

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi sebagai gejala sosial budaya saat ini menjadi sebuah tantangan sekaligus ancaman bagi negara-negara di dunia, termasuk Indonesia. Proses globalisasi sebagai bentuk perubahan budaya melekat pada kehidupan sosial manusia (Hai-Jew, 2013, hlm.14), karenanya kondisi ini merupakan suatu kondisi yang tidak dapat terelakkan. Sebagai suatu proses, globalisasi berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri, terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pesatnya perkembangan teknologi sebagai ciri khas globalisasi (Djahiri, 2006; Cogan, 2008; Kubow, 1996) dalam perjalanannya telah membawa pengaruh pada kehidupan budaya, ekonomi dan politik (Gani, 2010, hlm.14).

Tuntutan manusia abad ke- 21 yang mengalami masa dimana liberalisasi dan demokrasi tumbuh berkembang ke semua lini kehidupan, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Teknologi dalam pandangan Mc Luhan telah membawa perubahan pada masa kini dan masa yang akan datang (Wilhelm, 2000, hlm.35). Oleh karena itu, tidaklah heran jika kemajuan teknologi telah memberikan sejumlah implikasi pada kehidupan manusia. Penggunaan internet oleh remaja misalnya, telah membentuk generasi baru, dengan nilai-nilai baru, gaya pergaulan baru, budaya baru, bahkan ekonomi baru yang disebut sebagai ekonomi digital (Suryadi, 2006, hlm.37).

Perubahan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat di era digital telah membawa pada perubahan *disruptif*. Perubahan *disruptif* memberikan kemudahan aksesibilitas informasi melalui penggunaan internet, berdampak pula pada berubahnya pola pikir, pola sikap, dan pola tindak warganegara menjadi serba instan, cepat, mudah, dan cenderung pragmatis. Namun, informasi yang bersebaran bebas di media sosial tidak selamanya positif. Hal ini yang kemudian memberikan pengaruh negatif bagi anak atau remaja karena banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet (Setiawan, 2009, hlm.28). Penggunaan internet, sebagai alat komunikasi telah mempengaruhi opini, sikap bahkan perilaku manusia (Gani, 2010, hlm.24). Oleh karena itu, setidaknya dua

hal yang harus diwaspadai sebagai ancaman teknologi digital khususnya perubahan opini, sikap dan perilaku remaja di era digital.

Pertama, komunikasi dan aksesibilitas informasi melalui internet ibarat dua sisi mata uang, disatu sisi dapat memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat namun dapat berdampak negatif pada sisi yang lain. Dua sisi tak terpisahkan dari keberadaan internet ditentukan oleh sebaran informasi yang muncul, kuantitas pengakses informasi, dan kategorisasi (usia, tingkat pendidikan, dll) pengakses informasi, dan lain sebagainya. Apabila informasi yang tersebar didominasi oleh konten positif, maka dapat berdampak positif pula bagi kehidupan manusia. Sebaliknya, jika sebaran informasi didominasi oleh konten negatif, maka akan berdampak buruk bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, diperlukan kebijaksanaan dalam menggunakan media internet.

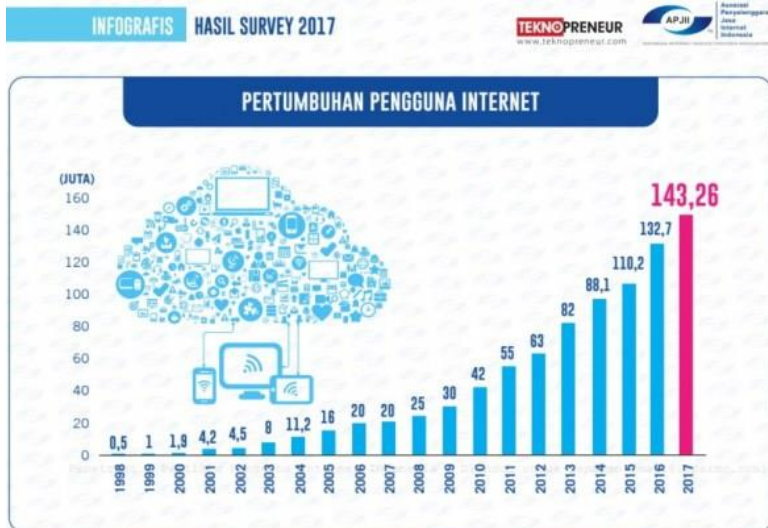
Kedua, munculnya berbagai bentuk kejahatan di dunia maya yang dapat mengancam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Kejahatan modern oleh akibat kemajuan pesat teknologi diasumsikan dapat meningkatkan peristiwa kejahatan komputer, terorisme digital, “perang” informasi sampah, bias informasi, *hacker*, *cracker*, spionase informasi, pencurian data, pemalsuan kartu kredit (*credit card*), penyebaran virus komputer, pornografi, penyebaran *e-mail* bermasalah, kampanye bermuatan SARA, terorisme, gerakan ekstrim, dan lain sebagainya yang dapat merugikan kepentingan individu, kelompok masyarakat, bangsa dan negara bahkan warga dunia yang mendambakan terwujudnya perdamaian abadi dalam tatanan masyarakat global.

Hasil survey yang dilakukan Google pada bulan April 2015, menyebutkan bahwa Indonesia merupakan peringkat ketiga dunia dalam mengakses situs-situs pornografi, belum lagi bentuk kejahatan lain dalam bentuk penghinaan dan pencemaran nama baik, penipuan *online*, *hacking* dan *cracking* serta bentuk kejahatan lain. Terhitung sejak tahun 2008-2014 telah tercatat paling banyak orang melakukan pelanggaran pada ranah kemampuan komunikasi yaitu pencemaran nama baik sebanyak 92% melalui media digital. Pencemaran nama baik sebagai salah satu bentuk kejahatan yang melanggar Pasal 27 Ayat (3) Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sedangkan terkait penyebaran berita bohong atau hoaks tercantum pada UU ITE pada Pasal 28 Ayat (1) serta Pasal 310-311 Kitab Undang-

Undang Hukum Pidana (KUHP). Sedangkan, pelaporan terhadap penistaan agama sebanyak 5% dan pengancaman 1% dengan melanggar Pasal 28 Ayat (2) dan Pasal 27 Ayat (4) Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Perilaku negatif dalam penggunaan internet seperti hasil survey google patut diwaspadai karena merupakan tantangan tersendiri dari bangsa Indonesia, terutama dalam mencetak remaja yang bermoral dan beretika menuju *global community/digital citizen*. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan serangkaian upaya dalam memperkuat pengetahuan digital (*digital knowledge*) dan keterampilan digital (*digital skill*) bagi remaja. Upaya ini diperlukan mengingat jumlah pengguna internet di dunia menunjukkan peningkatan setiap tahunnya (Van Dijk, 1999, hlm.25). Kenyataan ini terlihat mulai dari tahun 2004 sampai 2014 bahwa pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan, baik sebagai *follower/subscriber* maupun sebagai pengguna (*user*) langsung. Secara statistik, peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Pengguna Internet di Indonesia



Sumber : www.apjii.com, diunduh bulan Agustus 2018

Tabel 1.1 menggambarkan bahwa pengguna internet (*subscriber* ataupun *user*) mengalami peningkatan yang cukup tajam dari setiap tahun, umumnya di dominasi oleh remaja. Tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia (terutama remaja), harus diimbangi oleh keterampilan digital (*digital skill*) yang mumpuni agar dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan. Keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki remaja di era digital meliputi; (a) *operational skill*, (b) *formal skill*, (c) *information skill*, (d) *communication skill*, (e) *strategic skill*, dan (f) *content creation skill* (Van Dijk, 1999; Van Der Dijk, 2012).

Berbagai keterampilan digital (*digital skill*) merupakan salah satu faktor utama yang perlu dibangun untuk menyiapkan remaja di masa depan, hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan Velden (2012, hlm.5) yang berkesimpulan bahwa keterampilan digital (*digital skill*) dipersiapkan bagi remaja di abad ke- 21 untuk dapat menguasai dunia. Simpulan tersebut sejalan dengan terjadinya pergeseran

masyarakat industri menuju masyarakat informasi dan berpengetahuan (*information and knowledge society*) yang berimplikasi luas terhadap penguasaan berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam penempatan kerja dan masyarakat dunia (Voogt & Roblin, 2010, hlm.6).

Pesatnya kemajuan teknologi telah memberikan perubahan yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan manusia. Bahkan dahsyatnya perubahan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) disinyalir telah mengalahkan dahsyatnya revolusi industri yang pernah terjadi beberapa tahun silam. Artinya, untuk remaja harus menguasai ICT untuk memberikan manfaat besar dalam berbagai aspek kehidupan hingga terwujudnya bangsa yang cerdas dan berkemajuan di era digital. Meskipun demikian, adanya potensi munculnya berbagai pengaruh negatif dari penggunaan ICT. Remaja perlu dibekali pula berbagai pengetahuan dan pemahaman akan etika, tata nilai, dan norma-norma dalam menggunakan ICT sehingga dapat menggunakan perangkat teknologi sesuai peruntukannya sebagai cermin masyarakat digital (*digital citizenship*) yang berkeadaban.

Sembilan elemen yang harus ditanamkan pada remaja yang hidup di era digital menurut Ribble dan Gerald (2011, hlm.49) bahwasanya keterampilan yang harus dimiliki remaja di era digital yaitu **Pertama**, remaja harus memiliki kemampuan untuk mengakses internet untuk mendapatkan informasi dan menyebarkan informasi yang disebut *digital access*; **Kedua**, remaja di era digital harus memiliki kemampuan dan pemahaman ketika melakukan transaksi *online* saat berbelanja khususnya keterkaitan dengan pengamanan akan transaksi disebut sebagai *digital commerce*; **Ketiga**, remaja juga harus mengetahui bagaimana tata cara berkomunikasi dengan efektif, efisien dan santun yang disebut sebagai *digital communication*; **Keempat**, remaja harus memiliki keterbacaan dalam teknologi yaitu mengetahui kapan dan bagaimana menggunakan teknologi sebagai elemen *digital literacy*; **Kelima**, remaja bukan hanya dapat menggunakan teknologi tetapi remaja harus memiliki pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku ketika menggunakan teknologi yang disebut *digital etiquette*; **Keenam**, pengetahuan terkait aturan hukum dalam menggunakan teknologi agar mengetahui batasan dalam penggunaan teknologi dalam era digital (hak dan kewajiban), kemampuan ini disebut sebagai *digital law*; **Ketujuh**, remaja memerlukan sikap dan

perilaku bertanggung jawab ketika menggunakan/menyampaikan pendapat melalui saluran media digital yang disebut sebagai *digital rights and responsibility*; **Kedelapan**, remaja harus memiliki pengetahuan akan efek penggunaan teknologi bagi psikologi dan kesehatan yang disebut sebagai *digital health and wellness*; **Kesembilan** remaja harus mampu dalam menjamin keamanan dan keselamatan di dunia maya disebut sebagai *digital security*.

Sembilan elemen keterampilan digital merupakan kebiasaan-kebiasaan yang harus ditanamkan, dimiliki, dan ditumbuh kembangkan pada diri remaja di era digital. Menurut Heater, D (2004) warga negara digital perlu memeperhatikan akan pentingnya kesadaran akan persaudaraan dan kemanusiaan, menjunjung hak asasi manusia, serta sikap seimbang antara *local interest* (kecintaan terhadap keluarga, identitas etnik, kesadaran pada komunitasnya dan kepentingan diri) dan *global interests* (kesadaran universal tentang kesamaan umat manusia serta taat terhadap konstitusi dalam setiap perilakunya). Selanjutnya, cerminan sikap sebagai warga negara yang baik menurut Aristoteles (dalam Heater D, 1999; 2004) mengemukakan bahwa sepanjang perilaku dan sikap warga negara sesuai dengan konstitusi, maka dapat dikatakan sebagai warga negara yang baik. Namun, manusia baik itu tidak memandang negara karena pada dasarnya manusia baik itu dari hati nuraninya. Pemikiran filosofis Aristoteles semakin membuka wawasan bahwa remaja selain memiliki pengetahuan digital (*digital knowledge*) dan keterampilan digital (*digital skill*), kebiasaan digital (*digital habit*) merupakan aspek yang tidak kalah pentingnya sebagai sikap dan perilaku remaja yang baik di era digital, yakni didasarkan pada hati nuraninya. Kebiasaan digital (*digital habit*) harus melekat dan menjadi tata laku remaja bangsa, terutama dalam menggunakan media sosial yang setiap hari mengalami peningkatan dilihat dari jumlah penggunaannya. *Digital habit* dalam penelitian ini lebih menekankan pada akhlak mulia, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional serta tuntunan dalam agama Islam adalah Nabi Muhammad SAW. Akhlak mulia sebagai salah satu pedoman manusia dalam menjalani kehidupan dengan baik, selaras dan seimbang.

Kaitan dengan itu, warga negara global harus memiliki karakter warga negara multidimensional yang terutama bagi remaja, yaitu; (a) kemampuan untuk memahami, menerima, dan menghormati perbedaan-

perbedaan budaya; (b) kemampuan berpikir kritis dan sistematis; dan (c) kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara damai tanpa kekerasan (Cogan & Derricot, 1998). Berbagai karakter dan kemampuan tersebut menunjukkan bahwa warga negara global harus *cultivated* atau *well educated* serta tidak mudah terpengaruh oleh sebuah informasi (Van Der Dijk, 2012:10). Hal demikian perlu dikembangkan karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu penyebab terjadinya revolusi dunia (Walters dalam Sunarto, 2004, hlm.47).

Untuk mencapai warga negara dengan karakteristik akhlak mulia dan multidimensional pendidikan menempati posisi strategis dalam mendorong terciptanya remaja yang cerdas, berkemajuan, dan berkeadaban di era digital. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana Pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang secara imperatif menggariskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kaitan dengan pendidikan untuk pembinaan karakter warga negara digital, salah satu bidang ilmu yang konsen terhadap aspek tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Sebagaimana tertuang Pasal 37 dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa disiplin ilmu Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik sebagai remaja yang memiliki rasa kebangsaan dan jiwa patriotic (Somantri, 2009).

Untuk mencapai tujuan disiplin ilmu pendidikan kewarganegaraan, maka dalam praksisnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mesti memerhatikan fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia, karena kontekstualitas merupakan salah satu sifat dari pembelajaran PKn. Selain itu, 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* (Somantri, 2016). Lebih lanjut, menurut Somantri (2016) dalam tuntunan manusia abad ke- 21 pendidikan kewarganegaraan seyogyanya harus disebut DISIPLIN pendidikan kewarganegaraan agar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan semakin kukuh dan kuat meskipun pendidikan kewarganegaraan khususnya di Indonesia kadang tergantung politik, mengingat sebagai “studi trans-disipliner, ilmu-ilmu sosial dengan “*core discipline*” ilmu politik, kaidah fundamental bangsa dan ilmu pendidikan yang diorganisasi dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.

Mengacu pada pandangan sebagaimana dijelaskan, maka fokus kajian Pendidikan Kewarganegaraan, sesuai dengan filosofinya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan itu berbasis nilai dimana perilaku manusia sebagai objek kajiannya. Remaja termasuk salah satu aspek yang tidak luput dari objek kajiannya. Terlebih perilaku remaja di era digital (*young digital citizenship*) merupakan fenomena kontekstual yang perlu dikaji karena turut menentukan masa depan bangsa dan negara Indonesia. Oleh karena itu, perlu sebuah model hipotetik PKn dalam pembinaan remaja di era digital.

Pancasila sebagai falsafah dan ideologi bangsa berfungsi sebagai penyaring (*filter*) masuknya nilai-nilai luar melalui kemudahan akses informasi di era digital dan harus tetap mempertahankan identitas dan jati diri bangsanya. Bertolak dari data, fakta dan pemikiran atas persoalan yang teridentifikasi, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dengan mengelaborasinya dalam suatu penelitian dengan *problem statement* **“Pendidikan Kewarganegaraan bagi Remaja di Era Digital”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini berkenaan dengan:

1. Bagaimana gambaran pengetahuan digital (*digital knowledge*) remaja di era digital?
2. Bagaimana gambaran keterampilan digital (*digital skill*) dalam penggunaan internet pada remaja di era digital?

3. Bagaimana gambaran etika digital (*digital etiquette*) remaja di era digital?
4. Bagaimana gambaran kebiasaan digital (*digital habit*) bangsa di era digital?
5. Bagaimana model Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembinaan remaja di era digital?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mengembangkan suatu model Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembinaan remaja di era digital. Namun demikian, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis pengetahuan digital (*digital knowledge*) pada remaja di era digital.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis keterampilan digital (*digital skill*) dalam penggunaan internet pada remaja di era digital.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis etika digital (*digital etiquette*) remaja di era digital.
4. Mengidentifikasi dan menganalisis kebiasaan digital (*digital habit*) remaja di era digital.
5. Merumuskan model hipotetik Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembinaan remaja di era digital.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat dalam memperkokoh Pendidikan Kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu PKn yang trans disiplin serta multidimensional dalam membangun kehidupan demokratis di era digital, khususnya berkenaan dengan pengembangan pengetahuan digital (*digital knowledge*), keterampilan digital (*digital skill*), etika digital (*digital etiquette*), dan kebiasaan digital (*digital habit*), sampai terumuskannya model hipotetik Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembinaan remaja di era digital. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mempunyai manfaat dilihat dari aspek teoritis, praktis, dan dari sisi kebijakan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Memperluas kajian disiplin Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan khususnya dalam upaya membentuk remaja bangsa yang di era digital.
 - b. Mengembangkan kerangka konseptual-teoritik dalam kaitannya dengan pengembangan nilai dan karakter remaja bangsa di era digital.
2. Manfaat praktis
 - a. Memberikan kontribusi bagi *stakeholder* dan *shareholder* dalam upaya membentuk watak dan karakter remaja bangsa di era digital.
 - b. Memberikan alternatif baru dalam membangun remaja bangsa di era digital melalui pengembangan model hipotetik Pendidikan Kewarganegaraan.
 3. Manfaat dalam konteks kebijakan
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan dan program-program berkenaan dengan strategi dan upaya pembentukan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan etika remaja di era digital.
 4. Manfaat dalam konteks isu dan aksi sosial
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pencerahan bagi orang tua, masyarakat, dunia pendidikan serta pemerintah terkait gambaran kompetensi remaja di era digital melalui penguatan sinergitas dan kolaborasi antar elemen tersebut

E. Struktur Organisasi Disertasi

Penelitian tentang pendidikan kewarganegaraan bagi remaja bangsa di era digital ini disusun dalam lima bab. Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, penjelasan istilah, serta struktur organisasi disertasi. Bab II Kerangka Teoritik, berisi tentang konsep, pendekatan, dan teori-teori berkenaan dengan; perkembangan media digital di Indonesia (pengguna internet di era digital di Indonesia dan keterkaitan media digital dan perilaku remaja bangsa), Pendidikan Kewarganegaraan (hakikat pendidikan kewarganegaraan dan perkembangan pemikiran pendidikan kewarganegaraan), Pembinaan remaja bangsa di era digital (konsep

remaja bangsa di era digital dan peran pendidikan kewarganegaraan dalam mewujudkan remaja bangsa di era digital), beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi dasar pijak dilaksanakannya penelitian, serta kerangka pemikiran sebagai paradigma berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian, definisi operasional, pengembangan instrumen, pengembangan program, populasi dan sampel penelitian serta analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan penelitian dan analisis berkenaan dengan gambaran *digital knowledge*, *digital skill*, *digital etiquette*, *digital habit* dan model Pendidikan Kewarganegaraan dalam membina remaja di era digital. Bab V Penutup, berisi tentang simpulan, implikasi, dan saran sebagai akhir dari sebuah penelitian.