

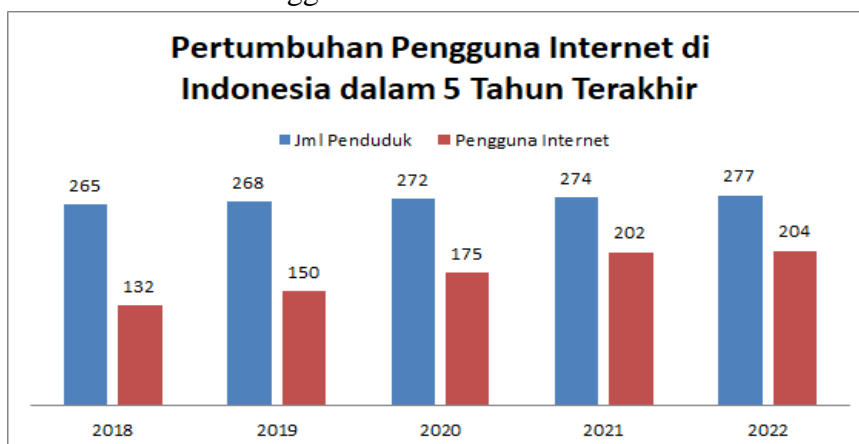
# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sebuah fenomena luar biasa terjadi dengan sangat cepat berkat jejaring sosial. Media sosial memiliki hal positif dalam kecepatan dan kecanggihan menyampaikan berita namun tidak menutup adanya hal negatif dalam menggunakan media sosial, jika tidak menggunakan etika, norma, dan sopan santun. Media sosial adalah sebuah wadah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Disamping itu media sosial salah satu alat komunikasi yang mempermudah cara manusia berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu, hampir semua kalangan manusia menggunakan media sosial.

Apabila melihat data yang dirilis Badan Pusat Statistik (2022) 62,10 % populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021. Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informasi. Sementara itu menurut data *We Are Sosial* (Annur, 2022), tentang pertumbuhan pengguna internet dan penduduk Indonesia sebagai berikut pada gambar 1.1.

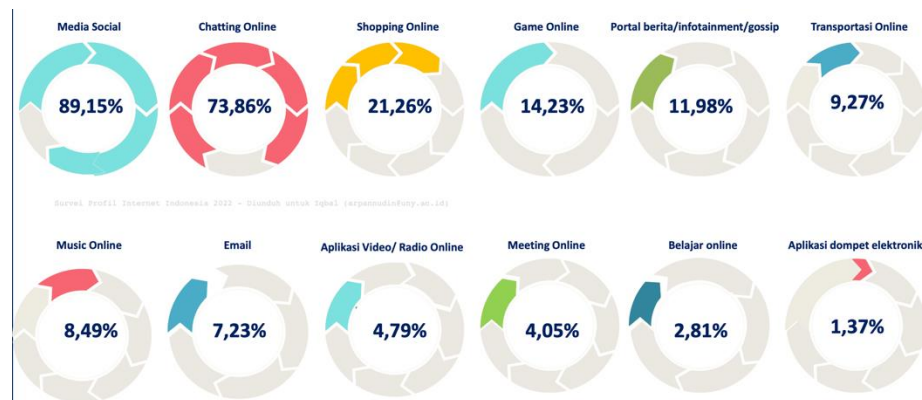
Gambar 1. 1 Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia dalam 5 Tahun Terakhir



Sumber: APJII, 2022

Apabila melihat grafik 1.1 di atas, pertumbuhan penduduk dan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia menunjukkan grafik meningkat. Artinya peluang terjadinya disinformasi menjadi sangat tinggi. Apalagi berdasarkan data dari APJII (2022) bahwa 89,15% menggunakan internet untuk bermedia sosial.

Gambar 1. 2 Persentase Penggunaan Internet di Indonesia 2022



Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Untuk pengguna *Facebook*, Indonesia di peringkat ke-4 besar dunia, perkembangan teknologi saat ini bagaikan dua mata pisau yang perlu mendapatkan perhatian khusus dari semua elemen. Tidak bisa dipungkiri bahwa di balik manfaat internet, juga menimbulkan banyak mudarat dan dampak yang mengkhawatirkan, mulai dari pornografi, kasus penipuan, dan kekerasan yang semua bermula dari dunia maya.

Dengan demikian tanpa adanya pandangan filsafat maka akan banyak terjadi *hoaks* politik dalam ruang media percakapan yang terjadi di antara para profesional. *Post-truth* tidak disebabkan oleh semata rendahnya literasi digital, tapi lebih pada kurangnya etika. Politik pemilu telah membelah individu-individu ke dalam dua kelompok, dan masing-masing menjadi subjek ideologisnya sendiri-sendiri. Subjek-subjek ideologis inilah yang kemudian menafikan tindakan etis komunikasinya karena ideologi mempengaruhi cara ia menafsir realitas pesan media dan menampilkannya dalam ruang percakapan. Akibatnya, muncul rasionalitas instrumental di mana “tujuan

menghalalkan cara”. Sebaliknya, literasi digital haruslah menjadi bagian penting dalam usaha menanggulangi atau setidaknya meminimalkan perluasan fenomena *post-truth*. Namun, ada soal lain yang menyebabkan *hoaks* dan *post-truth* menyebar dalam kelompok percakapan, yakni kurangnya etika (Rianto, 2019).

Berbagai macam kasus yang timbul akibat media sosial tidak dapat ditoleransi lagi. Perkelahian antar pelajar kembali terjadi di Bogor hanya karena masalah sepele, di wilayah Cikampek, menewaskan satu anak, Kasat Reskrim Polres Bogor, Ajun Komisaris Benny Cahyadi mengatakan bahwa perkelahian ala gladiator itu bermula karena saling ejek di media sosial *Facebook* (FB) kemudian berlanjut hingga membuat janji untuk berkelahi pada Kamis 14 Maret 2019 malam (Kompas, 18/3/2019).

Aksi unjuk rasa di beberapa daerah diikuti oleh siswa-siswa yang masih duduk di bangku SMA, Polisi di Bekasi mengamankan ratusan anak STM/SMA yang akan mengarah ke Jakarta untuk mengikuti unjuk rasa menolak *Omnibus Law* (Kompas, 2021). Selain itu, 183 pemuda dan remaja pelajar juga diamankan polisi dalam aksi unjuk rasa menolak *Omnibus Law* di depan Gedung DPRD Sumsel. Para siswa STM/SMA dari Kota Bekasi, mengetahui adanya aksi demonstrasi hari ini dari *Facebook* (CNN Indonesia).

Aksi demo tolak RUU KUHP dan KPK banyak diikuti oleh pelajar SMP dan juga SMA hal ini terungkap melalui media nasional bahkan diliput oleh media Internasional. Jajaran Kepolisian Resort Depok berhasil mengamankan puluhan pelajar yang hendak mengikuti aksi demo di DPR RI. Puluhan pelajar tersebut diamankan dari sejumlah lokasi dan tengah menumpang truk bak terbuka. Dari belasan *handphone* yang disita milik pelajar, terungkap bahwa mereka telah janjian untuk ke DPR melalui pesan grup di aplikasi *whatsapp* (Tribunnews, 19/9/2019).

Unjuk rasa penolakan Undang-Undang cipta kerja memiliki peserta yang berasal dari para pelajar di bawah umur. Termasuk sejumlah siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga Sekolah Teknik Menengah (STM) yang diketahui turut meramaikan aksi demonstrasi. Bahkan di beberapa tempat aksi penolakan Undang-Undang Cipta Kerja berujung anarki disertai perusakan fasilitas umum. Menurut Kadiv

Humas Polri Brigjen Polisi Raden Prabowo Argo Yuwono, para siswa tersebut mendapat hasutan atau ajakan di media sosial *Facebook* dan *Instagram* untuk melakukan aksi pada 8 Oktober 2020 (Pikiranrakyat.com 20/10/2020).

Tabel 1. 1  
Kasus Pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

No.	Data Awal	Perihal	Sumber
1.	<i>Bullying</i> Putra Papua Jadi Korban <i>Cyber Bullying</i> , Rasisme di Indonesia Makin Liar	Serangan kebencian SARA dialami Natalius Pigai, mantan anggota Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM), berkaitan kritiknya kepada pemerintah di media sosial (medsos). Ambroncius Nababan, pelaku serangan, adalah ketua relawan Pro Jokowi-Amin (Projamin). Itu menimbulkan kemarahan netizen, yang memaksa Ambroncius menghapus cuitannya. Namun, persoalan tidak selesai dengan penghapusan karena di belakang Pigai terdapat jutaan orang Papua yang tersinggung.	January 25, 2021 Reqnews.com
2.	<i>Bullying</i> Betran Petto kembali menjadi korban <i>bullying</i> di media sosial	Sebuah video beredar di media sosial yakni seorang remaja yang menghina Bertrand Peto. Dalam video tersebut remaja tersebut menyebut jika Bertrand Peto anak pungut. Tak hanya itu, remaja tersebut juga mengeluarkan kata-kata kasar	4 Desember 2020 merdeka.com
3.	<i>Bullying</i> Pegulat berdarah Indonesia Hana Kimura meninggal, diduga bunuh diri karena <i>bully</i> .	Penyebab kematian Hana Kimura belum diungkap. Situs LA Times mengabarkan, jika kini muncul narasi panjang tentang dugaan <i>cyberbullying</i> di balik kematian Hana, terlihat pada media sosial <i>twitter</i> , Hana menuliskan merasa lemah dan tidak ingin lagi menjadi manusia.	2020 Tribunnews.com
4.	Kesusilaan	Kasus UU ITE juga menimpa seorang guru honorer Baiq Nuril pada tahun 2017. Ia dijerat UU ITE karena	2019 Akurat.co

No.	Data Awal	Perihal	Sumber
		<p>terbukti telah merekam pembicaraan telepon kepala sekolah tempat ia bekerja yang menceritakan pengalaman seksualnya bersama perempuan lain yang bukan istrinya. Rekaman tersebut kemudian tersebar. dilaporkan ke pengadilan dengan tuduhan pelanggaran Pasal 27 ayat 1 Undang-undang ITE. Akibatnya, ia dijatuhi hukuman selama enam bulan penjara dan denda sebesar Rp500 juta rupiah.</p>	
5.	Prostitusi Online	<p>Vanesa Angel sempat terseret dala kasus prostitusi online pada tahun 2019. Ia dijerat pasal 27 ayat 1 undang-undang ITE dan pornografi dan divonis 5 bulan penjara.</p>	Suara.com
6.	Pornografi	<p>Gisella Anastasia ditetapkan sebagai tersangka atasskandal video syurnya dengan Michael yukinobu de fretes yang beredar pada November 2020.</p>	Suara.com
7.	Pornografi	<p>Dinar Candi resmi jadi tersangka setelah melakukan aksi protes ppkm di pinggir jalan sambil membawa papan bertuliskan “saya stress ppkm diperpanjang”</p>	Suara.com
8.	Penyalahgunaan informasi pribadi	<p>Adam dan Ni Made didakwa dengan Pasal 48 ayat (3) jo Pasal 32 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dan ditambah dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP. Adam terjerat kasus dugaan pelanggaran UU ITE karena mengunggah dokumen pembelian sepeda milik Wakil Ketua Komisi III</p>	2022 Kumparan.com

No.	Data Awal	Perihal	Sumber
		DPR Ahmad Sahroni di media sosial. Adam memperoleh dokumen pembelian sepeda itu dari Ni Made.	
9.	Unggahan di media sosial	Nikita Mirzani dikenai Pasal 27 ayat (3) juncto Pasal 45 ayat (3) atau Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penahanan Nikita setelah penyidik Reskrim Polresta Serang Kota melakukan pelimpahan berkas, barang bukti, dan tersangka atas kasus dugaan pencemaran nama baik dan pelanggaran UU ITE.	2022 Republika.co.id

Sumber: diolah oleh penulis 2022.

Berdasarkan tabel diatas terkait kasus pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dilihat bahwa berbagai kasus yang ada ditimbulkan akibat kurang bijaknya dalam menggunakan media sosial. Dunia digital telah menghasilkan beberapa aturan tentang perilaku apa yang pantas dan tidak pantas bagi warga digital, bagaimana individu berperilaku sebagai anggota masyarakat digital (di dalam dan di luar sekolah) telah menjadi masalah bagi para pemimpin teknologi, orang tua, dan masyarakat sebagai sebuah seluruh. Seiring sekolah dan masyarakat dibanjiri dengan teknologi digital, perlu ada struktur yang dapat mengajari siswa bagaimana bertindak sehubungan dengan teknologi ini (Ribble & Bailey, 2007).

Media berada di ruang publik sehingga semua orang bisa mengaksesnya. Habermas (1984), mensyaratkan “komunikasi yang tidak terdistorsi” dalam demokrasi yang berada pada ranah publik di mana individu-individu dalam masyarakat saling berinteraksi dan menciptakan demokrasi yang berkesadaran. Mengenai hubungan penggunaan media berita di internet. Hasil penelitian Reichert & Print (2017)

menemukan bahwa penggunaan media berita merangsang diskusi tentang isu-isu kewarganegaraan, meskipun media yang berbeda memberikan efek yang berbeda, dengan mendengarkan berita di radio sama sekali tidak relevan dalam mempromosikan diskusi tersebut. Paparan berita jarang menghasilkan efek positif pada pengetahuan dan efikasi masyarakat. Seperti yang diharapkan, pengetahuan kewarganegaraan juga meningkatkan efikasi kewarganegaraan, tetapi pengaruh langsung pada partisipasi politik yang dimaksudkan tidak konsisten, karena ada efek positif dan negatif, tergantung pada jenis kegiatan (Reichert & Print, 2017). Namun, efikasi masyarakat adalah perintis/pendahulu partisipasi yang cukup kuat. Selain itu, penelitiannya memeriksa efek tidak langsung dan mengonfirmasi bahwa pengetahuan dan efikasi politik memediasi hubungan antara komunikasi sipil dan partisipasi, baik secara langsung dan berurutan. Alih-alih, dan meskipun peran mediasi dalam diskusi kewarganegaraan, paparan media berita (surat kabar, radio, dan Internet) juga memengaruhi partisipasi warga negara yang bergantung pada keterlibatan siswa dalam diskusi (terutama berbasis Internet) tentang masalah kewarganegaraan.

Peran media hingga sekarang terus menerus dipertanyakan atas kehadirannya di tengah pemodal dan kekuasaan. Kuasa korporasi pemilik modal dan penguasa memainkan peran penting melanggengkan kekuasaan *status quo*. Media yang berada pada negara berkembang terindikasi dengan dominasi dan hegemoni kekuasaan negara untuk melestarikan kekuasaannya dan dijadikan alat propaganda politik. Setali tiga uang apabila pucuk pimpinan politik adalah pemilik media. Dengan demikian, berita yang ditawarkan pada khalayak cenderung partisan.

Tampilnya pemilik media di panggung politik ini terjadi di hampir seluruh dunia dan menjadi isu yang berkembang. Raja media tampil dalam kontestasi politik di mana pers dan demokrasi berjalan secara bersama-sama (Tapsell, 2018). Kecenderungan pemilik media untuk ikut dalam politik praktis terjadi juga di Filipina pada pemilu 2004 (Seneviratne, 2008), di India, bisnis media dimiliki para politisi (Prasad, 2008), dan di Honduras presiden terpilih berasal dari pemilik media (Rockwell & Janus, 2010), dan Nigeria yang pemimpinya mempromosikan dirinya oleh media

yang dimilikinya (Kalyango, 2011). Kuatnya kuasa pemilik media akan mengaburkan makna media sebagai sarana partisipasi politik warga negara. Media memiliki keleluasaan gerak politiknya, tidak hanya menyuarkan dan tunduk pada mekanisme pasar sesuai dengan model neoliberal ekonomi. Media dapat berperan mendukung konsolidasi demokrasi dan hal ini merupakan otonomi politik media.

Martens & Hobbs (2015) membahas mengenai bagaimana warga negara menjadi pengguna aktif media dan kontribusinya bagi pengembangan *civic engagement* (keterlibatan warga negara). Beberapa ahli, seperti dikatakan pada jurnal ini meyakini bahwa keterlibatan warga negara secara alami seiring penggunaan media, namun para ahli lain meyakini bahwa diperlukan pendidikan literasi bagi warga negara muda untuk mempersiapkan konstruksi pengetahuan dan sosial yang mendukung keterlibatan mereka. Asumsinya adalah, warga negara tidak hanya membutuhkan akses pada informasi saja, akan tetapi juga sarana dan motif untuk memproses informasi tersebut secara efektif dan efisien sehingga bermakna. Setidaknya ada tiga area pemenuhan hak warga negara atas informasi dan pemaknaannya. *Pertama*, akses warga terhadap informasi. *Kedua* hak warga terhadap infrastruktur media. *Ketiga*, akses warga untuk mempengaruhi kerangka pengaturan.

Pemenuhan hak-hak di atas sangat penting dalam sebuah masyarakat modern di mana ciri kehidupannya didominasi oleh penggunaan berbagai media. Pemenuhan hak-hak ini vital bagi pemberdayaan individu-individu dan komunitas-komunitas tertentu sehingga mereka mampu mengambil peran yang lebih besar di masyarakat. Melalui penciptaan, penyebaran, dan berbagi informasi; setiap individu, komunitas, atau masyarakat dapat berkembang dan memberdayakan diri sendiri.

Media sebagai jembatan partisipasi politik seyogianya “*generator citizen*” yang mempunyai sifat mau menerima bahan pendidikan dan terampil berprakarsa, serta berkeinginan untuk berperan serta dalam kehidupan sosial, sehingga warga negara memiliki kuasa untuk melawan hegemoni kapitalis media yang partisan. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, diperlukan pengembangan literasi warga negara muda abad 21 lebih difokuskan pada penyiapan warga negara muda yang



memiliki wawasan global yang memiliki kebiasaan berpikir, hati, tubuh dan jiwa yang mampu untuk bekerja dan mempersiapkan hubungan dan koneksi melintasi perbedaan dan keunikannya, sekaligus menjaga dan memperdalam rasa identitas dan integritas sendiri (Rapoport, 2005). Tantangan penyiapan warga negara muda sebagai warga negara untuk bersaing saat ini haruslah mulai diarahkan pada penyiapan mereka tidak hanya untuk bersaing secara lokal dan nasional, namun harus mampu secara internasional untuk bersaing. Oleh karena itu literasi warga negara muda dikembangkan untuk menyiapkan mereka ke arah yang diharapkan (Arpanudin, 2016).

Media sosial memiliki lebih banyak efek buruk daripada yang positif (Woods & Scott, 2016). Karena siswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial selain tujuan pendidikan; ini cenderung menyebabkan gangguan dari lingkungan belajar, mempengaruhi kemajuan akademik mereka (Bekalu dkk., 2019; Mahdiuon dkk., 2019; Woods & Scott, 2016). Lebih jauh lagi, menghabiskan banyak waktu di situs jejaring sosial dapat menyebabkan gaya hidup sedentary dan penurunan tingkat aktivitas fisik sehari-hari, yang pada gilirannya dapat membuat mereka rentan terhadap penyakit tidak menular seperti obesitas, diabetes, dan hipertensi (Hu dkk., 2001; Melkevik dkk., 2015; Zou dkk., 2019). Selain itu, penggunaan media sosial memiliki efek negatif pada kesehatan mental dan dapat menyebabkan depresi dan kecemasan (Woods & Scott, 2016). Oleh karena itu, karena meningkatnya jumlah situs semacam itu dan tingginya permintaan media sosial di kalangan mahasiswa, penting untuk mengkaji tujuan penggunaan situs jejaring sosial.

Dalam konteks kewarganegaraan dan hubungannya dengan media, terdapat istilah kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan memandang bahwa media memegang peranan penting. Kewarganegaraan digital dapat didefinisikan sebagai norma-norma perilaku dengan memperhatikan untuk penggunaan teknologi. Lebih singkat dikatakan bahwa kewarganegaraan digital sebagai kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat *online* (Mossberger dkk., 2008). Kewarganegaraan digital juga diartikan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara kompeten;

menafsirkan dan memahami konten digital dan menilai kredibilitasnya; membuat, meneliti, dan berkomunikasi dengan alat yang tepat; berpikir kritis tentang peluang dan tantangan etika dunia digital; membuat pilihan *online* yang aman, bertanggung jawab, dan penuh hormat (Isman & Gunggoren, 2014). Dengan demikian, kata kunci dari beberapa definisi di atas adalah adanya meliputi pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan teknologi secara tepat dalam dunia digital, mengelola risiko dan memanfaatkan peluang partisipasi yang ditawarkannya (Partnership for 21st Century Skills, 2014) Sementara itu warga negara digital mereka yang menggunakan Internet secara teratur dan efektif setiap hari (Mossberger dkk., 2008). Apa yang menjadi harapan media sebenarnya adalah pencerdasan warga negara dalam alam demokrasi dengan partisipasi aktif dan positif warga negara untuk turut serta dalam kehidupan demokrasi yang berketuhanan, berkemanusiaan, merangkul persatuan, dan berkeadilan sosial.

Beberapa kenakalan remaja yang sering dilakukan di dunia digital yaitu penyebaran *hoax*, *cyberbullying*, *body shaming*, pelanggaran Hak kekayaan intelektual. Beberapa alasan remaja melakukan tindak sebagai penyebar *hoax* disebabkan oleh: (1) Bangga menjadi yang pertama kali penyebar berita; (2) Suka berbagi informasi; (3) Malas membaca; (4) Gemar mencari sensasi; (5) Tidak sengaja menyebarkan berita *hoax* dan (6) mengikuti trend (Saputra, 2022).

Pada dasarnya, media sosial adalah situs atau layanan daring yang memungkinkan penggunanya tak hanya mengonsumsi, tapi juga berpartisipasi membuat, mengomentari, dan menyebarkan beragam konten. Dengan media sosial, penggunanya bisa membangun percakapan, bahkan komunitas, karena media sosial juga mempermudah pertemuan beberapa atau banyak orang dengan minat sama. Media sosial dapat membawa dampak positif dan negatif bagi penggunanya apabila tidak ada *digital ethic* sebagai penyaring.

*Digital ethic* adalah etika dalam menggunakan informasi dalam arti yang lebih luas berkaitan dengan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) *digital* terhadap masyarakat dan lingkungan pada umumnya. Dalam arti yang lebih sempit

*digital ethic* membahas mengenai pertanyaan-pertanyaan etis yang berhubungan dengan internet dan media informasi. *Digital ethic* adalah hal salah satu tatacara orang dapat mengelola kehidupan mereka dengan menggunakan media *digital* interaktif baru, untuk menghindari bahaya eksploitasi budaya, homogenisasi, kolonialisme, dan diskriminasi (Cappuro, 2009).

Ketika budaya manusia menjadi hibridisasi *digital*, proses ini memengaruhi kehidupan sosial dalam semua dimensi serta interaksi manusia dengan alam. Tugas utama *digital ethic* adalah membuat kita sadar akan tantangan dan pilihan pada kehidupan individu dan sosial. media digital adalah kesempatan bagi subjek abad ke 21 untuk mengubah diri dalam jaringal digital dengan tetap menjaga prinsip *digital ethic* sehingga budaya *digital* dapat menjadi ekspresi sejati kebebasan dan kreativitas manusia.

*Digital ethic* harus menjadi bagian dari semua pengambilan keputusan karena ada sejumlah potensi besar terkait risiko dan peluang. *Digital ethic* dapat dibentuk melalui tri pusat pendidikan yaitu pendidikan diperoleh melalui keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan. Pada proses pembelajaran di sekolah yang dapat memberikan wawasan mengenai *digital ethic* adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai Pendidikan nilai dan moral Pancasila, penyadaran akan norma dan konstitusi UUD 1945, mengembangkan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan penghayatan terhadap falsafah Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, sehingga belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaksudkan sebagai upaya membentuk siswa untuk memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme yang tinggi terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membekali siswa agar menjadi warga negara yang baik sesuai falsafah hidup Bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

merupakan bagian utama dalam proses mengembangkan kemampuan siswa agar dapat berpartisipasi pada era digital. Tujuan utama kurikulum pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah berfokus pada mendidikan warga negara yang disiapkan untuk berpartisipasi aktif dalam tingkat kehidupan lokal, nasional dan global.

Materi yang disampaikan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, materi pada kelas X antara lain; (1) ide pendiri bangsa tentang dasar negara; (2) penerapan Pancasila dalam konteks berbangsa; (3) konstitusi dalam pengalam hidup sehari-hari; (4) Hubungan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945; (5) kesepakatan bersama; dan (6) produk dan hierarki Peraturan Perundang-undangan. Materi pada kelas XI antara lain; (1) Hak dan Kewajiban; (2) peran Indonesia dalam perdamaian dunia; (3) mewaspadaai ancaman terhadap kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan (4) memperkuat persatuan dan kesatuan. Sedangkan materi pada kelas XII antara lain; (1) kasus pelanggaran HAM di Indonesia; (2) Pasal-pasal yang mengatur keuangan negara, BPK, dan kekuasaan; (3) sistem dan dinamika demokrasi Pancasila; dan (4) sistem hukum dan peradilan sesuai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Sekolah sebagai salah satu sarana memperoleh pendidikan diharapkan mampu mewujudkan *digital ethic* pada siswa, terlebih pada siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) yang memiliki rentang usia 15-18 tahun. Pada usia 15-18 tahun anak memiliki periode penemuan diri dan memiliki kepekaan sosial sehingga melalui Pendidikan di sekolah mampu memunculkan jati diri remaja yang bernilai positif. Beberapa permasalahan yang beresiko muncul pada anak SMA antara lain; (1) masalah penyalahgunaan obat; (2) kenakalan remaja; (3) masalah seksual; dan (4) masalah yang berkaitan dengan sekolah, rendahnya nilai di sekolah, tawuran antar pelajar (Diananda, 2019).

Berdasarkan pada permasalahan di atas, perlu dilakukan upaya sistematis untuk mewujudkan penguatan *digital ethic* pada siswa SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan transformasi *digital ethic* dalam Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan di Kota Malang. Malang adalah salah satu kota terbesar yang berada di Jawa Timur dengan julukan Paris Van East Java yang merupakan kota pendidikan dan kota wisata. Pendidikan di kota Malang bak bunga bermekaran di musim semi, untuk itu peneliti menentukan lokasi penelitian pada SMAN 1 Kota Malang, SMAN 4 Kota Malang, dan SMKN 3 Kota Malang yang merupakan SMA favorite yang ada di Kota Malang yang tentunya memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk memaksimalkan pendidikan, dengan kurikulum yang disajikan adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *digital ethic* dalam memanfaatkan media sosial pada siswa SMA di Kota Malang?
2. Bagaimanakah media sosial untuk pengembangan *digital ethic* yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pada siswa SMA di Kota Malang?
3. Bagaimanakah transformasi *digital ethic* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa SMA di Kota Malang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan *digital ethic* dalam memanfaatkan media sosial pada siswa SMA di Kota Malang.
2. Mendeskripsikan media sosial untuk pengembangan *digital ethic* yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pada siswa SMA di Kota Malang.
3. Mendeskripsikan transformasi *digital ethic* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa SMA di Kota Malang.

## 1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian

### 1.4.1. Manfaat Dari Segi Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam bidang etika dan nilai-nilai Pancasila, terutama di bidang *digital ethic*. Pengembangan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dalam *digital ethic* akan memberikan solusi pada perkembangan warga Negara di Indonesia saat ini. dengan demikian, secara akademik dan teoritis, penelitian ini dapat melahirkan suatu hal baru dengan kajian substansi Pendidikan Kewarganegaraan melalui pengembangan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan dalam *digital ethic* dalam berperilaku.

### 1.4.2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

- a. Memberikan gambaran data pemaparan dalam bentuk fakta yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai analisis dalam pengambilan kebijakan pendidikan, khususnya pada Pendidikan Kewarganegaraan dan mengikutsertakan masyarakat.
- b. Memberikan solusi serta upaya untuk pengembangan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan *digital ethic* melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun *digital ethic* warga Negara Indonesia.
- c. Memberikan gambaran dan informasi tentang pengembangan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan *digital ethic* melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai usaha untuk membangun *digital ethic* warga Negara Indonesia.

### 1.4.3. Manfaat Dari Segi Praktik

Selain memiliki kegunaan secara teoritis, selanjutnya peneliti berharap bahwa penelitian ini memiliki kegunaan secara praktis, yaitu:

1. Diketuainya *digital ethic* dalam memanfaatkan media sosial pada siswa SMA Kota Malang.
2. Diketuainya media sosial untuk pengembangan *digital ethic* yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pada siswa SMA di Kota Malang.
3. Diketuainya *digital ethic* ditransformasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa SMA di Kota Malang.

#### **1.4.4. Manfaat Dari Segi Aksi Sosial**

1. Membantu siswa untuk memahami pentingnya nilai-nilai Pancasila sebagai landasan *digital ethic*.
2. Memberikan informasi pada mahasiswa pentingnya nilai-nilai Pancasila sebagai landasan *digital ethic* sehingga dapat menjadi kompas dalam bersosial media.

#### **1.5 Struktur Organisasi Disertasi**

Untuk memudahkan penulisan disertasi, peneliti menyusun sistematika penulisan disertasi sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan yang akan diuraikan beberapa sub bab antara lain sebagai berikut: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II Landasan teori berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini mulai dari teori-teori yang dihasilkan antara lain mengenai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di persekolahan, nilai-nilai Pancasila, *digital ethic* yang meliputi definisi dan komponen *digital ethic*, undang-undang ITE, dan etika komunikasi.

Bab III Metodologi Penelitian menjelaskan tentang bagaimana metode yang digunakan dalam proses penelitian meliputi lokasi dan objek penelitian, pendekatan dan metode penelitian, definisi operasional, instrumen, dan teknik pengumpulan data, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, analisa data, prosedur penelitian, variabel dan kisi-kisi instrumen.

Bab IV Temuan dan pembahasan yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, pembahasan dan temuan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran yang berisi simpulan, implikasi dan saran.