiga (3) jenis informasi yaitu: 1) *Mis-Information* ketika informasi yang salah dibagikan namun tidak membahayakan, 2) *Dis-Information* ketika informasi palsu yang sengaja dibuat untuk merugikan, 3) *Mal-Information* ketika informasi yang benar dibagikan untuk mengakibatkan kerugian di mana informasi tersebut asalnya bersifat pribadi namun dibagikan oleh pihak lain (Wardle & Derakhshan, 2017). *Digital Safety* tersebutlah yang dapat menyebabkan kerugian di *Mal-Information* sehingga banyak data pribadi disalah gunakan untuk memperoleh keuntungan secara pribadi seperti *Phishing* yaitu penipuan dengan mencuri informasi penting, *Scam* yaitu penipuan untuk memperoleh keuntungan dengan cara menggunakan *chat*, telepon atau email, dan *Account take over* adalah pengambilalihan akun.

Berdasarkan data tersebut maka kesiapan pendidikan dalam menghadapi era digital sangat diperlukan oleh pendidikan sebagai pencegah dari berbagai permasalahan yang timbul dari dampak digital. Penerapan empat pilar digital yang digagas Kemeninfo yaitu: *Digital Skill* kecakapan dalam menggunakan gawai, *Digital Ethic* kepekaan dalam mengunggah konten dengan tanpa izin, *Digital Safety*

kemampuan terhadap keamanan data, dan, *Digital Culture* mencantumkan dan menggunakan nama jelas dalam aktivitas digital. Keterampilan tersebut dapat di jadikan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mengembangkan literasi digital karena era digital merupakan era baru yang tidak dapat dihindari dan sudah menjadi bagian dari masyarakat di dunia saat ini begitu pun dengan Indonesia yang mengalami peningkatan penggunaan digital setiap tahunnya terutama para remaja.

Keterampilan guru dalam penguasaan teknologi akan berperan terhadap siswanya dikutip dalam Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) hanya 40% guru non teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi (Sekretariat GKT, 2018). Padahal keterampilan TIK merupakan keterampilan yang diperlukan saat ini di era digital, apabila seorang guru tidak memiliki keterampilan digital maka akan sulit memberikan pengertian dan pengarahan terhadap perilaku digital yang baik atau yang disebut *Digital Civility* yang digagas oleh pihak *Microsoft* sebagai salah satu platform aplikasi yang mendunia. Hasil survei dari 32 negara Indonesia mendapat nilai 29 pada 2020 *Digital Civility Index* yang dimaksudkan adalah kepada perilaku di media sosial, penyebar luasan berita bohong (Hoaks), ujaran kebencian, diskriminasi, pelecehan gender, *cyberbully*, sengaja memancing kemarahan, pelecehan terhadap agama, ras, dan perempuan (Microsoft, 2021). Perbuatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia itu terjadi karena tidak memiliki wawasan dalam media digital, kebanyakan merasa aman dengan membuat akun palsu atau anonim padahal secara data dapat tetap di lacak aksesnya. Penggunaan media digital yang dapat di akses oleh berbagai media secara individu memerlukan juga tanggung jawab oleh penggunanya.

Perkembangan teknologi informasi menuntut kepada para pendidik untuk mengikuti kemajuan teknologi informasi, sehingga dapat mengikuti arus inovasi teknologi yang begitu cepat dan pesat. Perkembangan teknologi memang tidak secara langsung mengubah kebiasaan konvensional yang terjadi dalam beberapa kasus, saat ini masih banyak metode pendidikan yang masih menggunakan metode konvensional yaitu mahasiswa duduk dalam kelas dan kemudian mencatat materi yang diberikan kemudian mempersiapkan dirinya untuk menghadapi tes yang akan

diberikan. Proses pembelajaran tersebut menjadikan mahasiswa hanya terfokus kepada informasi yang diberikan oleh dosen di dalam kelas, mahasiswa tidak mencoba menggali dan mencari informasi yang sudah begitu pesatnya berkembang jika dosen yang memberikan informasi tidak mampu mengikuti perkembangan maka akan berimbas kepada informasi yang akan diterima oleh mahasiswanya.

Kondisi saat ini menjadikan sistem pendidikan tidak akan dapat terpisahkan dari lingkungan sosial dan interaksi internasional (Hamidi dkk., 2011) kondisi tersebut membuat sistem pendidikan menjadi *global village* dengan teknologi informasi sebagai perpanjangan dari perkembangan dalam sistem pendidikan, informasi akan cepat berkembang dan menjadi bagian dalam proses pendidikan hal tersebut terlihat dari informasi yang dapat diperoleh dari berbagai media informasi, baik dosen dan mahasiswa dapat memperluas informasi dengan bantuan dari media teknologi yang tentunya informasi tersebut tidak terbatas kepada ruang lingkup di negaranya saja namun juga lingkup internasional.

Sistem pendidikan khususnya untuk perguruan tinggi di beberapa negara saat ini sudah mengembangkan kepada pendidikan yang berbasis teknologi informasi sejak tahun 1993 (Hamidi dkk., 2011). Penggunaan *Information Technology* (IT) dalam perguruan tinggi mampu menyediakan fasilitas pembelajaran serta metode pembelajaran yang lebih fleksibel. Secara umum perkembangan pendidikan yang berbasis informasi dan teknologi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Menyadari fokus dari informasi yang harus diketahui oleh mahasiswa,
- b) Dosen sebagai pembimbing dalam menyeleksi informasi dan membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi,
- c) Informasi-informasi digital menjadi rujukan selain buku cetak,
- d) Mahasiswa mempelajari media teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran (Hamidi dkk., 2011)

Literasi digital menjadi bagian penting untuk mata kuliah PPKn dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan. Kesadaran sebagai warga negara digital adalah sama halnya dengan kesadaran sebagai warga negara dalam hal hak dan kewajiban yang dimiliki oleh warga negara. Bagaimana mata kuliah

PPKn dapat memberikan kesadaran sebagai warga digital dengan kerangka konseptual sebagai warga negara berupa “jati diri, kebebasan untuk menikmati hak tertentu, pemenuhan kewajiban-kewajiban terkait, tingkat minat dan keterlibatan dalam urusan publik, dan pemilikan nilai-nilai dasar kemasyarakatan” (Winataputra & Budimansyah, 2012). Maka dari itu calon guru PPKn harus dapat menerapkan kelima hal tersebut dalam pembelajaran PPKn nantinya.

Lima atribut tersebut yang merupakan konsep kewarganegaraan modern yang di gagas oleh (J. Cogan & Derricot, 1998) dalam mata kuliah PPKn untuk membentuk jati diri sebagai identitas yang terbentuk dari nilai-nilai kearifan lokal bangsa, kebebasan untuk menikmati hak tertentu merupakan bagian perlindungan hukum serta hak yang dapat dimiliki oleh warga negara yang di jamin oleh negara asalnya, pemenuhan kewajiban-kewajiban terkait adalah tanggung jawab yang harus di laksanakan oleh warga negara yang bersangkutan yang wajib dilaksanakan, tingkat minat dan keterlibatan dalam urusan publik merupakan kewajiban untuk berapresiasi secara aktif dalam urusan publik sehingga tidak berdiam diri saja ketika partisipasinya diperlukan, dan pemilikan nilai-nilai dasar kemasyarakatan merupakan penerimaan terhadap nilai-nilai dasar yang dimiliki oleh suatu negara yang tentunya akan berbeda dengan negara lainnya.

Tantangan dalam mewujudkan warga negara yang memiliki identitas terutama dari kearifan lokal bangsa menghadapi permasalahan dengan gempuran informasi digital. Untuk memperkenalkan dan mempertahankan identitas bangsa di era digital saat ini, interaksi digital yang sering dilakukan oleh mahasiswa secara langsung menjadikan identitas warga negara digital saat ini telah menjadi bagian dari dalam diri individu mahasiswa, yang berinteraksi secara digital terutama mahasiswa yang sering sekali melakukan akses digital sebagai penggaliannya terhadap informasi yang diperlukan untuk memperluas pengetahuannya. Perlunya kesadaran sebagai warga digital adalah untuk menguatkan nilai-nilai identitas karakter bangsa yang dimiliki, seperti yang diungkapkan oleh Cogan dan Derricot bahwa kearifan lokal dan kesadaran akan nilai-nilai dasar yang dimilikinya menjadikannya sebagai individu yang memiliki perbedaan nilai dengan individu yang lainya yang berada di belahan negara lain. Oleh sebab itu sebagai warga

negara digital diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam mengolah informasi dan permasalahan yang di timbulkan oleh informasi yang diperolehnya.

PPKn sebagai mata kuliah yang memiliki pendekatan terhadap identitas bangsa harus dapat memperkenalkan identitas bangsa dengan metode yang dapat diterima oleh generasi saat ini. Penggunaan teknologi digital terutama berupa media *Hand Phone* (HP) meningkat secara drastis di mana tahun 2005 hanya sebanyak 19,88% pengguna melonjak 83,52% pada tahun 2012 (Gayatri dkk., 2015) penggunaan telepon genggam meningkat drastis antara tahun 2005 dan 2012 dengan penambahan pengguna yang terus bertambah kini menjadikan masyarakat Indonesia sebagai penggunaan HP terlama di dunia dengan rata 6,05 jam penggunaan setiap harinya (Yanwardhana, 2024). Data tersebut memperlihatkan bagaimana saat ini para remaja Indonesia terpapar langsung kepada berbagai akses informasi melalui penggunaan media HP yang ada dan tanpa keterampilan untuk menjaga diri akan menyebabkan permasalahan seperti konten sensual, kekerasan, terorisme dan bunuh diri (Microsoft, 2023). Kesiapan PPKn dalam mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi generasi baru menjadi semakin krusial dalam mencegah berbagai permasalahan yang timbul.

Kondisi tersebut membuat Indonesia memasuki era baru yang menurut Schuler dinamakan sebagai *digital city* (1) kota yang telah bertransformasi menggunakan teknologi, (2) aspek kota yang terefleksikan secara digital baik sebagian atau seluruhnya (Schuler, 2001). Kota yang berbasis teknologi menjadikan warga negaranya juga memiliki kehidupan dengan menggunakan media teknologi yang ada sehingga *digital cities* menjadikan *digital citizens* yang tidak terbatas oleh batasan wilayah, khususnya di era teknologi komunikasi yang menjadikan interaksi terjalin tanpa batasan wilayah kota dan negara. Komunikasi yang terbentuk melalui warga negara dan komunitas di seluruh dunia dengan berbasiskan teknologi jaringan sehingga membentuk *digital citizens* yang berbeda dengan warga negara secara umum di mana seorang warga negara harus memiliki izin untuk memasuki wilayah suatu negara. PPKn tidak lagi cukup dengan hanya meningkatkan wawasan terhadap bangsanya saat ini, wawasan global menjadi penting dalam pola kehidupan *digital citizens*.

Digital citizen (warga digital) menjadikan interaksi yang terjalin antar masyarakat tidak memerlukan regulasi yang biasa terjadi pada warga negara, namun bukan berarti tidak ada aturan dalam interaksinya yang terjalin warga negara digital memerlukan pemahaman terhadap karakteristik budaya, isu sosial yang berkaitan dengan teknologi, dan pemahaman kode etik hukum secara aman dan legal (Isman & Canan Gungoren, 2014). Pengetahuan yang harus dimiliki oleh masyarakat digital saat ini bukan hanya kemampuan untuk mengoperasikan perangkat atau *software* saja namun juga regulasi yang terdapat dalam pengaplikasian perangkat yang digunakan. Kesadaran terhadap penggunaan teknologi khususnya teknologi komunikasi yang berbasis internet menjadi isu tersendiri, kesadaran yang diperlukan adalah berupa:

- a) Pemahaman terhadap etika dan budaya yang berkaitan dengan teknologi
- b) Tanggung jawab terhadap penggunaan teknologi dan juga sistem informasi
- c) Mengembangkan nilai-nilai positif terhadap aplikasi teknologi terutama untuk mendukung dalam pengembangan pembelajaran sehingga teknologi yang digunakan menunjang produktivitas yang positif. (Ribble dkk., 2004)

PPKn sebagai pendidikan yang memperkenalkan dan mempelajari konsep sebagai warga negara dan tanggung jawabnya menjadi meluas dengan adanya *Digital citizen*. Interaksi dengan warga negaranya sendiri menjadi interaksi antar negara yang melibatkan nilai dan adat istiadat yang berbeda. Pembelajaran PPKn harus bisa selain mempertahankan nilai budaya bangsanya sendiri namun tidak menutup diri terhadap adanya perbedaan dari budaya di luar negaranya. Sebagai calon guru PPKn nantinya selain menjadi bagian dari perkembangan teknologi saat ini namun harus memiliki wawasan yang luas terhadap budaya sendiri.

Permasalahan lainnya adalah akses informasi yang dikelola dengan monopoli dalam artian golongan tertentu saja yang dapat mengakses informasi tersebut dapat menyebabkan terjadinya penyalahgunaan kekuasaan dengan membentuk opini masyarakat berdasarkan informasi yang dimilikinya, oleh sebab itu keragaman

informasi dapat memberikan sudut pandang yang beragam bagi masyarakatnya seperti halnya tujuan dalam mata kuliah PPKn yaitu memiliki kemampuan sebagai warga negara yang berpikir kritis yang hanya dapat ditunjang jika mahasiswa memiliki akses yang jelas terhadap informasi dan melihat dari berbagai aspek. Posisi pemerintah dalam hal ini adalah sebagai filter dengan menerapkan sensor terhadap konten informasi yang dapat mengancam karakteristik bangsa Indonesia seperti: *“pornography, obscenity, violence, religious matters, delicate issues in international relations, foreign dignitaries, protection of the young”* (MacBride, 2004).

Keberadaan filter terhadap akses informasi tersebut bukan berarti menyelesaikan permasalahan karena informasi yang beredar dalam dunia digital sangat masif, oleh sebab itu perlu kontrol bukan hanya terhadap konten namun terhadap individunya dalam hal ini mahasiswa yang menjadi guru maka dari itu mata kuliah PPKn harus memiliki keterampilan dalam menerapkan kesadaran baik terhadap peserta didiknya nanti dan untuk dirinya sendiri. Kesadaran dalam membentuk kewajiban bukan ketika mengakses informasi untuk sadar sepenuhnya apa yang boleh dan tidak diperbolehkan diaksesnya dan juga kesadaran sepenuhnya akan posisi dirinya dalam interaksinya di dunia digital.

Literasi digital terhadap generasi muda bisa dengan pendekatan terhadap lingkungan aktivitas remaja saat ini salah satunya adalah media sosial, Penggunaan media sosial yang tidak diawasi dapat menyebabkan dampak negatif dalam kehidupan masyarakat, seperti perdagangan seksual remaja pada media sosial, konten yang mengandung kekerasan, sengaja merekam perbuatan yang tidak senonoh, dan kasus perundungan. Keamanan digital juga masih menjadi permasalahan saat ini berdasarkan kepada data Southeast Asia Freedom of Expression Network (SAFE-net) terdapat 203 serangan yang terjadi di Indonesia pada tahun 2021 yang meningkat sebanyak 147 kasus pada tahun sebelumnya (SAFE-net, 2022), sementara menurut Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) terjadi 239,74 juta kasus serangan siber pada tahun 2020. Kebocoran data pribadi menjadi kasus yang paling banyak terjadi sehingga memicu tindak kejahatan yang lain dengan memanfaatkan data yang bocor tersebut.

Contoh kasus yang membuat gempar masyarakat Indonesia adalah ketika kegiatan yang tidak baik justru di rekam dan menyebar luas di masyarakat, penggunaan aktivitas media sosial untuk merekam menjadi hal yang lumrah untuk generasi muda saat ini, namun sayangnya dalam beberapa kasus bahkan mereka merekam tindakan dan kegiatan-kegiatan negatif seperti dikutip (narasinewsroom, 2023) ,tindakan kekerasan yang dilakukan dalam kasus Mario Dendy direkam dalam konten media digital, selain itu masih banyak kasus seperti tindakan kekerasan, konten pornografi, dan perundungan yang sengaja di rekam. Padahal tindakan merekam dan membagikan kegiatan keseharian bukan tanpa risiko salah satunya adalah kehilangan privasi dan juga mengekspos data pribadi yang bisa disalah gunakan.

Masalah selanjutnya adalah kemampuan dalam menganalisis data digital yang di lakukan oleh masyarakat Indonesia dalam survei status literasi digital Indonesia di 34 provinsi pada 2020 (Ameliah dkk., 2022), masyarakat Indonesia berdasarkan survei tersebut adalah menggunakan media sosial untuk mengakses berita, televisi, berita *online* dan kemudian dari situ web resmi pemerintah. Berdasarkan data tersebut masyarakat Indonesia melakukan penggalian data dari media sosial sebagai sumber data utama disusul oleh televisi dari pada mengakses kepada web resmi pemerintahan. Kemudian kebiasaan berbagi informasi dan konten melalui media sosial tersebut dijadikan sebagai akses informasi dan berbagi informasi dengan teman-temannya dan keluarga.

Menjawab permasalahan tersebut mata kuliah PPKn harus dapat menjadi wadah pembentukan warga negara yang baik bukan hanya di dalam aktivitas langsung secara tatap muka namun juga tanggung jawab dalam aktivitas digital yang dilakukan dengan menanamkan kesadaran baik itu dampak dan akibat yang dapat di timbulkan. Isu permasalahan yang timbul akibat interaksi digital merupakan bagian dari permasalahan sebagai warga negara, maka PPKn sebagai pelajaran yang memberikan pemahaman tentang warga negara harus dapat memasukkan pelajaran sebagai warga negara digital dari segi keamanan, dan tanggung jawab. Salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi calon guru

PPKn adalah dengan adanya pelatihan guru, integrasi teknologi, dan penerapan studi kasus untuk menambah literasi digital calon guru PPKn.

Mata kuliah PPKn di era digital tidak hanya memberikan kesadaran sebagai bagian dari warga negara atau anggota masyarakat melainkan juga sebagai bagian dari masyarakat digital, menutup akses digital terhadap warga negaranya bukan suatu solusi, membuka diri dengan tanpa adanya kontrol juga dapat menyebabkan permasalahan seperti hilangnya karakteristik bangsa Indonesia itu sendiri yang berprinsip demokratis. Banyak negara menerapkan implementasi yang kaku terhadap akses informasi yang bisa diakses oleh warga negaranya dan hal tersebut menyebabkan sumber akses yang terbatas sehingga masyarakat menjadi kaku dalam mengolah informasi yang diperoleh (MacBride, 2004).

Berdasarkan Tujuan Pendidikan Nasional dalam pasal 3 undang-undang No. 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan peserta didik “yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan wawasan dan etika di era digital saat ini karena media informasi memberikan banyak suara dan warna, banyak argumentatif, sudut pandang serta keragaman informasi baik itu di bidang ekonomi, budaya, dan politik yang tidak memiliki batasan usia untuk mengaksesnya maka masyarakat sangat memerlukan kemampuan memilah dan memilih dalam mencerna informasi yang diperolehnya. Informasi yang sangat banyak dapat membuat seseorang dibanjiri oleh berbagai opini yang menghasilkan kegamangan bahkan kebingungan jika tidak dapat mengolahnya dengan benar dan baik. Informasi yang begitu masif tersebut harus dapat di saring dan diolah oleh masyarakat digital saat ini.

Sebagai mahasiswa yang nantinya akan menjadi guru PPKn dituntut untuk dapat menumbuhkan rasa nasionalisme pada generasi selanjutnya, hal yang tidak mudah mengingat generasi peserta didik saat ini yang sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam interaksi sosialnya. Pengaruh dari luar untuk generasi yang berada dalam era global saat ini sangat besar yang akan mempengaruhi proses pendidikan siswa terutama pembentukan karakter seperti yang diungkapkan oleh

Dewey bahwa siswa membawa nilai dari luar lingkungan pembelajaran (Dewey, 1959). Nilai yang dibawa siswa pada era global ini bisa datang dari berbagai sumber yang didukung oleh masifnya arus informasi digital yang sangat mudah di akses oleh siswa dari teknologi seperti *Hand Phone* (HP) yang saat ini mudah terhubung dengan akses internet.

Oleh karena itu calon guru PPKn harus dibekali seperangkat kompetensi yang akan mendukung tugasnya di masyarakat nanti. Lingkup Kompetensi Guru Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Standar Kompetensi Guru Lulusan Program Studi PKn Jenjang SI, Standar Kompetensi Guru Pendidikan Kewarganegaraan dapat dikelompokkan ke dalam 4 rumpun, yaitu:

a) Penguasaan Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan

Penguasaan substansi pendidikan kewarganegaraan, penguasaan keterkaitan konsep ilmu lain dengan pembelajaran kewarganegaraan, penguasaan kerangka dasar, struktur dan materi kurikulum pendidikan kewarganegaraan; penugasan kemampuan menyesuaikan materi pembelajaran kewarganegaraan dengan perkembangan siswa, penugasan kemampuan mengelola laboratorium pendidikan kewarganegaraan.

b) Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman karakteristik peserta didik dan tahapan perkembangannya dalam aspek intelektual, personal, spiritual dan sosial serta peranannya dalam mengoptimalkan perkembangan dan pembelajaran peserta didik.

c) Penguasaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang Mendidik

Penguasaan prinsip-prinsip dasar proses pendidikan dan pembelajaran serta penerapannya dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang mendidik.

d) Pengembangan Kepribadian dan Keprofesionalan

Pengembangan intuisi keagamaan, kebangsaan yang religius dan kepribadian, pemilikan sikap dan kemampuan mengaktualisasikan diri serta

mengembangkan profesionalisme pendidikan (Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2007).

Kompetensi guru tersebut dihadapkan pada kondisi masyarakat di era digital saat ini. Sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PPKn yaitu, untuk dapat menerapkan nilai keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta sebagai warga negara yang memiliki rasa cinta tanah air, menjadi warga negara yang baik dan cerdas (Wahab & Sapriya, 2011a). Untuk dapat menerapkan nilai cinta tanah air di era digital dengan keterbukaan terhadap akses informasi menjadi tantangan tersendiri bagi calon guru PPKn, dalam budaya di Indonesia di kenal istilah “tak kenal maka tak sayang” yang mengibaratkan bagaimana generasi bangsa saat ini dalam upaya mengenal bangsa Indonesia di era digital dengan luasnya pengaruh informasi yang disuguhkan kepada mereka.

Interaksi masyarakat yang terjadi dalam era digital saat ini sudah mendekati interaksi tanpa batas yang terjadi antara masyarakat sebagai warga negara dan juga hubungannya dengan warga negara lainnya. Banyak sekali pergeseran yang dirasakan ke arah digital saat ini seperti surat kabar sekarang lebih cenderung dalam bentuk digital, pemasaran produk, berbelanja, interaksi sosial, kebutuhan medis dan pendidikan semua dapat dilakukan dengan media digital internet melalui berbagai platform. Berdasarkan hal tersebut maka bagaimana proses interaksi serta kontrol dan tanggung jawab yang diperlukan dalam interaksi masyarakat saat ini yang memiliki kecenderungan bergeser ke arah interaksi digital penuh. Bagaimana sistem pendidikan merespons kondisi ke depan dalam interaksi digital saat ini khususnya dalam program studi PPKn dalam interaksinya sebagai bagian dari *digital citizenship*.

Selain pergeseran tersebut keterampilan guru terhadap aplikasi digital serta perangkatnya dalam era digital keterampilan diperlukan keterampilan digital karena saat ini hampir seluruh dunia di bombardir oleh arus informasi yang masif (MacBride, 2004), sebagai calon guru PPKn maka sudah seharusnya memiliki kompetensi dalam memilah akses informasi dan untuk dapat menggunakan berbagai platform digital sebagai alat untuk mengakses informasi sehingga keterampilan digital sangat diperlukan seperti kemampuan akses terhadap internet,

kemampuan mengoperasikan komputer, dan kemampuan penggunaan berbagai program digital.

Sistem pembelajaran yang menerapkan akses teknologi, terbuka dan fleksibel saat ini adalah sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau juga di sebut *distance learning* dalam penerapannya pembelajaran berbasis terhadap penggunaan teknologi. Pendidikan jarak jauh adalah metode pendidikan dengan menggunakan teknologi sebagai media komunikasi sehingga mahasiswa dan dosennya terbagi berdasarkan kepada jarak (Moore & Kearsley, 1996). Penggunaan teknologi dalam sistem pembelajaran jarak jauh menjembatani dari jarak antara mahasiswa dengan dosennya dan teknologi tersebut merupakan media dalam berkomunikasi dalam proses pembelajaran. Seperti halnya penggunaan metode pembelajaran jarak jauh terhadap mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran jarak jauh sangat lekat hubungannya dengan teknologi sebagai medium dalam proses pembelajaran, salah satu kesadaran digital yang wajib dimiliki dalam proses pembelajaran jarak jauh adalah berupa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh dosen terhadap mahasiswanya. Tanggung jawab moral berupa kekayaan intelektual dalam setiap tugas yang diberikan adalah permasalahan yang sering terjadi adalah kecurangan informasi seperti yang diungkapkan dalam (Farisi, 2013):

- a) Plagiarisme dan pembajakan, menggunakan hasil karya orang lain tanpa adanya kutipan (*citation*)
- b) Memalsukan, membuat informasi palsu
- c) Berbuat Curang, informasi yang tidak akurat atau dibuat-buat
- d) Pemalsuan, pemalsuan dan kesalahan yang terus berulang
- e) Kelakuan Buruk, berperilaku dan bersikap tidak sesuai dengan harapan
- f) Curang, memperoleh atau menerima bantuan dari orang lain dalam kegiatan akademis seperti ketika latihan atau ujian.

Akses terhadap informasi saat ini sangat beragam dan dapat diperoleh dari berbagai sumber di seluruh penjuru dunia. Oleh sebab itu di perlukan norma yang dapat menjadikan interaksi dan perolehan akses tetap memiliki rambu-rambu, dalam hal ini khususnya bagi proses pendidikan agar memiliki tanggung jawab

sebagai bagian dari warga negara digital, menurut (Ribble dkk., 2004) bahwa sikap dan norma yang diperlukan dalam berinteraksi dengan menggunakan media teknologi digital adalah:

- a) *Etiquette*: Standar perilaku atau prosedur dari pelaku usaha atau produsen elektronik.
- b) *Communication*: Pertukaran informasi melalui media informasi melalui media elektronik.
- c) *Education*: Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan cara menggunakan teknologi
- d) *Acces*: Partisipasi secara penuh dalam masyarakat dengan media elektronik sebagai akses.
- e) *Commerce*: Penjualan dan pembelian barang elektronik
- f) *Responsibility*: Tanggung jawab terhadap tindakan dan penggunaan barang elektronik.
- g) *Rights*: Kebebasan dalam memiliki akses terhadap media elektronik
- h) *Safety*: Keamanan dalam penggunaan teknologi elektronik.
- i) *Security (self-protection)*: Pencegahan keamanan dalam menggunakan teknologi elektronik.

Berdasarkan hal tersebut maka jika saat ini proses pendidikan yang berlangsung tidak memiliki kemampuan yang sama dalam mengakses informasi oleh siswanya, maka akan sangat sulit untuk memahami bagaimana sudut pandang dari siswa secara utuh pada era digital saat ini terutama sistem pendidikan jarak jauh yang memiliki akses informasi yang luas. Proses pendidikan harus dapat memberikan kesadaran agar dapat menggunakan akses informasi dan kebebasan dalam mengakses informasi secara aman dan tidak melanggar aturan. Sehingga dapat memunculkan kesadaran sebagai warga negara digital yang memiliki tanggung jawab dalam kehidupannya di dunia digital seperti halnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Kondisi dalam mengakses informasi akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman masyarakatnya, seperti halnya jika mahasiswa dalam melakukan akses informasi di banjiri oleh informasi dari luar negara Indonesia maka nilai-nilai dari

budaya luar akan diserap melalui informasi yang diperolehnya. Keseimbangan informasi sangat diperlukan sehingga wawasan yang di miliknya tidak menjadi timpang, sebagai calon guru PPKn maka keterampilan untuk mengakses informasi dan teknologi perlu untuk dimiliki agar nantinya memiliki wawasan yang luas tentunya terhadap negaranya dan juga secara global hal tersebut memerlukan keterampilan seperti dari mana informasi tersebut dapat di akses serta bagaimana kredibilitas dari informasi tersebut. Indonesia saat ini mendukung terhadap kebebasan dalam aliran informasi tinggal bagaimana mengelola dan memperoleh informasi yang diperlukan.

Melihat kebelakang akses informasi digital melalui internet sudah menjadi bagian dari lingkungan akademis mahasiswa di Indonesia, bahkan ketika komputer masih menjadi barang langka keberadaan warnet membuat akses terhadap informasi digital tetap dapat dilakukan (Hill, 2003). Saat ini ketika akses internet sudah menjadi bagian dari keseharian masyarakat Indonesia menjadikan akses terhadap informasi digital, merupakan bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Tidak heran jika pengerjaan tugas dan kegiatan belajar mengajar sangat di pengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Keterampilan menggunakan teknologi menjadi tuntutan tersendiri yang terkadang sulit di ikuti oleh generasi terdahulu yang memang lahir belakangan dibanding dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, sehingga menjadi sulit untuk mengikuti dan dapat mengimplementasikannya.

Pendidikan jarak jauh yang berbasis kepada teknologi yang terbuka dan fleksibel harus di dukung dari segi keterampilan penggunaan teknologi baik itu mahasiswa terhadap sumber, layanan dan bantuan belajar. Permasalahan lainnya adalah bahwa aliran informasi yang membawa serta nilai-nilai budaya luar dapat mengakibatkan krisis terhadap identitas dari bangsa Indonesia itu sendiri. Mempertahankan identitas merupakan bagian dari kekuatan bangsa yang sangat penting, maka pembelajaran PPKn tidak hanya memperhatikan dimensi sebagai warga negara saja, namun juga bagaimana mewujudkan karakteristik bangsa yang tetap memiliki kesadaran akan identitas bangsanya di tengah-tengah derasny arus

informasi yang masuk ke bangsa Indonesia ini. Pembentukan watak dan karakter bangsa merupakan bagian dari tujuan pendidikan di Indonesia.

Permasalahan pemberitaan yang tidak benar atau lebih sering dikenal dengan berita (*hoax*). Bagi mereka yang tidak memiliki kemampuan menemukan informasi yang kredibel dan mengolah data tersebut akan sangat mudah digiring kepada opini yang bahkan sangat merugikan dan tidak sering membuat keresahan yang dapat menciptakan kerusuhan dan bahkan ancaman terhadap ketahanan nasional bangsa. Tujuan *hoax* beragam seperti untuk menipu, mengakali pembaca, bersenang-senang, lelucon, bahkan bisa digunakan untuk menjatuhkan lawan politik (*black campaign*) sehingga dapat memecah belah bangsa (Rahadi, 2017). Pembentukan tanggung jawab terhadap akses informasi merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang menuntut kemandirian serta kesadaran dalam tiap individu yang melaksanakan pendidikan jarak jauh.

Era digital saat ini banyak sekali memberi informasi yang beragam bisa baik dan juga buruk hal ini dapat sulit membedakannya, ketika informasi mengenai keburukan-keburukan yang diakses oleh generasi penerus bangsa saat ini maka mereka akan lebih mengenal bangsa ini melalui keburukannya bukan kebaikannya sehingga untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air menjadi tantangan tersendiri. Keterbukaan arus informasi di era digital menjadi sangat sulit bagi suatu negara untuk mengontrol arus informasi yang masuk walaupun negara menerapkan filter terhadap konten-konten tertentu, generasi saat ini selalu menemukan cara dalam mengakses informasi tersebut. Maka dalam pembelajaran PPKn harus mempersiapkan karakter yang dapat menjadi rem sebagai pengendali menghentikan dalam mencegah permasalahan tersebut.

Permasalahan terhadap akses internet dapat memunculkan kegelisahan berlebih dan juga insomnia (Andersson & Titov, 2014), kegelisahan timbul karena ketakutan terhadap informasi yang diperoleh dan juga kekhawatiran tidak dapat mengikuti informasi yang terbaru. Permasalahan lain timbul dari risiko terhadap akses digital lainnya adalah manusia menjadi lebih tidak percaya dengan manusia lainnya dalam survei secara global yang dilakukan oleh Microsoft 2023 dalam (Microsoft, 2023) risiko berdasarkan kepada pertama informasi yang tidak lengkap

dan hilang sebanyak 51%, kedua secara personal berupa ucapan kebencian, *cyberbullying*, pelecehan dan ancaman sebanyak 42%, ketiga konten yang mengandung kekerasan grafik secara nyata dan menunjukkan kekerasan, teroris dan konten ekstremis yang sarat kekerasan sebanyak 39%.

Berdasarkan data di atas maka akses digital tidak terlepas dari risiko yang terdapat di dalamnya, selanjutnya survei terhadap remaja perempuan dan laki-laki yang menimbulkan kecemasan dan risiko, perempuan permintaan seksual, bunuh diri dan konten yang menyakiti diri sendiri dengan ketakutan terbesar oleh remaja perempuan adalah eksploitasi terhadap konten seksual. Pengalaman remaja laki-laki berupa konten terorisme dan ekstremis, gambar yang mengandung unsur kekerasan dengan kekhawatiran terbesar terhadap konten kekerasan dan terorisme (Microsoft, 2023). Walaupun secara garis besar konten tersebut mengalami pemblokiran informasi namun masih banyak kebocoran data terhadap konten-konten tersebut atau dengan sengaja menggunakan aplikasi untuk dapat mengaksesnya.

Berdasarkan kepada survei literasi digital yang dilakukan oleh (Kemenkominfo, 2023) menyatakan bahwa masyarakat di atas 50% mengikuti berita-berita dan informasi digital yang menginformasikan antara lain: pembunuhan, penculikan, dan bunuh diri. Berita tersebut merupakan berita yang dapat menyebabkan kecemasan dan ketakutan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Selain itu kecurigaan dan kecemasan berlebih tersebut dapat memicu terjadinya kasus kekerasan dan respons yang menghancurkan diri sendiri seperti kecenderungan melukai diri sendiri dan melukai orang lain. Berdasarkan kepada permasalahan tersebut maka peneliti merasa perlu adanya kompetensi digital terutama bagi calon guru PPKn dalam menghadapi tantangan terhadap permasalahan di atas terutama dalam Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) di mana interaksi perkuliahan terjadi secara digital yang menyebabkan mahasiswa secara langsung terpapar terhadap akses digital dan risikonya. PJJ menuntut kepada kedua belah pihak mahasiswa dan dosen untuk pertama dapat mengaplikasikan akses digital dan kedua menyaring akses informasi yang diperlukan dalam proses perkuliahan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini menarik latar belakang berdasarkan pada proses kegiatan pembelajaran jarak jauh dalam program studi PPKn di Universitas Terbuka (UT) dengan latar belakang permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pendidikan kewargaan digital diintegrasikan dalam sistem pembelajaran jarak jauh pada Program Studi PPKn Universitas Terbuka?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam membangun kompetensi kewargaan digital guru PPKn?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penguatan kompetensi kewargaan digital guru PPKn dalam konteks PJJ?
4. Bagaimana strategi rekonstruksi kurikulum dan pembelajaran dalam memperkuat kompetensi kewargaan digital guru PPKn di era digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terbagi menjadi bagian umum dan khusus, pada bagian umum dari penelitian adalah bagaimana kompetensi yang dimiliki oleh guru program studi PPKn dalam menghadapi era digital. Kompetensi yang dapat membentuk warga negara yang memiliki tanggung jawab sebagai warga negara dan sebagai warga digital dengan tidak menghilangkan identitasnya sebagai warga negara Indonesia yang di terapkan dalam program studi PPKn melalui pembelajaran jarak jauh di Universitas terbuka. Kemudian secara khusus penelitian bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan integrasi konsep kewargaan digital dalam sistem pembelajaran jarak jauh pada Program Studi PPKn Universitas Terbuka.
2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam membentuk kompetensi kewargaan digital guru PPKn.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penguatan kompetensi kewargaan digital guru PPKn.

4. Merumuskan strategi pengembangan kurikulum dan pembelajaran PPKn yang mendukung kompetensi kewargaan digital guru di era digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dengan judul Penguatan Kompetensi Kewargaan Digital Guru PPKn Melalui Pendidikan Jarak Jauh dibagi menjadi:

1.3.1 Manfaat/Signifikansi Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi pengembangan keilmuan pendidikan kewarganegaraan, terutama terhadap pengembangan konsep kompetensi digital. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap model pembelajaran jarak jauh yang efektif dalam konteks PPKn.

1.3.2 Manfaat/Signifikansi Kebijakan

Penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan dalam penentuan kebijakan, terutama dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dalam menentukan kompetensi digital yang diperlukan dalam era digital yang juga memerlukan rambu-rambu yang jelas dalam berbagai jenis interaksi yang terjalin secara digital sebagai bagian dari *digital citizenship*.

1.3.3 Manfaat/Signifikansi Praktis

1.4.1.1 Bagi Guru PPKn

Penelitian ini memberikan kontribusi langsung dalam penguatan kapasitas calon guru PPKn dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Guru tidak hanya dibekali pemahaman teknis mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran jarak jauh, tetapi juga wawasan mendalam tentang nilai-nilai kewargaan digital seperti etika bermedia, keamanan digital (*digital security*), literasi informasi, perlindungan data pribadi, serta tanggung jawab digital.

Dengan adanya strategi konkret dari hasil penelitian ini, guru memiliki landasan yang kuat untuk meningkatkan praktik pedagogi mereka di kelas digital, menumbuhkan kesadaran kritis siswa terhadap media, serta mengembangkan lingkungan belajar yang inklusif, aman, dan partisipatif.

1.4.1.2 Bagi Sekolah dan Institusi Pendidikan Menengah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang dan mengevaluasi strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Sekolah sebagai institusi dapat menerapkan model pelatihan guru yang selaras dengan kebutuhan zaman, termasuk menyediakan sarana-prasarana teknologi yang mendukung serta rambu-rambu etika digital di lingkungan sekolah. Temuan ini juga dapat membantu sekolah mengintegrasikan pendidikan kewargaan digital ke dalam kebijakan tata tertib sekolah, pelatihan siswa, dan penguatan budaya digital yang sehat.

1.4.1.3 Bagi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

Sebagai perguruan tinggi pelopor dalam pendidikan karakter dan pengembangan profesionalisme guru, penelitian ini sangat relevan bagi UPI dalam beberapa aspek seperti:

- 1) Menjadi dasar pengembangan kurikulum program studi PPKn agar lebih responsif terhadap kebutuhan era digital.
- 2) Mendukung program UPI sebagai universitas pelopor dan unggul transformasi digital dan pendidikan karakter.
- 3) Memperkuat integrasi antara literasi digital dan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan.
- 4) Mendorong sinergi antara dosen dan mahasiswa dalam proyek-proyek pengabdian kepada masyarakat berbasis penguatan kompetensi kewargaan digital.

1.4.1.4 Bagi Universitas Terbuka (UT)

Sebagai institusi pendidikan tinggi yang mengedepankan sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), UT dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk:

- 1) Menyempurnakan metode dan strategi pengajaran khususnya dalam mata kuliah kewarganegaraan agar lebih berbasis nilai dan etika digital.
- 2) Mengembangkan program pelatihan guru jarak jauh yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada penguatan karakter kewargaan digital.

- 3) Memperluas cakupan penelitian kolaboratif mengenai *citizenship education* di era digital bersama mitra institusi lain.
- 4) Memposisikan UT sebagai pionir dalam mengembangkan model *citizenship digital education* yang adaptif terhadap konteks Indonesia yang multikultural dan beragam secara geografis.

1.4.1.5 Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan (Kemendikbudristek, Ditjen GTK, dan Pemerintah Daerah)

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam:

- 1) Perumusan kebijakan penguatan kompetensi guru berbasis digital.
- 2) Pengembangan program pelatihan nasional untuk calon guru PPKn yang menekankan etika digital, anti-hoaks, pencegahan intoleransi, dan pendidikan anti-kekerasan.
- 3) Evaluasi terhadap efektivitas program pembelajaran jarak jauh selama dan pasca pandemi.
- 4) Integrasi nilai-nilai kewargaan digital (*digital citizenship*) dalam Kurikulum Merdeka serta pelatihan modul literasi digital secara nasional.

1.4.1.6 Bagi Mahasiswa dan Calon Guru PPKn

Penelitian ini memberikan perspektif baru tentang tantangan dan peran strategis calon guru PPKn di era digital. Mahasiswa calon guru akan:

- 1) Menyadari pentingnya membekali diri dengan kemampuan pedagogik digital yang tidak hanya teknis, tetapi juga bermuatan nilai.
- 2) Menjadi lebih peka terhadap isu-isu seperti disinformasi, ujaran kebencian, intoleransi daring, dan pelecehan siber.
- 3) Terinspirasi untuk menjadi agen transformasi digital dalam dunia pendidikan yang inklusif dan demokratis.
- 4) Mampu merancang inovasi pembelajaran kewargaan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan sosial.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Struktur organisasi dari disertasi ini disusun secara sistematis dan komprehensif sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2024 yang terdiri dari enam bab yang masing-masing memiliki peran penting dalam membahas topik penelitian yang berjudul "*Strategi Penguatan Kompetensi kewargaan Digital guru PPKn Melalui Pembelajaran Jarak Jauh*". Setiap bab dibangun untuk mendukung alur pemikiran yang jelas, mulai dari pendahuluan, kajian teori, hingga kesimpulan dan rekomendasi yang dihasilkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB I Pendahuluan, pada bab pertama ini merupakan bagian pembuka yang memberikan gambaran umum mengenai latar belakang masalah, permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian, dan pentingnya penelitian ini dilakukan dalam konteks pendidikan di era digital. Dalam bab ini, penulis memaparkan secara rinci alasan mengapa penguatan kompetensi kewargaan digital bagi guru PPKn sangat relevan di tengah kemajuan teknologi yang pesat dan perkembangan pendidikan jarak jauh yang semakin populer. Selain itu, dalam bab ini juga dijelaskan tentang tujuan penelitian, rumusan masalah, serta batasan-batasan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penulis juga menjelaskan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam konteks akademik maupun praktis, terutama bagi pengembangan profesionalisme calon guru PPKn dalam menghadapi tantangan pendidikan digital.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab kedua ini berfungsi sebagai landasan teori yang mendalam, yang menyusun berbagai konsep dasar yang terkait dengan penelitian ini. Beberapa konsep utama yang dibahas adalah *kompetensi kewargaan digital*, *pendidikan jarak jauh*, dan *pengembangan kompetensi guru dalam pendidikan PPKn*. Kajian teori ini mencakup teori-teori penting mengenai kewargaan digital yang mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam berinteraksi secara aman dan bertanggung jawab di dunia digital. Selain itu, bab ini juga mengulas literatur mengenai model-model pembelajaran jarak jauh, baik yang berbasis teknologi maupun yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital. Tidak kalah penting, kajian ini juga mencakup

berbagai penelitian terdahulu yang relevan, yang memberikan gambaran tentang kondisi dan tantangan yang dihadapi oleh calon guru PPKn dalam menghadapi kebutuhan pembelajaran digital, serta bagaimana teknologi dapat menjadi solusi untuk penguatan kompetensi mereka.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ketiga menjelaskan secara rinci mengenai metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Mengingat tujuan penelitian ini untuk memahami bagaimana strategi pembelajaran jarak jauh dapat memperkuat kompetensi kewargaan digital calon guru PPKn, pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penulis memilih metode ini karena tujuan utamanya adalah untuk menggali pemahaman secara mendalam mengenai pengalaman dan persepsi guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran mereka. Bab ini menjelaskan tentang teknik pengumpulan data yang digunakan, seperti observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru PPKn yang terlibat dalam pembelajaran jarak jauh, serta analisis dokumen terkait materi ajar dan proses pembelajaran. Penulis juga menjelaskan prosedur analisis data yang dilakukan, yang melibatkan pengkodean dan pencarian tema-tema yang muncul dari data yang diperoleh, serta bagaimana validitas dan reliabilitas data dijaga sepanjang proses penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, pada bab keempat menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data. Temuan-temuan ini menjelaskan berbagai aspek yang terkait dengan penguatan kompetensi kewargaan digital calon guru PPKn melalui pembelajaran jarak jauh. Dalam bab ini, penulis menyajikan data tentang sejauh mana calon guru PPKn mampu menguasai teknologi untuk mendukung pembelajaran kewarganegaraan, serta tantangan-tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian juga mencakup pengamatan mengenai bagaimana strategi-strategi tertentu yang diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan keterampilan digital guru, seperti penggunaan media sosial, platform pembelajaran daring, dan aplikasi edukasi yang relevan. Penulis juga menyajikan data tentang perbedaan dalam kompetensi digital antara guru yang telah lama mengajar dengan

mereka yang baru memulai, serta bagaimana berbagai faktor seperti pelatihan dan dukungan teknis mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam mengembangkan kompetensi digital ini.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, pada bab kelima merupakan bagian analitis yang menghubungkan hasil-hasil penelitian yang telah disajikan dengan teori-teori yang dijelaskan pada bab kedua. Penulis membahas lebih mendalam tentang implikasi hasil temuan, baik yang positif maupun yang negatif, terhadap pengembangan kompetensi kewargaan digital calon guru PPKn. Dalam bab ini, penulis mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penguatan kompetensi digital guru, serta menganalisis hubungan antara strategi pembelajaran jarak jauh yang diterapkan dengan penguasaan keterampilan digital yang dimiliki oleh guru. Pembahasan ini juga mencakup perbandingan dengan penelitian lain yang relevan, untuk memberikan perspektif lebih luas mengenai topik yang dibahas. Penulis juga menggali lebih lanjut mengenai penerapan etika digital dalam pembelajaran jarak jauh dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi pembentukan karakter kewarganegaraan yang bertanggung jawab di kalangan calon guru PPKn.

BAB VI Simpulan, Implikasi, Rekomendasi dan Dalil, pada bab terakhir ini menyimpulkan hasil-hasil penelitian yang telah dibahas dalam bab sebelumnya. Kesimpulan tersebut merangkum temuan utama mengenai efektivitas pembelajaran jarak jauh dalam memperkuat kompetensi kewargaan digital calon guru PPKn, serta faktor-faktor yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan tersebut. Selain itu, bab ini juga memberikan implikasi praktis dari penelitian, seperti kebutuhan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi dan pelatihan digital bagi guru, serta pentingnya pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Rekomendasi yang diajukan berfokus pada pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta penguatan literasi digital bagi calon guru PPKn di Indonesia. Terakhir, bab ini juga membahas dalil-dalil atau justifikasi

akademis yang mendasari kesimpulan dan rekomendasi tersebut, dengan harapan dapat memberikan dasar yang kuat untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dan teknologi pendidikan.

Dengan struktur yang sistematis dan komprehensif ini, disertasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kompetensi kewargaan digital guru PPKn melalui pembelajaran jarak jauh, serta menjadi referensi yang berguna bagi para peneliti, praktisi pendidikan, dan pembuat kebijakan di bidang pendidikan.