

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah serangkaian proses yang diperlukan guna mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang sangat pesat. Peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan baik pendidikan non formal, pendidikan formal maupun pendidikan informal itu sangat perlu. Terutama dalam pendidikan formal yang dimana memiliki peranan yang cukup besar bagi individu dalam hal meningkatkan kemampuan akademis sehingga perlu mengembangkan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Di era global, pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat harus mampu memberikan dan memajukan pengembangan keterampilan melalui keterampilan intelektual, sosial, dan pribadi. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan seseorang, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai usaha yang sadar dan terencana menunjukkan bahwa pendidikan adalah serangkaian proses yang disengaja dan dipikirkan secara seksama. Dalam setiap jenjang manapun, kegiatan pendidikan harus disadari dan direncanakan, baik dalam tataran nasional, regional (kabupaten/kota), Institusional (sekolah) maupun operasional (proses pembelajaran oleh guru). Pendidikan harus pula menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Kecerdasan, keterampilan sosial dan personal tidak hanya didasarkan pada nalar dan logika, tetapi juga pada inspirasi, kreativitas, intuisi moral (emosi) dan spiritualitas.

Sebagai intuisi pendidikan sekaligus representatif dari masyarakat, sekolah perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan era global. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah ialah dengan mengembangkan

pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Agus, 2011. hlm 6). Selain itu, kini kita dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga saat ini dikenal dengan era digital. Pendidikan di era digital harus mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran di sekolah. Era digital setidaknya telah mengubah pola kehidupan warga Negara menjadi terbiasa menggunakan internet sebagai sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Istilah warga negara digital pertama kali digunakan oleh Karen Mossberger, Ramona S. Mcneal dan Caroline J. Tolbert dalam bukunya yang berjudul *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Warga negara digital didefinisikan “(Digital Citizens) are those who frequently use technology, who use technology for political information to fulfill their civic obligations, and who use technology in the workplace for economic gain” (Mossberger, dkk, 2008, hlm. 187). Warga digital adalah mereka yang terbiasa menggunakan teknologi (TIK) untuk memperoleh informasi politik dalam rangka memenuhi kewajibannya sebagai warga negara, serta menggunakannya untuk keperluan ekonomi di tempat kerja.

Perubahan gaya hidup masyarakat yang serba digital telah mendorong terjadinya perubahan budaya interaksi masyarakat. Data APJII 2019-2020 menunjukkan pengguna internet terbanyak di Indonesia adalah netizen muda yaitu 57,37% berusia di bawah 35 tahun. Kemudian 8,29% di antaranya adalah pelajar berusia 15-19 tahun. Data ini menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia termasuk dalam kategori *digital natives*. Menurut Ribble dan Bailey (2007, hlm. 55), "*Digital natives are young people who grew up around digital technology and seem to understand it instinctively*". Dari pengertian tersebut diketahui bahwa digital natives adalah anak muda yang tumbuh di sekitar teknologi digital dan tampaknya mengetahuinya secara naluriah.

Warga digital yang mempunyai intelektual tinggi dan bersikap baik adalah konsep ideal bagi warga yang hidup di era digital. Ketika kegiatan dilakukan dalam komunitas jaringan (komunitas *online*), warga digital yang cerdas dan baik akan tercermin melalui perilaku yang cerdas dan baik pula. Perilaku warga digital yang baik dan cerdas menjadi sebuah hal yang utama agar warga digital dapat memberikan sumbangsih positif bagi kehidupan digital. Ketika warga digital

beraktivitas tanpa didasari oleh kepintaran dan kepandaian, maka akan berdampak negatif terhadap kehidupan masyarakat di internet atau dunia maya.

Membahas tentang baik dan buruk seseorang dalam berperilaku, terlepas itu di dunia nyata atau dunia maya berarti sama halnya dengan membicarakan etika. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Achmad, 1995, hlm. 15) bahwa “Etika merupakan ilmu yang mempelajari segala hal tentang kebaikan (dan keburukan) dalam seluruh aspek kehidupan manusia, terutama yang melibatkan pikiran dan sensorimotor yang dapat merupakan pertimbangan dan perasaan untuk mencapai tujuan yang dapat dijadikan tindakan”. Dalam pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa etika bersumber dari pikiran manusia, dan berhubungan langsung dengan perasaan baik atau buruk dalam menentukan perilaku.

Etika juga dapat membantu kita mengambil tanggung jawab yang lebih baik atas hidup kita (Suseno, 1987, hlm. 14). Etika adalah desain atau rencana komprehensif yang menggabungkan kekuatan alam dan masyarakat dengan bidang tanggung jawab manusia. Hanya dalam kasus kebebasan memilih dapat dimintai pertanggungjawaban. Oleh karena itu, yang diharapkan setiap orang dalam masyarakat adalah kebebasan yang bertanggung jawab. Dalam etika juga terdapat istilah etiket yang lebih condong kepada bagaimana manusia harus berperilaku. Etiket menunjukkan sebuah metode yang diharapkan dan ditentukan dalam lingkungan tertentu. Etiket ini sering disebut sebagai tata krama, yang berarti sebuah kebiasaan yang disepakati di masyarakat setempat. Tata memiliki arti adat istiadat, aturan, norma, dan peraturan, sedangkan krama adalah tindakan dan perilaku. Oleh karena itu, etiket mengacu pada kesopanan atau tata sopan santun. Kesadaran manusia akan kebaikan dan kejahatan disebut pula sebagai kesadaran moral atau kesadaran etis.

Etiket adalah sejumlah aturan kesopanan yang tidak tertulis, tetapi harus diketahui, dipahami, diperhatikan dan dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat. Etiket pun mengandung sejumlah aturan lama mengenai tingkah laku seseorang dalam masyarakat beradab berupa tata krama lahiriah atau tata cara formal untuk mengatur hubungan antar individu sesuai dengan status sosialnya. Etiket didukung oleh nilai-nilai berikut:

- a. Nilai-nilai kejujuran, keterbukaan, kebaikan

- b. Nilai-nilai kesopanan, harga menghargai
- c. Nilai-nilai kepentingan umum.
- d. Nilai-nilai kesejahteraan
- e. Nilai-nilai pertimbangan rasional, yaitu mampu membedakan sesuatu yang bersifat rahasia dan yang bukan rahasia.

Etika dan etiket pada dasarnya mengatur tingkah laku manusia yang artinya memberikan norma pada tingkah laku manusia, sehingga memperjelas apa yang harus dan tidak boleh dilakukan. Karena sifat normatifnya, kedua istilah ini seringkali membingungkan. Di era digital ini, penting untuk menerapkan semacam etiket untuk menjalin hubungan yang harmonis antar pengguna internet. Etiket ini disebut etiket digital, dimana etiket digital merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku atau sikap positif pengguna teknologi digital.

Etiket digital diciptakan untuk melindungi perasaan dan kenyamanan pengguna lain. Suryaningsih (2010, hlm. 67) mengemukakan bahwa ada beberapa aturan tertentu yang harus diperhatikan ketika melakukan aktivitas di dunia maya, antara lain bersikap sopan, tidak mengganggu privasi orang lain, tidak berasumsi bahwa semua *chatting* berhak mendapatkan balasan, berbicara bila diperlukan, dll. Aturan untuk menggunakan Internet disebut *netiquette*. Pada dasarnya, *netiquette* adalah pedoman untuk bersikap dan bertindak sesuai dengan prinsip normatif di lingkungan Internet. Dengan mengikuti aturan tersebut maka akan sangat bermanfaat dan membantu dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa harus mengalami masalah atau salah pengertian dengan orang lain. Dengan demikian, netizen tidak perlu berdebat di dunia maya, agar kehidupannya bisa tetap harmonis dan damai. *Netiquette* ini juga harus bisa diterapkan di bidang pendidikan, karena di era serba digital ini, sebagian besar kegiatan pendidikan atau pembelajaran menggunakan platform digital dan perangkat digital, seperti telepon genggam, tablet, komputer, dan perangkat lain yang terhubung ke internet.

Dalam pendidikan formal, kegiatan belajar mengajar akan menghasilkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik atau bermoral. Melalui pembelajaran, manusia dapat mengembangkan potensi bawaannya. Tanpa belajar, mustahil manusia dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Kegiatan belajar

mengajar (KBM) merupakan proses dimana guru dan siswa saling mempengaruhi dan dipengaruhi. Dalam proses ini juga dikenal istilah pembelajaran. Pembelajaran (*instruction*) merupakan suatu kegiatan yang berupaya agar siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008, hlm. 85). Dalam pengertian lain, belajar merupakan upaya terencana untuk memanipulasi sumber belajar sehingga proses pembelajaran terjadi pada diri siswa (Sadiman dkk., 1986, hlm 7). Sementara itu, menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008, hlm 85) dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran merupakan proses interaktif antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Prinsip pembelajaran yang harus berpusat pada siswa, kolaboratif, kontekstual, adaptif terhadap perubahan sosial, dan berbasis teknologi merupakan prinsip pembelajaran abad 21 yang diterapkan secara langsung melalui pendidikan kewarganegaraan. Pembelajaran di abad 21 ini tentunya membutuhkan tenaga pengajar yang terampil dan profesional. Proses pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi tantangan bagi guru untuk menyelesaikan berbagai keterampilan yang diharapkan.

Gora dan Sunarto (2001, hlm. 35) Buchori menjelaskan bahwa “Tugas guru adalah mempersiapkan siswa kita agar dapat menghadapi tantangan masa depan, yaitu abad ke-21. Idealnya, pendidikan saat ini tidak hanya menghadapi masa lalu dan masa kini, tetapi juga proses mengantisipasi dan menghadapi masa depan”. Guru Pendidikan Kewarganegaraan era digital diharapkan dapat membimbing siswa dalam meningkatkan antusiasme siswa, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mendorong komunikasi dan kerjasama, menggunakan sarana belajar yang tepat, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek atau masalah, dan mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, guru di era digital diharapkan mampu beradaptasi dengan kecerdasan majemuk. Materi atau tugas yang diberikan harus sesuai dengan minat siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menumbuhkan minat sejak dini.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di persekolahan sejatinya diadakan untuk membina sikap moral siswa agar memiliki karakter dan

berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Budimansyah (2010, hlm 9) mengemukakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu menjalankan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945”. Kemudian diperlukan pula adanya pendidikan dan keterampilan khusus untuk menyiapkan warga negara yang dapat berkontribusi di era digital, yakni dibekali dengan pengetahuan *Digital Citizenship*. *Digital Citizenship is the ability to participate in society online* (Mossberger, dkk. 2008, hlm 1). *Digital Citizenship* atau kewarganegaraan digital yaitu kemampuan warga negara untuk berpartisipasi dalam dunia maya atau dalam jaringan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang memiliki tugas membentuk karakter anak bangsa, haruslah membina peserta didik supaya menjadi warga digital yang beretika. Isman, dkk (2014, hlm 73) berpendapat bahwasanya yang dimaksud dengan kewarganegaraan digital ialah kemampuan/*skill* warga negara dalam menggunakan teknologi dengan terampil, memahami isi dari konten-konten digital dan dapat menilai kredibilitasnya, membuat, meneliti dan mempresentasikan dengan alat yang tepat, serta mampu berpikir kritis terhadap peluang etis dan tantangan dunia digital, membuat pilihan yang bertanggung jawab, aman dan memiliki etika dalam penggunaannya. Namun dalam menanamkan etiket digital dipersekolahan bukan tugas guru mata pelajaran PPKn saja, melainkan seluruh elemen sekolah harus berintegrasi dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki etika dalam menggunakan internet, khususnya pada saat pembelajaran.

Di era digital ini sangatlah penting untuk senantiasa menerapkan etiket digital dalam setiap mata pelajaran, karena dengan kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada keaktifan siswa atau *student centre* berimplikasi pada seringnya siswa mengakses internet atau beraktivitas di dunia maya untuk mendapatkan informasi perihal materi pelajaran. Kemudian kita ketahui bahwasanya dalam dunia maya seseorang tidak mempunyai batasan, setiap siswa mungkin saja mengakses situs-situs terlarang atau mendapatkan informasi yang

tidak benar dan bisa saja siswa berperilaku tidak pantas dalam dunia maya. Hal tersebut menjadi masalah yang selalu muncul seiring dengan perkembangan dunia digital. Oleh karena itu perlu adanya sebuah aturan atau norma-norma yang diajarkan kepada siswa dalam setiap praktik pembelajaran yang berkenaan langsung dengan aktivitas siswa di dunia maya.

Tahun 2020 adalah tahun terberat bagi sejarah dunia, hal tersebut dikarenakan dunia ditimpa musibah, yakni Covid-19 yang sukses mengakibatkan krisis kesehatan dan ekonomi serta melanda 215 negara di dunia termasuk Indonesia (Pikiran Rakyat.com). Seperti yang kita ketahui bahwa virus corona ini sangat mudah menular sehingga muncullah kebijakan untuk pembatasan jarak diantara masyarakat atau yang disebut *social distancing*. Berdasarkan hal demikian hampir seluruh bidang kehidupan masyarakat di Indonesia mengalami perubahan dan harus melakukan tindakan dan upaya untuk memutus mata rantai penyebaran virus dan mengembalikan keadaan Indonesia ditengah pandemi ini, maka munculnya kebijakan baru yaitu normal atau normal baru. Dengan adanya *new normal* ini maka pemerintah mengatur dan mengeluarkan kebijakan dalam bidang ekonomi, hukum, kesehatan, sosial dan tidak terlepas juga bidang pendidikan. Kebijakan pendidikan dalam normal baru ini ialah pembelajaran jarak jauh, pembelajaran ini adalah sebuah cara melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa tatap muka dan tanpa berada di tempat yang sama dengan menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan kebijakan pembelajaran jarak jauh seorang guru tetaplah harus memperhatikan keberhasilan dari pembelajaran dan dampak yang ditimbulkan dari kegiatan pembelajaran jarak jauh ini.

Pada prinsipnya pendidikan jarak jauh merupakan bentuk pendidikan yang dimana siswa dengan guru berada dalam jarak jauh, sehingga proses transfer ilmu tidak dapat dilakukan secara tatap muka, kemudian dalam hal penyampaian materi dari guru kepada siswa harus menggunakan media digital atau alat bantu yang lainnya (Setiadji, 2005, hlm 1). Karena materi disampaikan melalui sebuah media, maka siswa diharapkan mampu belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Belajar mandiri bukan bermakna siswa belajar sendirian, tetapi belajar dengan tanggung jawab sendiri. SMA Negeri 25 Bandung adalah salah satu sekolah yang berkomitmen dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan baik. Dalam

proses pelaksanaannya, platform yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau daring ialah Aplikasi *Zoom* dan *Google Classroom*. Aplikasi tersebut dipilih karena dinilai dapat menunjang pembelajaran jarak jauh secara baik.

Dengan mengikuti pembelajaran jarak jauh siswa diharapkan dapat mengikuti kegiatan belajar di kelas *online* dengan jadwal yang telah ditentukan serta mampu bekerjasama dengan siswa lainnya dalam menuntaskan tugas atau proyek yang telah diberikan, selain itu siswa diharapkan mampu mengoperasikan teknologi secara mahir, memenuhi berbagai kompetensi sebagaimana yang telah ditetapkan oleh sekolah ataupun pemerintah dan mampu melakukan kegiatan belajar yang lainnya. Sistem pendidikan jarak jauh sejatinya akan sukses jika interaksi antara guru dan siswanya dilakukan secara maksimal, fasilitas belajar mengajar memadai serta metode pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Kita ketahui, dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh, maka sistem pengawasan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa menjadi lebih berkurang kekuatannya. Sebab dahulu pada saat tatap muka siswa dapat diawasi secara langsung baik dalam pembelajaran, maupun dari segi perkembangan moralnya (Lubis & Derlina, 2017, hlm. 96). Namun dengan kondisi pembelajaran daring atau jarak jauh menyebabkan guru sulit untuk mengawasi siswa secara langsung, akhirnya tentu berimplikasi pada munculnya sifat atau perilaku yang menyimpang. Dalam KBBI istilah perilaku menyimpang didefinisikan sebagai suatu tingkahlaku, tindakan, perubahan, atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang tidak sesuai norma dan hukum yang berlaku di dalam masyarakat.

Perilaku yang menyimpang bukanlah sebuah karakter bawaan, akan tetapi muncul seiring dengan adanya kesempatan atau kondisi yang terkadang memaksa mereka untuk melakukan perilaku menyimpang tersebut (Arifa, 2020, hlm 34). Dalam proses pembelajaran daring, perilaku siswa yang menyimpang diantaranya, tidak berperilaku sopan saat tatap muka pembelajaran daring, tidak memakai baju seragam, rambut gondrong, mencoret-coret *screen zoom* dan lain sebagainya. Perilaku ini memang sebagian kecil yang akan dipaparkan secara detail pada bagian pembahasan penelitian. Hal ini disampaikan hanya sebagai pengantar

permasalahan saja.

Penyimpangan perilaku ini tentu tidak akan terjadi ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka dikelas, karena perilaku yang sebagaimana disebutkan sebelumnya hanya berpeluang terjadi pada saat pembelajaran daring atau jarak jauh saja. Hal tersebut akan menjadi permasalahan serius jika tidak diantisipasi dari saat ini, sehingga kemungkinan terburuk akan menjadi permanen, dan akan sulit untuk diperbaiki di masa mendatang. Oleh karena itu, perlu menjadi perhatian serius bagi guru, bahkan terutama bagi orang tua dalam membina moral dan perilaku siswa saat pembelajaran jarak jauh ini masih berlangsung.

Kuncinya dalam hal pembelajaran online, orang tua perlu memperhatikan dan selalu mewaspadaai perilaku anaknya, karena dengan diberlakukannya pembelajaran daring maka pengawasan pasti akan berkurang, dan orang tua harus berperan penting dalam mengontrol perilaku tersebut (sya'dullah, 2020, hlm 76). Dalam hal ini, orang tua dan guru harus bekerja sama untuk mendidik dan mengontrol perilaku siswa tersebut.

Agar pendidikan di persekolahan berjalan dengan baik dan tertib maka sekolah membuat peraturan sekolah. Peraturan ini berlaku untuk seluruh warga sekolah. Agar peraturan ini dapat dijalankan dengan baik maka perlu adanya sebuah sanksi atau hukuman yang jelas dan tegas bagi orang-orang yang melanggarnya. Peraturan sekolah dibuat semata-mata untuk menjaga ketertiban sekaligus mendidik siswa agar mempunyai jiwa disiplin. Sehingga sangatlah penting membiasakan siswa untuk menaati segala peraturan yang telah dibuat, jika saja siswa melanggarnya maka harus ada sikap tegas sekolah untuk memberikan sanksi agar pelanggaran itu tidak terulang kembali. Jika di sebuah sekolah tidak ada aturan atau tata tertib maka akan membuat sekolah itu tidak nyaman dan tidak aman. Pelanggaran-pelanggaran norma akan senantiasa terjadi, dan tidak ada hukuman yang jelas bagi para pelanggarnya. Sehingga aturan sekolah ini sangatlah dibutuhkan, meskipun sekolah menerapkan pembelajaran jarak jauh.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 25 Bandung, karena SMA ini merupakan salah satu sekolah di Bandung yang menerapkan aturan-aturan terkait etika dalam proses pembelajaran daring. Jika pada biasanya siswa terbiasa dengan aturan-aturan sekolah yang sudah

mereka ketahui sebelumnya, namun pada saat pembelajaran jarak jauh ini kebanyakan siswa belum dikenalkan dengan aturan-aturan yang sesuai dengan situasi pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut akan membuat siswa menjadi kurang disiplin dan melanggar norma-norma dalam berperilaku saat proses pembelajaran jarak jauh. Sehingga menjadi poin tambah bagi sekolah yang memiliki aturan atau etiket tentang etika belajar digital guna membina moralitas siswa dikala pembelajaran jarak jauh.

Fenomena-fenomena yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh membuat peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut terutama dalam segi etiket digital, yang dimana etiket digital ini sangatlah diperlukan bagi kehidupan sekarang yang serba digital. Etiket dalam mengikuti pembelajaran daring haruslah tetap di indahkan. Pemahaman terhadap etiket digital ini diharapkan mampu mendorong siswa ke arah yang lebih positif sehingga akan terciptanya misi *Smart and Good Citizen*. Kita ketahui bahwa Visi Kurikulum dan Pembelajaran PPKn di Abad ke-21 pada dasarnya terpusat pada pengembangan “*learning intellegence*” dalam dimensidimensi “*Social, cultural. political, economic, and technological intelligences*” (Winataputra dan Budimansyah 2012, hlm 3). Warga negara abad 21 diharapkan mampu menjadi “*Civic Learner*” (warga negara pembelajar) dengan pengembangan keterampilan belajar. Globalisasi dan kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari oleh warga negara. Oleh karena itu, perlu dikembangkan kecerdasan teknis warga negara sebagai suatu pedoman dalam memahami bagaimana warga hidup di era kewarganegaraan digital.

Dalam penelitian ini penulis mengusung judul **Fenomena Etiket Digital terhadap Moral Sosial Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PPKn Daring di SMA Negeri 25 Bandung**. Penelitian ini akan mengungkap sejauh mana etiket digital ditanamkan dalam proses pembelajaran dan mengetahui bagaimana keterkaitan etiket digital ini terhadap moral sosial siswa saat mengikuti pembelajaran daring. Dengan demikian diharapkan etiket digital bukan hanya sebuah angan-angan, namun haruslah diketahui, diperhatikan dan ditaati dalam kehidupan bermasyarakat khususnya dalam pembelajaran di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Etiket digital dibuat guna menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna internet. Etiket ini sangatlah penting untuk diterapkan dalam setiap aktivitas yang dilakukan di dunia maya. Pada saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, umumnya sekolah menggunakan platform-platform digital dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh mengakibatkan sistem pengawasan yang dilakukan oleh guru sedikit berkurang, sehingga guru mengalami kesulitan untuk mengawasi secara langsung baik dalam pembelajaran, maupun dari segi perkembangan moral para siswa. Sehingga hal tersebut berimplikasi terhadap moral sosial siswa saat mengikuti pembelajaran jarak jauh, dimana dalam proses pembelajaran jarak jauh seringkali siswa berperilaku tidak etis. Dengan demikian penelitian ini berupaya menerangkan fenomena etiket digital terhadap moral sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh di SMA Negeri 25 Bandung untuk menjelaskan permasalahan diatas melalui pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung?
2. Bagaimana penerapan etiket digital dalam pembelajaran PPKN daring di SMA Negeri 25 Bandung?
3. Bagaimana dampak dari penerapan etiket digital terhadap moral sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung?
4. Bagaimana hambatan dan upaya yang dilakukan sekolah dalam menyikapi dan meminimalisir adanya pelanggaran etiket digital yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena etiket digital terhadap moral sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran

PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisis fenomena penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.
- b. Menganalisis penerapan etiket digital dalam pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.
- c. Menganalisis dampak dari penerapan etiket digital terhadap moral sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.
- d. Menganalisis hambatan dan upaya yang dilakukan sekolah dalam menyikapi dan meminimalisir adanya pelanggaran etiket digital yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Segi Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya serta rujukan bagi sekolah dalam merancang etiket digital di persekolah yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar di era digital.

1.4.2 Segi Kebijakan

Manfaat penelitian ini dari segi kebijakan adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan kepada sekolah-sekolah bahwa etiket digital dalam pembelajaran merupakan sebuah keharusan.
- b. Memperlihatkan kepada sekolah-sekolah bahwa sekolah harus memiliki sebuah kebijakan yang mengatur tata cara penggunaan teknologi saat pembelajaran.
- c. Memberikan kontribusi pemikiran kepada pemerintah bahwa etiket digital sangatlah perlu diterapkan dalam persekolahan guna membentuk warga negara yang bermoral.
- d. Memberikan kontribusi pemikiran kepada pemerintah bahwa perlu adanya sebuah peraturan yang mengarah pada pemanfaatan teknologi dalam kegiatan

pembelajaran dengan memperhatikan etiket digital guna membentuk moralitas warga negara di era digital.

1.4.3 Segi Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran untuk guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bahwa etiket digital menjadi suatu hal yang penting untuk diajarkan guna membentuk siswa-siswa yang bermoral.
- b. Meperlihatkan kepada guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bahwa memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi bagi seorang guru merupakan sebuah keharusan untuk dapat beradaptasi di era digital.
- c. Menjadi sebuah informasi untuk memberikan rangsangan kepada masyarakat dan pemerintah bahwa etiket digital dalam membentuk moralitas warga negara di era digital harus di dukung dan difasilitasi bersama oleh masyarakat dan pemerintah.

1.4.4 Segi Isu atau Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari segi aksi sosial, dengan memberikan gambaran kompleks kepada sekolah, dalam menerapkan etiket digital dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan tujuan utamanya yaitu membina moral sosial warga negara di era digital.

1.5 Struktur 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. Dalam bab ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : KAJIAN TEORI. Dalam bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian penulis.

- BAB III : METODE PENELITIAN. Dalam 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 fenomena etiket digital terhadap perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn daring di SMA Negeri 25 Bandung.
- BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN. Dalam bab ini penulis menguraikan deskripsi data dan hasil dari 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.