

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dalam beberapa dekade ini. Hal tersebut telah membawa pengaruh pada seluruh sendi kehidupan bahkan saat ini kita tidak dapat dipisahkan dari teknologi tersebut karena setiap hari kita bersinggungan dengan teknologi tersebut seperti mengirim atau menerima e-mail, mengirim pesan melalui media sosial, mencari informasi di internet dan sebagainya. Teknologi tersebut telah membawa kemudahan dan kemanfaatan bagi kegiatan sehari-hari namun seiring pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut saat ini banyak kasus-kasus hukum yang terkait pemanfaatan teknologi.

Penyimpangan terhadap penyalahgunaan teknologi dari tahun ke tahun marak terjadi di Indonesia. Pada Agustus 2008 Prita Mulyasari mengirimkan e-mail pada surat pembaca dan salah satu kerabatnya yang berisi keluhan atas pelayanan yang diberikan oleh salah satu rumah sakit di Jakarta karena telah melakukan salah diagnosa atas dirinya. Surat elektronik tersebut kemudian beredar di mailing-list dan forum on-line. Hal tersebut menyebabkan Prita Mulyasari dilaporkan oleh beberapa dokter dari rumah sakit tersebut. Prita disangkakan melanggar Undang-Undang No Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 27 ayat 3, pasal 310 dan 311 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (www.kompasiana.com/iskandarjet/kronologi-kasus-prita-mulyasari_54fd5ee9a33311021750fb34).

Kemudian pada November 2008 Iwan Piliang dilaporkan oleh Alvin Lie yang merupakan anggota DPR dari PAN pada pihak berwenang karena artikel yang ditulisnya dalam press talk. Dalam artikelnya tersebut Iwan menulis bahwa anggota DPR tersebut telah meminta uang pada PT Adaro Energy sebesar Rp 6 miliar agar anggota dewan di Senayan tidak melakukan hak angket untuk menghambat Initial Public Offering (IPO). Iwan diduga melakukan pelanggaran Undang-Undang No. 8 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

pasal 27 ayat 3 (http://www.kompasiana.com/mad/penggunaan-media-yang-tidak-semestinya_57302eac377b619f07c77d48).

Selain itu pada tahun 2010 saat umat Hindu di Bali sedang menjalankan ritual nyepi Ibnu Rachal Farhansyah membuat status dalam akun *facebooknya* yang memicu kemarahan warga Bali yang mayoritas beragama Hindu. Dalam statusnya menyebutkan bahwa “nyepi sepi sehari kaya tai” (http://www.kompasiana.com/ahmad.mustofa/status-fb-mu-harimaumu_54ff95daa33311ae5850ff65). Status tersebut mengakibatkan Ibnu menunai banyak komentar kemarahan bahkan temannya sampai melaporkannya pada polisi.

Pada tahun 2012 sejumlah tokoh masyarakat mendatangi Mapolres Pasuruan untuk melaporkan komentar salah satu akun *facebook* yang dianggap melecehkan dan menistakan agama Islam. Akun tersebut menggunakan inisial FES yang merupakan warga Sukorejo. Dalam akunnya menulis komentar yang mengandung kata-kata yang bernada sara dalam suatu akun berinisial LPB. FES dengan jelas menulis kalimat tauhid yang diplesetkan yaitu Allahu Bar Bar serta menulis kisah wafatnya Nabi Muhammad SAW yang melenceng jauh dari ajaran Islam yaitu menyatakan bahwa Nabi Muhammad meninggal dunia karena diracun oleh seorang perempuan (m.detik.com/news/jawatimur/2014810/sebuah-komentar-di-facebook-picu-kemarahan-ulama-pasuruan).

Deny Indrayana dilaporkan ke Polda Metro Jaya oleh pengacara OC Kaligis karena tulisannya dalam *twitter* terkait sebutan “advokat koruptor” pada tahun 2012. Deny Indrayana disangkakan melakukan perbuatan tidak menyenangkan (www.tribunnews.com/metropolitan/2012/09/28/deny-indrayana-vs-oc-kaligis-tunggu-keterangan-saksi-ahli). Pada tahun berikutnya 2013 aktivis anti korupsi Arsyad ditahan karena status BBM nya dianggap sebagai pencemaran nama baik terhadap Nurdin Halid. Dalam statusnya Arsyad menulis “*No fear ancaman Nurdin Halid!!! Jangan pilih adik koruptor!*” (m.detik.com/news/berita/2356398/kasus-status-bbm-anggota-dpr-penahanan-arsyad-mencurigakan).

Rini Triastuti, 2017

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BAGI UPAYA PEMBINAAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL (DIGITAL CITIZENSHIP) MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemudian pada tahun 2014 di Yogyakarta terdapat Florence Sihombing yang menulis kata-kata yang bernada menghina Yogyakarta dalam status akun Path nya yaitu Yogya miskin, tolol dan tak berbudaya serta menyebutkan Jogja adalah kota yang membosankan. Karena tulisannya tersebut Florence mendapatkan banyak menandai komentar dan dilaporkan pada pihak yang berwenang oleh beberapa LSM di Yogyakarta. Oleh pengadilan Florence Sihombing dinyatakan terbukti bersalah telah sengaja tanpa hak mendistribusikan informasi elektronik melalui jaringan telekomunikasi yang memuat penghinaan dan pencemaran nama baik Kota Yogyakarta. Atas perbuatannya tersebut Florence dihukum dua bulan penjara dan denda sebesar Rp. 10.000.000,00 (<https://www.google.co.id/amp/s/m.liputan6.com/amp/2201796/florencesihombing-menangis-divonis-2-bulan-penjara>).

Selain beberapa kasus di atas yang dilakukan orang dewasa ada pula kasus yang dilakukan pelajar dalam penyalahgunaan teknologi, tepatnya pada media sosial. Pada tahun 2015 tersebar foto tidak seronoh dari dua pelajar dimana salah satu pelaku masih memakai seragam sekolah. Kejadian yang dilakukan dua pelajar tersebut dilakukan dimuka umum (<http://kupang.tribunnews.com/2015/02/22/astaga-foto-pelajar-sd-ciuman-saat-banjir-hebohkan-media-sosial>). Selain itu kasus pelajar juga terjadi tahun 2016 salah satunya beredar foto perkelahian antar pelajar wanita di Toraja Utara yang diduga diciptakan oleh pelajar SMP 1 dan SMP 2 Rantepao, Toraja Utara. Peristiwa tersebut diketahui setelah foto-foto perkelahian beredar di media sosial *Facebook* dan *Instagram* (<http://news.babe.co.id/6253304>).

Selain kasus di atas juga terdapat kasus yang dilakukan oleh salah satu tabloid yang berada di Madura melakukan plagiasi dari tulisan Taufiqurrahman Kontributor Media Online kompas.com yang dimuat pada edisi September 2014. Dikutip dari maduracorner.com, tulisan yang berjudul “Heboh, Ular Berkepala Manusia Dikeringkan” tersebut diambil dari judul aslinya yang berjudul “Ular Berkepala Manusia Hebohkan Warga Pamekasan” yang telah dimuat pada tahun

2012 oleh Taufiqurrahman. (http://www.kompasiana.com/adizarachma/media-online-bebas-copy-paste_5710533b21afbdff04810e98)

Data yang dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*). Menteri Kominfo Rudiantara menjelaskan, angka tersebut merupakan data terbaru yang dimiliki oleh kementeriannya. Sayangnya, data itu tidak dibarengi dengan jumlah pemilik akun di media sosial yang juga menyebarkan hoax. (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161229170130-185-182956/ada-800-ribu-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/>)

Pengamat Kebijakan Publik Agus Pambagyo berharap regulator memiliki *tool* sendiri untuk menyaring informasi. Menurutnya, jalan keluar untuk hal ini bisa diberikan oleh para pakar media. Ia pun menekankan betapa penyaringan informasi sangat penting, terutama terkait isu SARA. Jangan sampai masyarakat terhasut oleh informasi yang menyebarkan kebencian sehingga dapat terjadinya kerusuhan dan hal yang tidak diinginkan lainnya. Agus Pambagyo mengatakan bahwa, "Masyarakat bisa menelan begitu saja informasi, apalagi jika ada unsur SARA di dalamnya dan itu adalah hal yang mengerikan. Kita harus mencari tahu bagaimana melakukan filter, tanpa harus menutup jalur komunikasi dan ini adalah hal yang sulit". (<http://tekno.liputan6.com/read/2662501/regulator-indonesia-diminta-filter-informasi-di-media-sosial>)

Beberapa kejadian di atas menunjukkan bahwa saat ini marak adanya penyalahgunaan teknologi. Teknologi yang awalnya diciptakan untuk membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya namun dalam kenyataannya telah terjadi pergeseran dalam pemanfaatannya. Tentu saja tidak semua konten yang ada di internet memiliki nilai positif dan konstruktif dalam membangun potensi individu, masyarakat maupun negara. Karena tidak dapat dipungkiri pula, internet bak pisau bermata dua yang dibalik berlimpahnya sisi positif, ketika dimanfaatkan untuk niat yang tidak baik ataupun digunakan secara tidak tepat, akan dapat merugikan

dirinya sendiri, ataupun orang lain, baik secara moril maupun materiil (www.internetshehat.org).

Menyadari hal tersebut maka pengguna internet di negara ini perlu mendapatkan dorongan dan stimulan agar semakin banyak menghasilkan peningkatan kualitas dan kuantitas dalam konten. Dengan usaha tersebut maka berbagai dampak atau potensi negatif dari penyalahgunaan internet atau kontennya, dapat ditekan seminimal mungkin dengan masukan pemahaman etika berinternet.

Sejak pemerintah Indonesia mengembangkan infrastruktur internet pada tahun 1980an jumlah pengguna internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Menurut APJII (2014) Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2010 adalah sebesar 42 juta dengan jumlah penduduk 238,5 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa penetrasinya adalah sebesar 17,6%. Kemudian tahun 2011 pengguna internet meningkat menjadi 55 juta dengan jumlah penduduk 242 juta yang berarti terjadi penetrasi sebesar 22,7%. Tahun selanjutnya pengguna internet menjadi 63 juta dengan jumlah penduduk sebesar 245,5 juta yang berarti terjadi penetrasi sebesar 24,23%. Pada tahun 2013 pengguna internet meningkat menjadi 71,2 juta dengan jumlah penduduk sebesar 248,9 juta yang artinya terjadi penetrasi sebesar 28%. Kemudian di tahun 2014 pengguna internet menjadi 88,1 juta dengan jumlah penduduk 252,4 juta yang berarti terjadi penetrasi sebesar 34,9%.

Mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia antara 18-25 tahun yaitu hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yaitu sebesar 49% (APJII, 2014, hlm.3). Hal tersebut menggambarkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk dalam kategori *digital native*.

Sementara itu Ribble dan Bailey (2007) menyatakan bahwa *digital native are young people who have grown up around digital technologies and seem to instinctively understand the technology*. Dengan demikian warga asli digital

adalah anak muda yang telah tumbuh dalam lingkungan teknologi digital dan secara naluri tampak memahami teknologi tersebut.

Kategori tersebut memiliki karakteristik sangat aktif menggunakan teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet. Dominasi yang dilakukan oleh *digital native* tersebut akan menciptakan tren tersendiri bila dibandingkan generasi sebelumnya yang lebih memaknai internet sebagai alat untuk bekerja.

Sementara itu sebagian besar pengguna internet di Indonesia mengakses internet melalui *mobile phone* dan jejaring sosial menempati urutan pertama dalam hal yang diakses oleh pengguna internet. Urutan selanjutnya adalah pencarian informasi (*browsing/ searching*) kemudian *chatting (messaging)* (APJII, 2014, hlm.4).

Mengingat bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia remaja maka perlu adanya upaya dari sekolah untuk memberikan pemahaman tentang norma-norma atau pedoman dalam memanfaatkan internet sehingga nantinya siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Secara nyata sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 siswa dituntut untuk mencari dan mengolah informasi yang mereka dapatkan sehingga guru hanya menjadi fasilitator. Siswa salah satu cara untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mudah salah satunya menggunakan internet.

Sampai saat ini belum terdapat suatu mata pelajaran khusus yang memberikan pemahaman tersebut. Dalam kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi tersebut dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sedangkan tujuan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi;

2. Mengembangkan ketrampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi;
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi dan komunikasi;
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Sementara itu ruang lingkup mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi;
2. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Dengan demikian mata pelajaran teknologi informasi hanya sebatas membekali siswa agar mampu memanfaatkan teknologi namun tidak membekali dengan norma-norma ketika memanfaatkannya. Kemudian dengan berlakunya kurikulum 2013 terjadi perubahan diantaranya mata pelajaran teknologi informasi dihapuskan.

Menurut Buchori (dalam Gora & Sunarto, 2001, hlm.35) tugas seorang guru adalah mempersiapkan siswa-siswa kita agar mampu menghadapi tantangan yang ada dimasa yang akan datang, yaitu di abad ke-21 ini. Dalam abad ini telah terjadi perkembangan yang begitu besar yang sangat berbeda dengan masa-masa ketika para guru belajar dahulu. Dalam dinamika kehidupan masyarakat yang selalu berubah dari waktu ke waktu, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini saja, namun sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan lebih jauh tentang masa depan.

Pendidikan hendaknya melihat jauh ke depan dan memikirkan apa saja yang akan dihadapi peserta didik di masa yang akan datang. Pendidikan yang baik menurut Buchori adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetap untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang nantinya

sudah terjun menghadapi kehidupan dapat menghadapi dengan mudah masalah-masalah yang dihadapinya sehingga terciptanya lingkungan yang sejahtera.

Seperti kita ketahui bersama bahwa saat ini merupakan era digital, dimana dalam era ini para siswalah yang menjadi penduduk aslinya. Teknologi digital telah ada ketika mereka lahir. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Palfrey dan Gasser (2008) yang mengemukakan bahwa, "*digital native as a person born into the digital age (after 1980) who has access to networked digital technologies and strong computer skills and knowledge*". Mereka yang lahir setelah tahun 1980 merupakan warga asli yang mengakses jaringan teknologi digital, memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang kuat menggunakan komputer sedangkan para guru yang baru saja menikmati era digital disebut sebagai warga pendatang (*digital immigrant*), karena mereka lahir disaat teknologi digital belum begitu populer dan dimasanya (dahulu) para guru ini belum menggunakannya secara terus menerus dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagai warga asli di era digital ini, tentu saja mereka telah sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi digital seperti komputer, *handphone*, internet, *multimedia player (iPod)*, *game equipment* seperti *microsoft x-Box*, *nintendo wii*, *sony playstation* dan teknologi digital lainnya.

Digital native akan dapat beradaptasi dengan sangat cepat dan mudah terhadap hadirnya teknologi baru. Hal tersebut nampak saat para siswa dengan cepat mampu mengoperasikan *handphone* yang baru saja ditemuinya. Hal itu sangat wajar terjadi, karena ini dunia mereka, dunia digital. Sebagai seorang guru dan pendatang di era digital tertentu saja harus menyesuaikan diri, menyesuaikan cara mendidik mereka sesuai dengan cara mereka hidup di era digital, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Lingkungan digital dapat membangun kecakapan atau keterampilan siswa di abad 21 (*21st century skill*). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Prensky (dalam Yong dan Gates, 2014) bahwa "*Digital environment dramatically changes the way that young people think and process information - it possibly even changes their brain structures*". Lingkungan digital merubah secara dramatis

cara berpikir anak muda dan memproses informasi, bahkan mungkin merubah struktur otak mereka.

Dengan demikian menurut NETS (dalam Gora & Sunarto, 2001, hlm.37) para siswa perlu menguasai beberapa ketrampilan berupa kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, kemampuan meneliti dan meleak informasi, berpikir kritis, pemecahan masalah (*problem solving*) dan membuat keputusan, kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) serta konsep dan pengoperasian teknologi.

Sementara itu Cogan & Derricott (1998) yang mengidentifikasi karakteristik yang dimiliki warganegara ideal abad ke-21, yaitu:

The ability to look at and approach problem as a member of global society; The ability to work with others in a cooperative way and totake responsibility for one's rules/ duties within society; The ability to understand, accept, appreciate and tolerate cultural differences; The capacity to think in a critical and systemic way; The willingness to resolve conflict in anon violent manner; The willingness to chenges one's life style and consumption habits to protect the enviroment; The ability to be sensitive towards and to defend human rights; the willingness and ability to participate in politics at local, national, and international levels.

Menurut Cogan & Derricott kriteria warganegara ideal abad ke-21 terdiri atas kemampuan mengenal dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat global, kemampuan bekerjasama dengan orang lain dan memikul tanggung jawab atas peran atau kewajibannya dalam masyarakat, kemampuan untuk memahami, menerima, dan menghormati perbedaan-perbedaan budaya, kemampuan berpikir kritis dan sistematis, memiliki kepekaan terhadap dan mempertahankan hak asasi manusia (seperti hak kaum wanita, minoritas etnis, dan sebagainya, kemampuan mengubah gaya hidup dan pola makanan pokok yang sudah biasa guna melindungi lingkungan, kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara damai tanpa kekerasan, dan kemauan dan kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan politik pada tingkatan pemerintahan lokal, nasional, dan internasional.

Oleh karena itu perlu adanya suatu mata pelajaran yang menjadi wadah untuk menanamkan norma-norma dalam penggunaan teknologi pada peserta didik terlebih lagi bila kita mengingat bahwa teknologi telah berkembang dengan pesat bahkan telah terjadi revolusi dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Nantinya siswa dapat menggunakan teknologi dengan pintar dan bijak. Hal tersebut nampak dari perkembangan komputer hingga adanya internet saat ini, dimasa mendatang tantangan akan semakin besar sejalan berkembangnya teknologi.

Program pendidikan kewarganegaraan sebagai bagian dari kurikulum pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusa 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. Meskipun pengembangan kemampuan dan pembentukan watak bukan hanya peran PKn semata namun peran PKn sangat strategis.

Menurut Winatapura (2007) sebagai suatu bidang keilmuan PKN telah mengalami perkembangan yang pesat dengan paradigma sistemik yang memiliki tiga domain yaitu: domain akademis, domain kurikuler, dan domain sosio kultural. Domain-domain tersebut satu sama lain memiliki keterkaitan struktural dan fungsional yang diikat oleh konsepsi kebajikan dan budaya kewarganegaraan (*civic virtue and civic culture*) yang mencakup penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*), sikap/watak kewarganegaraan (*civic disposition*), ketrampilan kewarganegaraan (*civic skills*), keyakinan diri kewarganegaraan (*civic confidence*), komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*), dan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa PKN benar-benar *multifacet/multidimensional*.

Sifat *multi face*/multidimensional PKN Menurut Winataputra (2007) membuat bidang kajian PKN dapat disikapi sebagai: pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan nilai dan moral, pendidikan karakter kebangsaan, pendidikan kemasyarakatan, pendidikan hukum dan hak asasi manusia, dan pendidikan demokrasi.

Sementara itu menurut Sapriya (2007, hlm. 27) ada enam hal yang akan menjadi kekhasan dari PKn dibandingkan dengan bidang studi lain yang sama-sama bertanggung jawab terhadap upaya pembentukan karakter warga negara. Pertama, perlu dipertahankan bahwa PKn bukan bidang yang monodimensional tetapi dia merupakan bidang yang multidimensional. Perannya bukan hanya dalam pengembangan konsep melainkan juga dalam pengembangan watak, bahkan ada misi pendidikan demokrasi. Kedua, PKn merupakan wahana pendidikan karakter bangsa, ketiga, PKn merupakan pendidikan nilai dan moral; keempat, PKn juga adalah pendidikan bela negara yang diwujudkan dalam kewiraan; kelima, PKn sebagai pendidikan politik karena PKn adalah wahana unruk membangkitkan kesadaran berpolitik dari warga negara, berpolitik secara cerdas. Keenam, PKn berperan dalam membangkitkan kesadaran hukum, karena itu beberapa negara menggunakan nama yang dimaksud bukan *civic education* tetapi *law value values education*, bahkan ada *street law education*.

Sementara itu Ohler (2011) berpendapat “*the digital age beckons us to usher in a new era of character education, aimed directly at addressing the opportunities and challenges of living a digital lifestyle*”. Berdasarkan pendapatnya tersebut dapat ditarik gagasannya bahwa era digital membawa kita dalam era baru pendidikan karakter, yang ditujukan secara langsung terhadap peluang dan tantangan pada kehidupan gaya hidup digital. Oleh sebab itu, salah satu alternatif solusi adalah mengembangkan model pembelajaran PKn bagi upaya *digital citizenship* melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dikolaborasikan dengan kurikulum yang ada di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Rini Triastuti, 2017

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BAGI UPAYA PEMBINAAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL (DIGITAL CITIZENSHIP) MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pada latar belakang di atas menunjukkan bahwa saat ini banyak sekali terjadi masalah-masalah terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berkaitan dengan hal tersebut agar rumusan masalah penelitian tersebut lebih terperinci, maka dijabarkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakteristik siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi?
2. Bagaimanakah kewarganegaraan digital siswa?
3. Bagaimanakah model pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi?
4. Bagaimanakah efektifitas model pengembangan pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terhadap pengembangan *digital citizenship*?
5. Faktor-faktor apakah yang menjadi penghambat dan pendukung upaya membangun kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan kewarganegaraan?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan mengkaji, menganalisis, dan mengorganisasi elemen kewarganegaraan digital yang dipergunakan untuk membantu memahami beragam topik *digital citizenship* dan memberikan cara yang terorganisir untuk mengatasinya melalui PKn sebagai program kurikuler di sekolah untuk upaya mengembangkan warga digital yang baik dan cerdas. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berikut ini:

1. Karakteristik siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Kewarganegaraan digital siswa.
3. Model pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Rini Triastuti, 2017

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BAGI UPAYA PEMBINAAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL (*DIGITAL CITIZENSHIP*) MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Efektifitas model pengembangan pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terhadap pengembangan *digital citizenship*.
5. Faktor-faktor penghambat dan pendukung upaya membangun kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan kewarganegaraan.

1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai signifikansi dalam mengembangkan serta memperkuat kedudukan rumpun keilmuan pendidikan kewarganegaraan sebagai *integrated knowledge system* dalam upaya mewujudkan *good and smart citizen*, khususnya dalam menimbulkan maya digital yang baik dan cerdas yang saat ini menjadi tantangan bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mempunyai sejumlah manfaat baik dari segi teoritis, kebijakan, maupun praktis.

1. Segi Teoritis

Penelitian bermanfaat untuk menambah pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dalam hal kajian sistem kurikulum.

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan keilmuan pendidikan kewarganegaraan terutama dalam dimensi kajian kurikulum.

Penelitian memberikan pengembangan bahan ajar baru dalam pendidikan kewarganegaraan.

2. Segi kebijakan

Penelitian ini mempunyai kontribusi sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam pengambilan kebijakan-kebijakan strategis terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah

- b. Hasil penelitian dapat memberikan masukan-masukan bagi pemerintah untuk menerbitkan sebuah regulasi terkait pendidikan karakter, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

3. Segi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membentuk manfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut:

- a. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya mengembangkan warga negara yang patuh pada ketentuan hukum.
- b. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan pendidikan kewarganegaraan disekolah dalam rangka membentuk warga digital yang baik dan cerdas (*good & smart digital citizen*) diantaranya terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- c. Bagi pendidik, produk bahan ajar dapat membantu memahami beragam topik kewarganegaraan digital.

Berpijak dari hal di atas, menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan dengan memfokuskan pada elemen kewarganegaraan digital yang dipergunakan pendidik untuk membantu memahami beragam topik kewarganegaraan digital dan memberikan cara yang terorganisir untuk mengatasinya dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui karakteristik siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Mengetahui kewarganegaran digital siswa.
3. Mengetahui model pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
4. Mengetahui efektifitas model pengembangan pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terhadap pengembangan *digital citizenship*.

Rini Triastuti, 2017

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BAGI UPAYA PEMBINAAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL (*DIGITAL CITIZENSHIP*) MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung upaya membangun kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan kewarganegaraan.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Disertasi ini terdiri dari 5 bab. Masing-masing bab tersebut akan diuraikan secara garis besar sebagaimana berikut ini:

- a. Bab I Pendahuluan

Bagian ini memaparkan tentang latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi disertasi.

- b. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini menguraikan tentang konsep-konsep pendidikan, pendidikan kewarganegaraan, *Citizenship*, *Digital*, *Digital Citizenship*, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir.

- c. Bab III Metodologi Penelitian

Bagian ini berisi tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data.

- d. Bab I V Temuan dan Pembahasan

Bagian ini mengandung pemaparan temuan dan pembahasan tentang karakteristik siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, kewarganegaraan digital siswa, model pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, efektifitas model pengembangan pendidikan kewarganegaraan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi terhadap pengembangan *digital citizenship*, faktor-faktor penghambat dan pendukung upaya membangun kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan kewarganegaraan.

- e. Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Rini Triastuti, 2017

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BAGI UPAYA PEMBINAAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL (*DIGITAL CITIZENSHIP*) MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagian ini memaparkan tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi bagi guru dan dosen pendidikan kewarganegaraan maupun bagi peneliti lain.