

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 menyuguhkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan di berbagai bidang. Teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu bidang yang paling menonjol. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa masyarakat pada era serba elektronik yaitu era digital. Berbagai perubahan semakin terasa, termasuk didalamnya perubahan pada dunia pendidikan. Guru abad 21 menghadapi tantangan yang jauh lebih besar dari era-era sebelumnya. Guru menghadapi siswa yang lebih beragam dengan materi pelajaran yang lebih kompleks dan sulit. Standar proses pembelajaran dan pencapaian kemampuan berpikir siswa mendorong lembaga pendidikan dan guru untuk mampu bersaing di ranah pendidikan global. Bukan hanya kepandaian yang harus dimiliki guru, tetapi juga kreativitas dan kecerdasan bertindak. Guru dituntut memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dimaksudkan agar guru mampu membekali siswa pada pemahaman dan penyesuaian diri dengan pesatnya perkembangan teknologi. Selain itu, siswa diharapkan mampu bersaing dalam ketatnya persaingan di berbagai bidang dalam lingkungan global.

Untuk menghadapi pembelajaran abad 21, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg & Andone, 2011). Pendidikan Nasional dilaksanakan untuk membentuk peserta didik yang cerdas dan terampil, penguasaan dan pemahaman teknologi, serta menjunjung nilai-nilai positif yang sejalan dengan budaya dan karakter bangsa. Perkembangan teknologi menuntut perubahan paradigma dalam sistem Pendidikan Nasional. Wijaya, dkk (2016) menunjukkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang ditunjukkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Pergeseran Paradigma Pembelajaran Abad 21
Sumber: Wijaya, dkk (2016)

Abad 21 menuntut seseorang menguasai berbagai keterampilan. US-based Partnership for 21st Century Skills (P21) (dalam Zubaidah (2016, hlm. 3) mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan abad 21 yaitu “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*. Selanjutnya Wagner dan Change Leadership Group dari Universitas Harvard mengidentifikasi Tujuh kompetensi dan keterampilan abad 21 yaitu:

Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan kepemimpinan, ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan berjiwa entrepreneur, mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, mampu mengakses dan menganalisis informasi, serta memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.

Pembelajaran abad 21 relevan dengan empat pilar pendidikan (UNESCO, 1996) yang mencakup *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Di Indonesia empat pilar pendidikan dilaksanakan melalui Pendidikan Kewarganegaraan dengan tiga fungsi pokok Pendidikan Kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warga negara yang demokratis sebagaimana disebutkan oleh Branson (1998) yaitu mengembangkan kecerdasan

warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Pendidikan Kewarganegaraan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan abad 21. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana dijelaskan dalam lampiran pasal 37 Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia, yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Pembelajaran abad 21 secara langsung diterapkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan dengan prinsip bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, mengadaptasi perubahan-perubahan masyarakat kedalam pembelajaran, dan berbasis teknologi. Pembelajaran abad 21 memerlukan guru profesional yang terampil dan menguasai teknologi. Proses pembelajaran berbasis teknologi menjadi tantangan bagi guru dalam mencapai berbagai keterampilan yang diharapkan. Menurut Buchori (dalam Gora & Sunarto, 2001, hlm. 35):

Tugas seorang guru adalah mempersiapkan siswa-siswa kita agar mampu menghadapi tantangan yang ada di masa yang akan datang yaitu abad ke 21 ini. Idealnya pendidikan masa kini tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini saja, tetapi sudah seharusnya merupakan proses untuk mengantisipasi dan menghadapi masa depan.

Guru Pendidikan Kewarganegaraan era digital diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek/masalah, menggunakan sarana belajar yang tepat, dan mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata. Selain itu, guru era digital diharapkan mampu mengakomodasi kecerdasan yang majemuk. Tugas yang diberikan sesuai minat siswa, dari sana siswa diharapkan dapat memupuk minat sejak kecil.

Good and smart Citizenship merupakan konsep ideal sebagai seorang warga negara yang hidup di era digital. Seorang warga negara yang mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, kreatif, mampu melihat dan memanfaatkan

peluang, dan mampu berkolaborasi dengan orang lain merupakan Karakter cerdas yang diharapkan bagi warga negara Indonesia. Kecerdasan yang dimiliki harus di barengi dengan sikap yang jujur, bertanggung jawab, kemampuan menyesuaikan diri, berkomunikasi dengan baik, serta mampu mengolah informasi secara tepat. Seorang warga negara bermoral, menunjukkan sikap yang dilandasi nilai-nilai luhur Pancasila. Moralitas warga negara Indonesia didasarkan pada Nilai Ketuhanan, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan, musyawarah, dan keadilan sosial. Keutamaan moral yang diharapkan sebagaimana disebutkan Widy dalam artikel yang berjudul Etika Keutamaan Pancasila (2015) yaitu cinta kasih terhadap pencipta dan sesama, pengendalian diri, penghargaan terhadap orang lain serta keadilan.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dalam ruang lingkup *value based education*, membangun watak/karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang merupakan bagian inti dan penting bagi kehidupan warga negara. Warga negara yang diharapkan di era digital adalah warga negara yang jujur, memiliki kepekaan sosial, cerdas, melek teknologi, dan bertanggung jawab. Warga negara di era digital dituntut memiliki karakter jujur untuk terhindar dari perilaku plagiarisme dan penyebaran berita bohong (*hoax*). Seorang warga digital harus memiliki kepekaan akan dunia sekitar, tanggung jawab, memanfaatkan teknologi informasi untuk menyebarkan informasi positif, dan cerdas dalam mencari, mendapatkan, mengelola informasi untuk kepentingan bersama. Warga negara digital menunjukkan perilaku cerdas dan baik melalui kontribusinya dalam kehidupan masyarakat digital. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan informasi yang akurat, berbicara santun, dan berkomentar positif di media sosial. Nilai luhur Pancasila menjadi pijakan yang kuat bagi warga negara Indonesia dalam bersikap dan berperilaku. Kunci utama untuk dapat berkontribusi dalam kehidupan digital secara positif adalah dengan memahami dan menguasai teknologi berlandaskan pada nilai luhur bangsa.

Perubahan pola hidup warga negara menjadi serba digital mendorong perubahan budaya interaksi masyarakat. Data APJII 2017 menunjukkan pengguna internet paling tinggi di Indonesia adalah *netizen* muda dengan 66.2% berusia dibawah 35 tahun. Dinyatakan 16,68% diantaranya adalah netizen berusia 13-18

tahun, data tersebut menggambarkan bahwa pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk dalam kategori *digital natives*, Ribble dan Bailey (2007) menyatakan bahwa *digital natives are young people who have grown up around digital technologies and seem to instinctively understand the technology*. Dengan demikian warga digital merupakan anak muda yang tumbuh dalam lingkungan teknologi digital dan secara naluri telah nampak memahami teknologi tersebut.

Digital natives memiliki karakteristik sangat aktif menggunakan teknologi dan memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi berbasis internet. Durasi penggunaan internet paling tinggi 1-3 jam per hari, dengan layanan internet yang paling sering di gunakan adalah chatting (APJII, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa generasi muda khususnya remaja memiliki kecenderungan lebih tinggi pada interaksi melalui media dibandingkan berinteraksi langsung, yang berpengaruh pada lingkungan sosial yang cenderung individual.

Pendidikan berbasis teknologi merupakan bidang yang terus di kembangkan oleh pemerintah Indonesia dalam menghadapi era digital. Namun, pada kenyataannya pembelajaran abad 21 melalui pendidikan berbasis teknologi di Indonesia masih menemui berbagai kendala. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kesenjangan antar wilayah di Indonesia, Khususnya mengenai akses pendidikan, pemerataan akses internet, dan kemampuan penguasaan teknologi. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya penguasaan teknologi oleh guru. Para guru lahir disaat teknologi belum begitu populer dan di masanya para guru belum menggunakan teknologi secara terus menerus. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi khususnya pada pembelajaran. Survei yang diadakan oleh Komisi Bidang Pendidikan Uni Eropa, khususnya tentang peran teknologi, komunikasi, dan informasi (ITC) dalam pendidikan, ditemukan korelasi antara penguasaan teknologi dan rasa percaya diri guru, sebagai berikut (PressReader-Kompas <https://www.pressreader.com>):

Guru yang cukup percaya diri dalam penggunaan teknologi cenderung membawa pengaruh positif bagi proses pembelajaran siswa secara menyeluruh. Mereka dilihat sebagai guru yang menyenangkan. Selain itu, kedekatan dengan kekayaan audiovisual memungkinkan hadirnya identifikasi peran yang berbeda-beda dalam diri siswa.

Dengan demikian, kurangnya percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi saat pembelajaran, mendorong guru pada penggunaan model dan media konvensional. Desain pembelajaran yang diterapkan tidak mendorong pada pembentukan moralitas dan kreativitas siswa. Pembelajaran cenderung menggunakan model ceramah, variasi sumber belajar kurang mengikuti perkembangan zaman, dan mengandalkan buku pegangan sebagai sumber belajar. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dinilai membosankan.

Sebuah survei yang dilakukan Pustekkom tentang penggunaan internet oleh para guru di SMU menunjukkan bahwa hanya segelintir guru yang mengenal dan menggunakan internet sesekali. Artinya, dunia internet benar-benar masih asing bagi guru (Rizali dkk, 2009, hlm 59). Pemanfaatan teknologi hanya dilakukan oleh sebagian guru di persekolahan, hal ini menyebabkan peserta didik lebih banyak menggunakan teknologi tanpa adanya pendampingan. Akibatnya siswa tidak mampu memilah laman *online* yang pantas di akses dan kecenderungan mengakses konten-konten negatif sangat tinggi. Anak-anak dan remaja sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, memiliki kemampuan mengelola teknologi lebih unggul daripada generasi sebelumnya. Pemanfaatan teknologi yang hanya dilakukan sesekali dan tanpa ada pendampingan dari guru, mendorong siswa pada sikap pragmatis, tidak jujur, malas belajar, serta mendorong siswa pada perilaku menyimpang.

Siaran pers no. 08/HM/KOMINFO/01/2019 mengenai laporan konten negatif di media sosial sampai tahun 2018 tercatat sebanyak 547.506 kali. Sampai bulan Desember 2018 Subdirektoran pengendalian konten internet Direktorat Pengendalian Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo menunjukkan pelaporan konten negatif di Twitter sebanyak 531.304. sementara Facebook dan Instagram dilaporkan sebanyak 11.740 kali. Selain itu, sampai bulan Desember 2018 penanganan konten negatif meliputi kategori pornografi sebanyak 898.108 konten, perjudian sebanyak 78.698 konten, dan penipuan sebanyak 5.889 konten. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi tanpa dibarengi etika dan nilai yang kuat mendorong seseorang untuk berperilaku negatif di media. Ditambah dengan kehadiran media sosial sebagai bagian dari kemajuan teknologi, menjadi

jalan untuk melakukan berbagai kejahatan demi mendapatkan keuntungan melalui berbagai konten yang di unggah.

Pengawasan dari guru dan orangtua yang kurang karena tidak menguasai teknologi, akan mendorong anak untuk mengakses berbagai konten terlarang. Akses terhadap pornografi dan porno aksi, *game online*, serta tayangan dengan konten kekerasan mendorong anak pada sex bebas, kecanduan *game online*, serta tindak kekerasan. Pemberitaan mengenai kasus *Bullying* di sekolah dengan unsur kekerasan dan perilaku tidak sopan siswa kepada guru beberapa bulan lalu merupakan salah satu dampak dari penggunaan teknologi digital tanpa adanya pendampingan dari orang tua maupun guru. Penelitian Nurbaya (2016) menyebutkan bahwa penggunaan media sosial instagram banyak memberi perubahan pada pola pikir mahasiswa, mulai dari *live style*, *fashion*, dan juga perilaku konsumtif. Selain itu, berbagai video *game* yang disuguhkan memberi perubahan pada perilaku penggunanya, mulai dari kurang interaksi dengan lingkungan sekitar, malas, kecanduan, dan video *game* bertema kekerasan akan memicu perilaku agresif pada anak. Seorang pria di China mengalami kelumpuhan akibat bermain *game online* selama 20 jam nonstop (tribunpekanbaru.com). Hal ini menunjukkan pengaruh video *game* mendorong perubahan perilaku dimana korban tidak dapat mengontrol dirinya dan berakibat pada gangguan kesehatan.

Merosotnya nilai dan moral warga negara menjadi keprihatinan bagi pemerintah dan masyarakat. Era serba digital dengan arus teknologi dan informasi yang sulit terbendung menjadikan berbagai persoalan menjadi lebih kompleks. Warga negara menunjukkan sikap individualis, konsumtif, pragmatis, dan tidak jujur di media sosial. Misal penyebaran berita bohong (*Hoax*), saling hujat dan fitnah, *black campaign*, dan perilaku negatif yang sering kita temukan di media. Selain itu, Perubahan perilaku warga negara sebagai akibat perkembangan teknologi mendorong Pola komunikasi konvensional berubah menjadi komunikasi digital. Perilaku konsumtif akibat maraknya *online shop*, *skimming ATM*, penjualan orang melalui media sosial, dan berbagai masalah yang belum teratasi.

Pendidikan merupakan media utama dalam memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. pemerintah Indonesia mulai menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun 2015 yang didalamnya memuat berbagai

kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi abad 21. diantaranya kemampuan belajar dan berinovasi, kecakapan hidup, literasi digital dan pendidikan karakter. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan Nasional memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa . Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dalam ruang lingkup *value based education* membangun kompetensi dan moralitas warga negara di era digital dengan mengacu pada nilai dan norma berdasar nilai-nilai Pancasila dan UUD tahun 1945. Hal ini selaras dengan pendapat Djahiri (1994/1995, hlm. 10) bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki dua tujuan utama yakni secara umum Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan untuk memberikan dukungan supaya pencapaian Pendidikan Nasional mencapai sebuah keberhasilan yang ajeng (tetap). Secara khusus Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk moral yang diharapkan dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari.

Guru Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang amat penting dalam membentuk moralitas warga negara di era digital. Melalui pembelajaran PKn berbasis pembentukan karakter digital, guru Pendidikan Kewarganegaraan dituntut memiliki kecakapan menggunakan media internet sebagaimana peserta didiknya. Guru Pendidikan Kewarganegaraan perlu melakukan perubahan dari sistem pembelajaran "*chalk and Talk*" yang tradisional ke sistem pembelajaran berbasis IT. Sehingga Guru dapat menyuguhkan konten pembelajaran yang inovatif, modern, menarik dan merangsang daya berpikir kritis siswa. Guru Pendidikan Kewarganegaraan berperan penting dalam mendesain Pendidikan Kewarganegaraan yang inovatif. Hal ini sangat diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yang mendorong pada pencapaian tujuan Pendidikan Nasional.

Desain Pendidikan Kewarganegaraan yang inovatif saat ini, harus mendorong warga negara muda untuk mampu mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara di era digital. Pendidikan Kewarganegaraan mengembangkan kajian tentang perubahan budaya, warga negara dengan kemajuan teknologi (Feriyansyah, 2015). Warga digital yang cerdas harus memahami bagaimana etika dalam penggunaan teknologi. Etika yang harus dimiliki bangsa Indonesia dilandasi oleh nilai-nilai luhur Pancasila yaitu nilai Ketuhanan,

kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Pendidikan Kewarganegaraan dikembangkan dari mulai tingkat dasar untuk memberikan pemahaman kepada setiap warga negara mengenai nilai-nilai luhur yang harus di pegang teguh dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang Undang Dasar Tahun 1945. Peran Pendidikan Kewarganegaraan di era digital belum banyak dibahas dalam berbagai penelitian. Khususnya mengungkapkan bagaimana peran dari seorang guru dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik sebagaimana tercantum dalam UU No. 14 tahun 2005.

Di Kota Bandung Perubahan kebudayaan masyarakat pada dunia digital mendorong para pendidik untuk lebih menguasai teknologi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah. Hal ini menjadi tantang bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraa untuk mampu menyesuaikan dengan kondisi yang dihadapi sekarang agar peserta didik lebih mudah memahami dan menerima pembelajaran. Para *digital natives* yaitu generasi muda dan siswa masa kini, memiliki pengalaman hidup, bersosialisasi, dan cara berpikir yang sangat berbeda dengan gurunya. Dunia digital telah telah menjadi dunia sosial para siswa, interaksi sosial banyak dibangun melalui media digital, yang berakibat pada pudarnya kontak sosial secara langsung. Sebagai contoh seseorang cenderung merasa puas ketika mengucapkan bela sungkawa atau keprihatinan terhadap sesuatu melalui media Whatsapp atau Instagram tanpa menyambangi secara langsung orang yang dimaksud. Selai itu, intensitas penggunaan media digital yang tinggi memunculkan berbagai persoalan seperti kekerasan dan pelecehan di internet, yang di buktikan dengan maraknya komentar negatif, *hoax*, dan *cyber bullying*.

Mardianto (2009) mengungkapkan bahwa “Siswa kini dapat menggali lebih banyak sumber dari pada gurunya melalui media internet”. Hal ini menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan umum lebih mudah di miliki oleh siswa. Persoalnannya adalah terjadi sebuah ketimpangan ketika siswa lebih menguasai ilmu pengetahuan tetapi lemah dalam sisi moral dan karakter. Guru harus waspada terhadap kecenderungan tindakan plagiarisme, penyebaran *hoax*, dan pemanfaatan teknologi informasi secara tidak tepat. Berbagai permasalahan

terjadi diakibatkan oleh desain pendidikan yang diterapkan dalam pembelajaran kurang mengarah pada pendampingan dan pembentukan moral siswa dalam dunia digital. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu mengembangkan metode dan teknik-teknik pengajaran yang mengacu pada pola-pola interaksi sosial *digital natives* saat ini.

SMA Alfa Centauri Kota Bandung memiliki Visi dan misi “*To Be The Finest School In The World*” 3 MISI yang sangat strategis yaitu Taqwa, Cerdas dan Kreatif. Jika di tinjau dari visi dan misinya SMA Centauri Kota Bandung memiliki tujuan yang selaras dengan pencapaian kompetensi manusia abad 21. Selain itu, SMA Alfa Centauri Kota Bandung memiliki kurikulum ahlak yang memuat program-program yang ditujukan khusus untuk mengembangkan nilai emosional dan spiritual siswa melalui pendekatan keislaman. Ditinjau dari visi misi yang dimiliki SMA Alfa Centauri Kota Bandung, tujuan pendidikan yang diselenggarakan mengarah pada pembentukan moral warga negara. Ditambah dengan Fasilitas internet 24 jam mendorong pada pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran yang diterapkan berlandaskan pada visi misi dan memanfaatkan teknologi digital, mengarah pada pembentukan moral warga negara sebagai warga negara digital.

Guru Pendidikan Kewarganegaraan SMA Alfa Centauri Kota Bandung didorong untuk mampu menciptakan desain Pendidikan Kewarganegaraan berbasis teknologi di era digital. Pencapaian kompetensi abad 21 yang dibarengi sikap spiritual dan emosional untuk menghadapi era digital menjadi tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Maka dari itu desain Pendidikan Kewarganegaraan di era digital penting untuk dikaji dan membuat peneliti tertarik dengan judul **Desain Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Moralitas Warga Negara di Era Digital** (Studi Deskriptif di SMA Alfa Centauri Kota Bandung) untuk menjadi objek kajian penelitiann

1.2 Rumusan Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembentuk moral warga negara dituntut untuk kian mengembangkan desain pendidikan yang menjawab tantangan berkembangnya moralitas baru pada era digital. Dimana peran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembentuk moral tidak cukup menggembirakan dengan

fakta kehidupan media yang dibanjiri konten negatif. Maka penelitian ini berupaya menerangkan sebuah desain yang dikembangkan SMA Alfa Centauri Kota Bandung guna menerangkan problem diatas melalui pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana moralitas digital yang menjadi landasan pengembangan desain Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Alfa Centauri Kota Bandung?
2. Bagaimana Desain Pendidikan Kewarganegaraan yang diterapkan SMA Alfa Centauri kota Bandung dalam membentuk moralitas warga negara di era digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk moralitas warga negara di era digital.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisis moralitas digital yang menjadi landasan pengembangan desain Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Alfa Centauri Kota Bandung
- b. Menganalisis Desain Pendidikan Kewarganegaraan yang diterapkan SMA Alfa Centauri kota Bandung dalam membentuk moralitas warga negara di era digital

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Segi Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya serta referensi guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam merancang model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di persekolahan.

1.3.2 Segi Kebijakan

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dari segi kebijaka sebagai berikut:

- a. Menunjukkan kepada sekolah bahwa pembelajran abad 21 berbasis teknologi merupakan sebuah keharusan.

- b. Menunjukkan kepada sekolah bahwa sekolah harus memiliki kebijakan dalam penggunaan teknologi saat pembelajaran.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran kepada pemerintah bahwa pembelajaran abad 21 harus terus dikembangkan dalam menciptakan warga negara global.
- d. Memberikan sumbangan pemikiran kepada pemerintah bahwa perlu adanya aturan yang mengarahkan pembelajaran pada pemanfaatan teknologi dengan memperhatikan etika digital dalam membentuk moralitas warga negara di era digital.

1.3.3 Segi Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis dan dari segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan bahwa desain Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk moralitas warga negara di era digital harus disesuaikan dengan kurikulum, perkembangan siswa dan kemajuan teknologi.
- b. Menunjukkan kepada guru Pendidikan Kewarganegaraan bahwa penguasaan teknologi bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah keharusan agar mampu menghadapi era digital
- c. Menjadi informasi untuk memberikan rangsangan kepada masyarakat dan pemerintah bahwa desain Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk moralitas warga negara di era digital harus di dukung dan difasilitasi bersama oleh masyarakat dan pemerintah.

1.3.4 Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari segi aksi sosial. Yaitu memberikan gambaran kepada Guru Pendidikan Kewarganegaraan, dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di era digital dengan tujuan utamanya adalah membentuk moralitas warga negara di era digital.

1.4 Stuktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, nama dan kedudukan tim pembimbing, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, isi, daftar pustaka dan

daftar lampiran. Sistematika penulisan didalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu.

BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : Kajian Teori. Pada bab ini diuraikan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian penulis.

BAB III : Metode penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan pendekatan dan metode penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data mengenai desain Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk moralitas warga negara di era digital.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini penulis menguraikan deskripsi data dan hasil penelitian.

BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.

