

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Setelah peneliti memaparkan temuan-temuan penelitian dan analisisnya, pada bagian ini akan dipaparkan simpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai jawaban atas masalah penelitian yang diajukan. Selain itu, pada bagian ini dipaparkan pula dalil-dalil penelitian merupakan hasil konstruksi daripada temuan-temuan penelitian.

A. Simpulan

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter bangsa harus mampu menyesuaikan dengan situasi, kondisi, dan tantangan zaman, sehingga format yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Era digital yang ditandai dengan masifnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, menjadi tantangan tersendiri bagi sivitas akademika pendidikan kewarganegaraan, terutama ketika berbagai dampak negatif muncul sebagai akses dari kemudahan akses informasi secara global. Fenomena tersebut dapat dihadapi dengan melakukan revitalisasi kurikulum pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang diorientasikan untuk membentuk siswa yang memiliki pengetahuan digital (*digital knowledge*), keterampilan digital (*digital skill*), kebiasaan digital (*digital habit*), dan etika digital (*digital etiquette*) sehingga dapat menjalani hidup dan kehidupan di era global kompetitif yang secara spesifik dapat disarikan ke dalam lima simpulan berikut.

Pertama, pengetahuan digital (*digital knowledge*) remaja berada pada kategori sedang, namun bidang politik berada pada kategori sangat rendah dibandingkan bidang ekonomi dan budaya yang berada pada kategori tinggi. Artinya, keberadaan internet mengubah cara pandang, gaya hidup, dan perilaku siswa dalam bidang ekonomi dan budaya, namun belum berdampak pada bidang politik. Dimensi ekonomi dan budaya cenderung disenangi siswa karena mengandung kesenangan, keceriaan, bersifat komersil, dan lebih prestisius untuk konteks remaja digital. Fenomena ini mengandung makna bahwa remaja cenderung menunjukkan perilaku berdasarkan minat dan kepentingannya.

Kedua, keterampilan digital (*digital skill*) siswa berada pada kategori sedang, namun “motivasi” berada pada kategori tinggi

dibandingkan dengan kemampuan akses, keterampilan memahami informasi digital, keterampilan komunikasi digital, dan keterampilan memahami implikasi teknologi digital terhadap kesehatan yang berada pada kategori sedang. Terdapat setidaknya tiga aspek yang menjadi motivasi siswa menggunakan internet/media sosial, antara lain; sarana aktualisasi dan ekspresi diri, kemudahan komunikasi, serta sumber informasi.

Ketiga, dilihat dari sisi etika digital (*digital etiquette*), berada pada kategori sedang, namun remaja belum mampu menerima perbedaan yang ada, terutama yang dicitrakan melalui media sosial, hal mana ditunjukkan oleh rendahnya kategori keberterimaan akan perbedaan.

Keempat, tata nilai dan karakter Rasulullah SAW meliputi jujur (*sidiq*), teguh memegang konsistensi (*istiqomah*), cerdas (*fathonah*), dapat dipercaya (*amanah*), dan sebagai penyampai nilai-nilai kebaikan (*tabligh*) sebagai penunjuk kebiasaan digital (*digital habit*) remaja baik berada dalam kategori tinggi.

Kelima, model pendidikan kewarganegaraan dalam membina remaja yang cerdas dan berkeadaban di era digital perlu memperhatikan situasi, kondisi, tantangan, dan kebutuhan zaman dengan memperhatikan prinsip relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, efisiensi, efektivitas. Prasyarat-prasyarat yang harus dipenuhi untuk melaksanakannya antara lain; (a) Pendidikan Kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu bersifat multidisipliner, interdisipliner, bahkan *cross*-disipliner yang berfokus pada perilaku manusia (*knowledge humanities*) dengan ilmu politik, ilmu hukum, dan kaidah fundamental bangsa sebagai *leading discipline* (b) bertujuan untuk “membentuk watak dan karakter kebangsaan untuk dapat hidup hidup selaras dengan situasi dan kondisi zaman (*learning for life*) melalui peningkatan moral spiritual, wawasan, keterampilan, dan kesadaran global sebagai warga negara sekaligus warga dunia yang mampu hidup berdampingan secara damai”, (c) guru harus *high profession* (3 peran) dan keterampilan dalam menggunakan perangkat *ICT, up to date* terhadap informasi, tidak mudah terpengaruh oleh berita *hoax*, serta mampu menjadi tauladan bagi siswa. (d) Konten/substansi materi pembelajaran setidaknya meliputi; Pancasila dalam perbuatan, konsepsi warganegara digital, ketahanan nasional dalam dimensi global, etika dan tata nilai kewarganegaraan global, hak azasi manusia, kewajiban azasi manusia. (e) Pendekatan yang digunakan *Student Center Learning*

dan *Scientics* dengan metode yang digunakan dapat berupa *inquiry*, *problem solving*, *VCT*, *problem based learning*, *project citizen*, dan *contextual learning* (f) menggunakan media berbasis teknologi yaitu multimedia desain seperti; *power point*, video pembelajaran, animasi, dan aplikasi pembelajaran serta e-learning (g) sumber belajar terdiri dari buku teks wajib baik online maupun offline, sumber belajar online berupa e-book ataupun artikel dan konstruksi hasil pemikiran, (h) : Penilaian *authentic* berupa *performance tasks* peserta didik (kompetensi; hasil dan proses; acuan patokan; KI, KD,SKL; Portofolio) dapat dilakukan secara online/computer dan offline), rubrik sebagai instrumen, dan (i) sarana dan prasarana yang memadai, seperti; wifi dengan *bandwidth* mumpuni, infokus, laptop/pc, dan laboratorium.

Berdasarkan simpulan di atas, diperoleh **dalil-dalil penelitian** sebagai berikut:

1. Remaja yang hidup di era digital mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan perilaku berdasarkan minat dan kepentingannya, sejalan dengan kondisi psikologis usia remaja.
2. Tingkat pengetahuan digital remaja (pengetahuan mengenai isu-isu politik, ekonomi, dan budaya) amat tergantung pada kebutuhan praksis-individual di era digital.
3. Masifnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak disertai oleh kesiapan dalam menerimanya menyebabkan terjadinya ketertinggalan budaya (*cultural lag*) pada generasi digital.
4. Tingginya motivasi untuk menggunakan teknologi ketika tidak disertai oleh kemampuan dalam mengakses informasi digital, keterampilan komunikasi digital efektif, serta rendahnya kemampuan dalam menganalisis implikasi teknologi dalam kehidupan sosial berpotensi memunculkan konflik-konflik digital (*cyber-conflict*).
5. Internet dan media sosial tidak hanya menjadi gaya hidup semata, melainkan sudah bertransformasi menjadi kebutuhan hidup bagi remaja yang hidup di era digital.
6. Keteladanan dan kompetensi guru, meliputi; keterampilan menggunakan perangkat *ICT*, *up to date* terhadap informasi, serta tidak mudah terpengaruh oleh berita *hoax* menjadi menjadi kunci utama dalam pendidikan karakter remaja di era digital

7. Kebajikan digital bagi remaja dapat dibangun melalui penguatan aspek afektif dan psikomotor sebagai orientasi utama dalam praksis pendidikan, karena aspek kognitif lebih cepat diperoleh siswa dengan ketersediaan informasi yang bertebaran.
8. Kejujuran (*sidiq*), keteguhan dalam memegang konsistensi (*istiqomah*), kecerdasan (*fathonah*), dapat dipercaya (*amanah*), dan penyampai nilai-nilai kebaikan (*tabligh*) merupakan tata nilai universal yang dapat dikembangkan sebagai indikator kebiasaan digital.

B. Implikasi

1. Keberadaan internet dan media sosial membuka ruang baru bagi remaja untuk berekspresi, mengaktualisasikan diri, bahkan membangun citra diri, sehingga tidak hanya menjadi gaya hidup, melainkan sudah menjadi kebutuhan hidup. Temuan ini berimplikasi pada konsepsi akan karakteristik warganegara digital, dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya dan pola hidup warganegara.
2. Realitas yang ditunjukkan remaja digital dimana mereka cenderung antipati terhadap konten dan/atau pemberitaan politik, disebabkan oleh dominansi konten “hiburan” yang menghiasi lini-lini media sosial ataupun website. Temuan ini berimplikasi pada perlunya penguatan kembali *body of knowledge* pendidikan kewarganegaraan dengan *leading discipline* ilmu politik.
3. Kebiasaan digital remaja yang dibingkai oleh karakter jujur (*sidiq*), teguh memegang konsistensi (*istiqomah*), cerdas (*fathonah*), dapat dipercaya (*amanah*), dan penyampai nilai-nilai kebaikan (*tabligh*) merupakan 5 nilai karakter yang sifatnya universal. Temuan ini berimplikasi pada perlunya dikembangkan format pembelajaran pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan karakter yang menitikberatkan pada pengembangan nilai-nilai tersebut sebagai jatidiri pendidikan kewarganegaraan Indonesia.
4. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan perlu menyesuaikan dengan situasi, kondisi, tantangan, dan kebutuhan zaman. Temuan ini berimplikasi pada perlunya pengembangan kurikulum pendidikan kewarganegaraan secara berkesinambungan sehingga lebih kontekstual.

C. Rekomendasi

1. Bagi Pemerintah
 - a. Masih rendahnya pendidikan politik sebagai digital knowledge untuk mencapai revolusi industri 4.0, maka perlunya sosialisasi dan penekanan pendidikan melalui berbagai macam media terkait kewaspadaan era digital bagi remaja.
 - b. Masih minimnya sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis ICT menjadikan orientasi pendidikan yang harus mampu menjawab kebutuhan dan tuntutan zaman menjadi terhambat, untuk itu pemerintah perlu membuat regulasi baru, terutama pengadaan sarana prasarana
 - c. Keberhasilan pendidikan di era digital perlu didukung oleh sumberdaya manusia yang kompeten dan terampil menggunakan IT, karena itu pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan perlu secara masif melakukan berbagai pelatihan ICT bagi guru, terutama bagi mereka yang berada di pedesaan dan daerah SM3T.
2. Bagi Akademisi Pendidikan Kewarganegaraan
 - a. Para pakar pendidikan kewarganegaraan harus secara komprehensif melakukan kajian-kajian mendalam dalam memperkokoh *body of knowledge* keilmuan PKn sebagai *integrated knowledge systems* dan bersifat transdisipliner
 - b. Para pakar pendidikan kewarganegaraan perlu mengembangkan model baku pendidikan kewarganegaraan yang dapat secara maksimal diterapkan di era global. Bukan hanya konsep semata, namun secara operasional dapat dilaksanakan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini masih terbatas pada perumusan model hipotetik pendidikan kewarganegaraan di era digital berdasar pada fenomena pengetahuan, keterampilan, etika, dan kebiadaan digital yang nampak. Karena itu perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut, utamanya mengenai penerapan model hipotetik ini pada tataran praktis untuk kemudian dapat

dilakukan pengembangan-pengembangan lanjutan sehingga semakin memperkuat kedudukan pendidikan kewarganegaraan yang senantiasa mampu menyelaraskan dengan situasi, kondisi, kebutuhan, dan tantangan zaman.