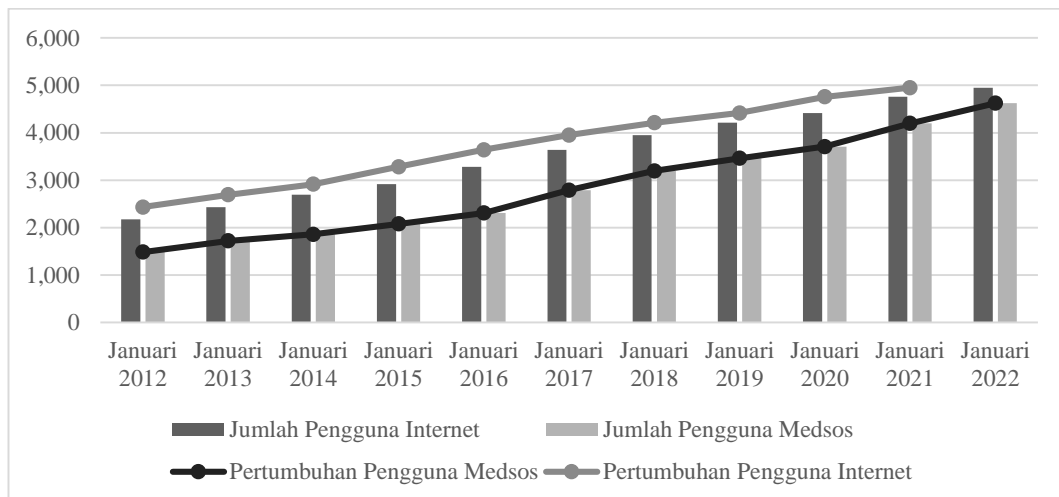


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, kita telah berada dalam sebuah era yang sarat dengan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi telah membawa masyarakat ke dalam kondisi sosial yang berbeda dibanding 20 atau 30 tahun silam. Perkembangan teknologi berjalan sangat pesat, terlebih di dua dasawarsa terakhir setelah internet dipasarkan ke seluruh dunia dan dapat digunakan oleh masyarakat yang lebih luas. Lahirnya berbagai *platform* media sosial telah mentransformasi kondisi sosial budaya di tengah masyarakat. Hal ini dapat dikatakan karena semakin banyak masyarakat yang menggunakan media sosial.



Gambar 1.1 Jumlah dan Pertumbuhan Pengguna Internet dan Media Sosial
Sumber: (Kemp, 2022a, hlm. 21 & 87)

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi berjalan makin cepat terutama di internet. Data Reportal bersama dengan We Are Social dan Hootsuite melalui laporannya yang bertajuk *Digital 2021: Global Overview Reports* mencatat jumlah pengguna internet secara global terus meningkat setiap tahunnya. Pertumbuhan pengguna internet tampak cukup tinggi pada Januari 2021, angkanya mencapai 4,758 miliar pengguna, tumbuh 7,7% dibandingkan periode

yang sama pada tahun sebelumnya, (Kemp, 2021, hlm. 8–9). Sementara itu pada Januari 2022, angkanya menembus 4,95 miliar, tumbuh 4% dibandingkan tahun sebelumnya, atau setidaknya dalam kurun waktu satu dekade terakhir telah tumbuh sebesar 127,37% (Kemp, 2022a, hlm. 9–10). Hal ini membuktikan telah terjadi aktivitas masyarakat yang cukup besar di dunia digital selain di dunia nyata.

Dalam laporan spesifiknya mengenai Indonesia, Data Reportal melaporkan pengguna aktif internet di Indonesia ialah sebanyak 204,7 juta atau 73,7 persen dari populasi 277,7 juta, dari jumlah tersebut, 191,4 juta di antaranya mengakses media sosial dengan menghabiskan waktu rata-rata 3 jam 17 menit perhari untuk mengaksesnya (Kemp, 2022b, hlm. 16–17, 22). Data ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah lekat dengan aktivitas di dunia digital, mulai dari mengakses media sosial, media pembelajaran, bermain *game*, hingga berbelanja daring.

Terlebih selepas adanya pandemi Covid-19, aktivitas masyarakat telah semakin teralihkan ke dunia digital. Masyarakat seolah dipaksa oleh keadaan untuk memindahkan segala aktivitas dan interkasinya ke dunia digital. Aktivitas pendidikan, ekonomi, dan lainnya kini banyak teralihkan ke dunia digital, diakibatkan adanya kebijakan pembatasan aktivitas sosial untuk tidak berkerumun. bahkan ketika aktivitas-aktivitas tersebut mulai berjalan kembali, kebiasaan baru yang telah terbentuk di masyarakat untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas sosialnya melalui dunia digital tidak sepenuhnya ditinggalkan, seperti kegiatan belajar atau kebiasaan berbelanja masih banyak berlangsung secara daring.

Semakin tingginya masyarakat bertransformasi menjadi pengguna internet, semakin tinggi juga jumlah pengguna media sosial, seperti yang digambarkan oleh *Gambar 1.1*. Tingginya jumlah pengguna media sosial tersebut tentunya menciptakan interaksi sosial yang lebih luas pula yang dilakukan oleh masyarakat di media sosialnya. Interaksi sosial baik yang dilakukan di ruang nyata maupun ruang digital, menggambarkan pula pola kehidupan suatu masyarakat. Kehidupan masyarakat yang tentunya tidak bisa lepas dari keberadaannya sebagai bagian dari suatu bangsa maupun negara.

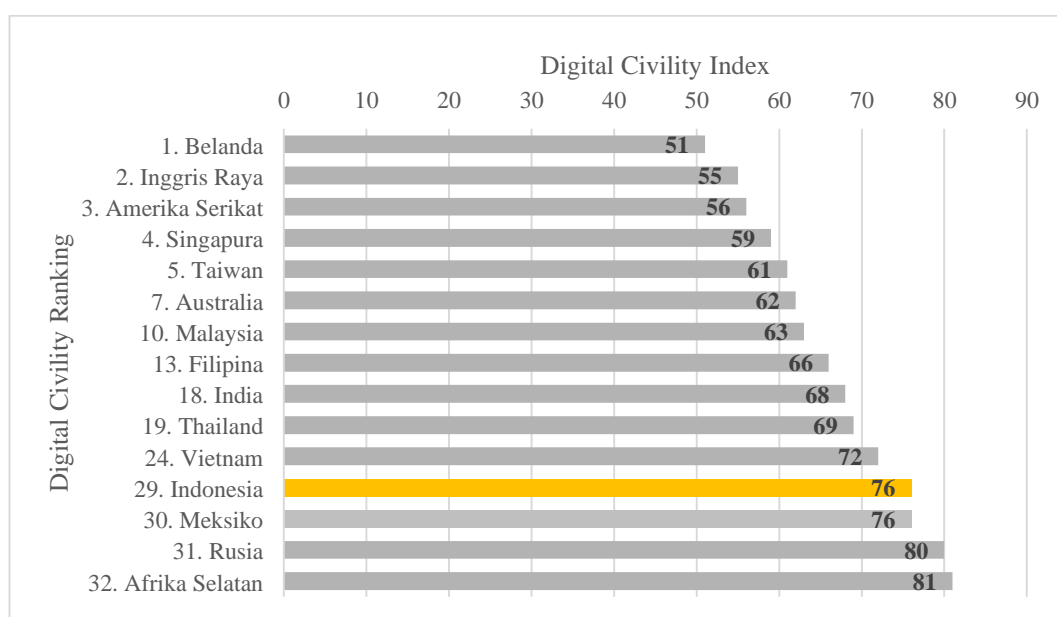
Sejalan dengan pernyataan dari Komalasari dan Syaifullah (dalam Ohy, dkk., 2020, hlm. 2), bahwa kemajuan era saat ini, telah menyebabkan kecenderungan kehidupan bangsa dan negara saat ini mengarah kepada terbentuknya suatu masyarakat global (*global village*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini telah menimbulkan kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Bagaimanapun teknologi informasi merupakan pendorong transformasi sosial yang sangat berpengaruh di seluruh dunia dalam beberapa dasawarsa terakhir. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini menjadikan manusia dapat berinteraksi dengan manusia yang lain kapanpun dan dimanapun dan menghadapkan manusia ke dalam kondisi kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Hadirnya perkembangan teknologi internet ini bukan tanpa tantangan, berbagai permasalahan muncul, tidak terkecuali bagi bangsa Indonesia. Tantangan tersebut berupa berbagai tindakan digital yang mempengaruhi berlangsungnya kehidupan di dunia nyata. Tindakan digital tersebut dapat digunakan untuk bermain, untuk membangun komunitas, untuk memecahkan masalah yang kompleks, untuk memobilisasi aksi sosial yang konstruktif dan destruktif. (Luke, 2018, hlm. 187). Berbagai dampak negatif yang timbul akibat perkembangan teknologi terutama akibat penyalahgunaan internet diantaranya, yakni lahirnya kejahatan siber (*cybercrime*) seperti peretasan (*hacking*) maupun pembobolan (*cracking*) data; marak dan luasnya penyebaran konten asusila dan kekerasan, penipuan secara online, perjudian online, penyalahgunaan data di internet, permasalahan yang berkaitan privasi, kekerasan siber (*cyberharrasement*), perundungan siber (*cyberbullying*), ujaran kebencian (*hate speech*) dan tindakan lainnya yang tidak sesuai dengan norma-norma di masyarakat.

Beberapa tindakan dan perilaku tersebut sejatinya bukan kejahatan yang baru, melainkan tindakan yang juga bisa terjadi di dunia nyata namun sejak adanya internet, tindakan tersebut seolah berpindah dan berlangsung lebih luas dan sporadis di dunia digital. Hal tersebut juga menjadi permasalahan yang termasuk menjadi tantangan dalam dunia pendidikan untuk dapat memerangi dan mencegah

kerusakan masyarakat di dunia digital yang dapat juga berdampak di dunia nyata. Kompetensi inti kewarganegaraan digital harus membahas bagaimana menggunakan teknologi ini dengan cara yang etis, aman, dan bertanggung jawab tanpa membatasi pengguna untuk berpartisipasi penuh dan berkontribusi pada masyarakat pengetahuan (M. M. Tan, dkk., 2015, hlm. 3).

Adanya pembelajaran di sekolah sejauh ini hanya menghasilkan siswa yang mengetahui pengaruh positif dan negatif dari perkembangan IPTEK, sedangkan pemahaman mengenai hak, tanggung jawab, serta bagaimana dalam menghadapi dan menggunakan kemajuan teknologi yang ada atau biasa disebut dengan literasi digital masih sangat kurang terimplementasikan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan survei (Microsoft, 2021b) mengenai tingkat kesopanan pengguna internet sepanjang 2020 di berbagai belahan dunia, termasuk negara Indonesia.



Gambar 1.2 Indeks dan Ranking Keberadaban Digital Dunia
Sumber: (Microsoft, 2021b, hlm. 54)

Laporan terbaru bertajuk *Digital Civility Index* (DCI) itu, mengukur tingkat kesopanan digital pengguna internet dunia saat berkomunikasi di dunia maya. Netizen Indonesia menempati urutan terbawah se-Asia Tenggara, dengan kata lain Indonesia merupakan negara paling tidak sopan di wilayah tersebut. Tingkat

Nendi Saefuloh, 2023

PENGEMBANGAN ETIKA WARGA NEGARA DIGITAL DALAM PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P4) DI SMA NEGERI 12 BANDUNG (Studi Deskriptif terhadap Pembelajaran PPKn di Kelas X SMA Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kesopanan warganet Indonesia memburuk delapan poin ke angka 76 (Microsoft, 2021a, 2021b, hlm. 54), di mana semakin tinggi angkanya tingkat kesopanan semakin buruk. Adapun yang menjadi faktor yang mempengaruhi buruknya indeks kesopanan ini yakni: maraknya *hoax*, *scam*, maupun penipuan di dunia digital, ujaran kebencian, serta diskriminasi (Microsoft, 2021b).

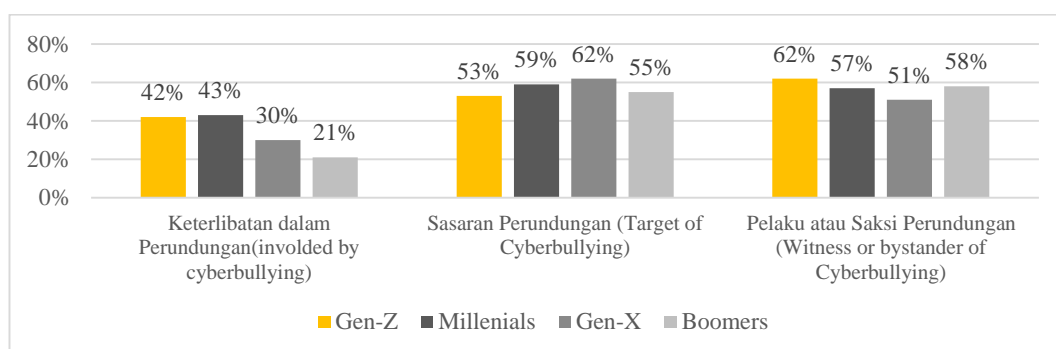
Banyak orang terjebak dalam permasalahan terkait penggunaan internet, baik melalui media sosial maupun *platform digital* lainnya. Perilaku sosial yang biasanya dimunculkan dalam interaksi sosial di dunia nyata belum tentu dilakukan dalam interaksi di dunia digital. Ada perubahan perilaku yang oleh Suler (2004, hal. 321) disebut sebagai *online disinhibition effect*, yaitu kondisi psikologis seseorang yang merasa lebih nyaman menunjukkan perilaku, perasaan, atau pikiran tertentu secara daring dibandingkan dengan lingkungan nyata. *Online disinhibition effect* yaitu kondisi kognitif dimana hilangnya (atau diabaikannya) aturan-aturan sosial dan hambatan yang hadir dalam interaksi *face-to-face* selama interaksi dengan orang lain dalam internet. Aspek-aspek yang paling sering diperdebatkan tentang *online disinhibition effect* terkait dengan tindakan perilaku yang tidak sesuai dengan norma atau aturan-aturan sosial adalah anonimitas, kurangnya interaksi langsung, *asynchronicity*, dan tidak adanya aturan atau otoritas (Hinduja & Patchin, 2010; Kowalski, dkk., 2019; Vandebosch & Van Cleemput, 2008).

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Zahrotunnisa & Hijrianti (2019), ditemui korelasi antara *online disinhibition effect* dengan salah satu tindakan atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial, dalam penelitiannya yakni tindak perilaku perundungan siber (*cyberbullying*). Berdasarkan analisis Zahrotunnisa & Hijrianti (2019, hal. 100) diketahui semakin rendah tingkat *online disinhibition effect* maka individu juga memiliki tingkat perilaku *cyberbullying* yang rendah, begitu pula semakin tinggi tingkat *online disinhibition effect* maka semakin tinggi juga perilaku *cyberbullying* pada individu. Demikian pula seperti yang disampaikan oleh Wright, Harper dan Wachs, (2019); dan Castaño-Pulgarín, dkk., (2021) bahwa anonimitas yang difasilitasi *platform* media sosial memungkinkan untuk seseorang melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak sesuai

dengan aturan-aturan sosial seperti ujaran kebencian (*hate speech*) dan perundungan siber (*cyberbullying*) dibandingkan platform media sosial yang mudah mengidentifikasi penggunanya.

Para remaja atau yang saat ini merupakan Generasi Z menjadi kelompok demografi terbesar secara global yang menjadi pengguna internet, mereka menghabiskan rata-rata lebih dari 3 jam di media sosial dan menjadikannya sebagai sarana mereka berinteraksi satu sama lain, melakukan aktivitas ekonomi (berbelanja), mengakses hiburan dan berita, bahkan belajar (Kemp, 2022a). Kehadiran mereka dan generasi setelahnya sebagai penduduk asli dunia digital (*digital native*) ini akan menentukan bagaimana peradaban sosial di dunia digital kedepannya.

Peranan para remaja ini dalam meningkatkan keberadaban digital sangat berdampak, seperti yang disampaikan oleh (Microsoft, 2021b, hlm. 9), setidaknya para remaja di tahun 2020 telah berhasil mendorong peningkatan indeks keberadaban digital (DCI) di dunia. Temuan lainnya pula yang sangat mengkhawatirkan bahwa Generasi Z bersama *Millenials* menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas perundungan siber (*cyberbullying*) dan paling tinggi sebagai pelaku atau saksi (*witness or bystander*). Fakta-fakta tersebut tentunya menjadi tantangan serius yang perlu dihadapi dunia pendidikan.



Gambar 1.3 Keterlibatan dalam Perundungan Digital Berdasarkan Generasi
Sumber: (Microsoft, 2021b, hlm. 34)

Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki peranan penting untuk menumbuhkan karakter warga negara tidak terlepas dari tantangan tersebut.

Nendi Saefuloh, 2023

PENGEMBANGAN ETIKA WARGA NEGARA DIGITAL DALAM PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P4) DI SMA NEGERI 12 BANDUNG (Studi Deskriptif terhadap Pembelajaran PPKn di Kelas X SMA Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Terutama berkaitan dengan menumbuhkan etika warga negara digital dikalangan peserta didik, guna melahirkan generasi-generasi penerus peradaban yang beretika di dunia digital. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembelajaran di sekolah tentunya tidak hanya sebagai *resources* informasi, melainkan menyiapkan *attitude* dan *self control* bagi warga digital (Pramanda, dkk., 2018, hlm. 150). Pendidikan Kewarganegaraan perlu hadir untuk membekali pesera didiknya kecakapan-kecakapan mengenai tanggung jawab mereka sebagai warga digital agar dapat menjadi warga yang produktif.

Terlebih, kita hidup di era *post-truth*, *truthiness*, *factoids*, dan *simulacrum*, di mana kebebasan berbicara dan berekspresi ditafsirkan oleh banyak orang sebagai makna bahwa semua pernyataan atau gambar yang diekspresikan sama-sama benarnya, kemudian pernyataan, klaim, serta tindakan ekspresif memiliki efek dan konsekuensi yang setara (Luke, 2018, hlm. 189). Sementara bersamaan dengan itu, pengembangan infrastruktur nilai di Indonesia dalam mengejar degenerasi nilai etis-ideologis dan karakter jati diri bangsa di tengah gempuran tranformasi sosial akibat teknologi informasi dan komunikasi juga globalisasi sedang dalam situasi ketahanan kejiwaan bangsa yang rapuh (Latif, 2018, hlm. 223). Fakta demikian semakin mendorong tuntutan terhadap Pendidikan Kewarganegaraan untuk semakin besar menjalankan perannya.

Menurut Pramanda, dkk., (2018, hal. 150) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang sangat strategis dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hal tersebut setidaknya dapat dicermati karena:

“Pertama, cakupan materi pengetahuan/subtansi tentang nilai dan moral. Kedua, berupaya menginternalisasikan nilai-nilai karakter kepada warga negara untuk membentuk warga negara yang baik. Ketiga, mendorong peserta didik berperilaku sesuai dengan karakter yang tangguh, keempat, Pendidikan Kewarganegaraan berusaha membentuk watak atau karakter warga negara sesuai dengan kepribadian bangsa.”

Sementara itu pembelajaran mengenai materi kewarganegaraan digital dan etika warga negara digital pada tingkat pendidikan dasar dan menengah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Indonesia belum

menjadi konten utama untuk di pelajari. Keberadaan muatan materi kewarganegaraan digital dan etika digital masih menjadi bagian-bagian “sisipan” dalam mempelajari materi-materi utama dan bahkan masih minim dijadikan sebagai indikator capaian kompetensi materi yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Tilaar (dalam Benaziria, 2018, hlm. 17) yang mengemukakan bahwasanya dalam kurikulum pendidikan nasional, Pendidikan Nilai cenderung menjadi suatu kegiatan formal. Hal ini menuntut perlunya pengembangan mengenai pembelajaran yang dapat mengembangkan etika maupun nilai dari kewarganegaraan digital.

Dalam mengembangkan etika warga negara digital khususnya dalam bidang pendidikan menurut Mulyono, dkk., (2021, hal. 172), perlu diterapkannya kompetensi-kompetensi kewarganegaraan digital yang dapat dijadikan sebagai panduan etika dan tanggung jawab warga negara digital ketika berselancar di dunia digital. Kompetensi tersebut tentunya tidak semata mengajarkan anak-anak mekanisme menggunakan internet untuk belajar, penelitian atau sekolah serta dampak negatif dan positif dari adanya media digital. *International Society for Technology in Education* (ISTE), memaparkan mengenai kompetensi kewarganegaraan digital yang harus dimiliki dalam menghadapi era teknologi dan informasi diantaranya (J. Fingal, 2021):

- 1) Inklusif (*Inclusive*), yakni kemampuan untuk terbuka dalam mendengar dan secara hormat mengenali berbagai sudut pandang, serta terlibat dengan penuh rasa hormat dan empati ketika daring;
- 2) Terinformasi (*Informed*), yakni kemampuan dalam mengevaluasi keakuratan, serta perspektif dan validitas media digital dan unggahan sosial;
- 3) Terlibat (*Engaged*), yakni kemampuan dalam menggunakan teknologi dan saluran digital untuk membentuk keterlibatan sipil, memecahkan masalah dan menjadi kekuatan untuk memberikan dampak baik di komunitas baik fisik maupun virtual;
- 4) Seimbang (*Balance*), yakni kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang cara memprioritaskan waktu dan aktivitas untuk mengakses internet atau tidak;

- 5) Siaga (*Alert*), yakni kemampuan untuk menyadari tindakan ketika daring serta tahu bagaimana menjaga keamanan dan turut menciptakan ruang aman bagi orang lain ketika daring.

Sementara itu dari banyak penelitian terkait sebelumnya merumuskan kompetensi digital berdasarkan sembilan elemen kewarganegaraan digital yang digagas oleh Mark Ribble dan Gerard Bailey (Prasetyo, dkk., 2021, hlm. 1196). Kesembilan elemen kewarganegaraan digital tersebut diantaranya: akses digital, etiket digital, literasi digital, komunikasi digital, perdagangan digital, hukum digital, hak dan tanggung jawab digital, keamanan digital, digital kesehatan dan kesejahteraan (Ribble & Bailey, 2015). Adapun Mulyono, dkk. (2021, hal. 172–173), mengidentifikasi kompetensi kewarganegaraan menjadi: identitas kewarganegaraan digital, privasi dan manajemen keamanan, hak dan tanggung jawab, empati digital, serta keaktifan dan keterlibatan secara digital.

Upaya penguatan kemampuan warga negara digital di Indonesia hingga saat ini masih belum banyak diadopsi oleh sekolah-sekolah formal. Inisiasi yang menarik malah hadir dari pihak ketiga dalam pengelolaan pembelajaran. Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), Cloud Computing Indonesia, Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) dan Drone Emprit pada 23 Maret 2021 lalu meluncurkan portal pembelajaran Digital Citizenship Indonesia yang beralamatkan di <https://digitalcitizenship.id> (Cloud Computing Indonesia, 2021). Upaya lainnya tampak dari Kementerian Komunikasi dan Informasi, Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi), dan Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi yang meluncurkan Modul Literasi Digital yang ditargetkan pada kaum muda terutama mereka sebagai pelajar yang masih duduk di bangku sekolah lanjutan atas dan sebagai mahasiswa di perguruan tinggi (Kusumastuti, dkk., 2021, hlm. 8).

Pengembangan mengenai muatan materi etika warga negara digital yang diintegrasikan ke dalam materi-materi yang telah direncanakan dan menjadi bagian kurikulum reguler mata pelajaran PPKn di setiap sekolah sangat diperlukan guna menunjang keterampilan siswa sebagai warga digital. Pentingnya pengembangan etika warga negara digital dalam pembelajaran PPKn, sejalan dengan visi

kurikulum dan pembelajaran PPKn di abad ke-21 yang pada dasarnya terpusat pada pengembangan *learning intelligence* dalam dimensi-dimensi *social, cultural, political, economic, and technological intelligences* (Winataputra & Budimansyah, 2012, hlm. 3).

Beriringan dengan itu Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar dan menengah di Indonesia itu diselaraskan muatannya dengan muatan Pendidikan Pancasila menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan demikian, Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia juga memiliki keharusan dalam mewujudkan visi pendidikan Indonesia untuk turut menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara. Visi tersebut yakni dengan mewujudkan suatu konsep holistik yang disebut Profil Pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila sendiri dirancang untuk menjawab tantangan kompetensi yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia dan dibutuhkan dalam tuntutan Abad ke-21. Kemendikbud-Ristek melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 mendefinisikan pelajar Indonesia sebagai pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa profil pelajar pancasila berkaitan dengan upaya pewujudan kompetensi masyarakat Indonesia untuk menjadi masyarakat yang demokratis, juga untuk menjadikan masyarakat Indonesia sebagai individu yang memiliki keunggulan serta produktif dan mampu menghadapi tantangan di Abad ke-21. Dengan demikian, peserta didik Indonesia diharapkan mampu tangguh menghadapi berbagai tantangan di masa depan serta turut memberikan partisipasinya untuk ikut serta dalam upaya pembangunan global yang berkelanjutan.

Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu perolehan ide yang digagas tidak hanya sebagai tantangan kompetensi yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia dan dibutuhkan dalam tuntutan abad ke-21 tersebut, juga menjadi suatu

Nendi Saefuloh, 2023

PENGEMBANGAN ETIKA WARGA NEGARA DIGITAL DALAM PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P4) DI SMA NEGERI 12 BANDUNG (Studi Deskriptif terhadap Pembelajaran PPKn di Kelas X SMA Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rumusan holistik yang memerhatikan faktor internal yang memiliki kaitan dan hubungan dengan cita-cita, jati-diri maupun ideologi bangsa Indonesia; serta faktor eksternal yang berupa konteks kehidupan dan tantangan bangsa Indonesia dalam menghadapi Abad ke-21 yang mana merupakan masa-masa penuh ketidakpastian dan distrupsi sebagai konsekuensi dari globalisasi.

Profil Pelajar Pancasila mempunyai 6 kompetensi yang dirumuskan menjadi dimensi kunci (Sufyadi, Harjatanaya, dkk., 2021, hlm. 2–3). Keenam dimensi kunci tersebut yakni: (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) Berkebinekaan global; (3) Bergotong-royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar kritis; serta (6) Kreatif. Keenamnya saling memiliki keterkaitan dan saling memberikan kekuatan satu sama lain, oleh karenanya dalam upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila memerlukan pengembangan keenam dimensi tersebut secara utuh dengan bersamaan. Pendidikan Kewarganegaraan yang apabila di persekolahan dikenal dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) beserta dengan berbagai mata pelajaran lainnya dituntut dapat untuk mengintergrasikan dan mengimplementasikan dimensi-dimensi profil pelajar pancasila tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita pahami pentingnya etika warga negara digital bagi peserta didik dalam memanfaatkan media digital dan Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan untuk menciptakan warga digital yang beretika tersebut melalui pembelajarannya dan menjadi pertanyaan bagaimana permasalahan ini ditanggapi oleh sekolah-sekolah yang ada di kota peneliti. Dengan demikian peneliti hendak melakukan penelitian dengan tajuk *Pengembangan Etika Warga Negara Digital dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 12 Bandung*.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1. Rumusan Umum Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, maka permasalahan utama yang diangkat dalam skripsi ini adalah bagaimana pengembangan etika warga negara digital ini dijalankan dengan merespons program Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 12 Bandung.

1.2.2. Rumusan Khusus Masalah Penelitian

Adapun dalam memberikan arah dalam pembahasan, peneliti menguraikan rumusan masalah secara khusus, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana gambaran program mengenai pelaksanaan pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil Pelajar Pancasila dilaksanakan di SMA Negeri 12 Bandung?
- 2) Bagaimana implementasi program pembelajaran PPKn mengenai pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil Pelajar Pancasila peserta didik SMA Negeri 12 Bandung?
- 3) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pengembangan etika warga negara digital dalam mata pelajaran PPKn dalam kerangka penguatan profil pelajar pancasila siswa SMA Negeri 12 Bandung dan upaya sekolah dalam meningkatkan ketercapaian kompetensi yang hendak diraih peserta didik?
- 4) Bagaimana hasil program pembelajaran PPKn berperan dalam mengembangkan etika warga negara digital dalam penguatan profil pelajar Pancasila siswa SMA Negeri 12 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi ilmu pengetahuan mengenai jalannya pembelajaran pengembangan etika warga negara digital dengan merespons program Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran PPKn di SMA Negeri 12 Bandung. Terutama gambaran mengenai

program yang dijalankan, implementasi program pembelajaran dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan hasil dari program pembelajaran yang dilaksanakan.

1.3.2. Tujuan Khusus Penelitian

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan gambaran program mengenai pelaksanaan pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil Pelajar Pancasila dilaksanakan di SMA Negeri 12 Bandung.
- 2) Menganalisis implementasi program pembelajaran PPKn mengenai pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil Pelajar Pancasila peserta didik SMA Negeri 12 Bandung.
- 3) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi dan upaya sekolah dalam meningkatkan ketercapaian kompetensi yang hendak diraih melalui pengembangan etika warga negara digital dalam mata pelajaran PPKn dalam kerangka penguatan profil pelajar pancasila siswa SMA Negeri 12 Bandung.
- 4) Menganalisis hasil program pembelajaran PPKn berperan dalam mengembangkan etika warga negara digital dalam penguatan profil pelajar Pancasila siswa SMA Negeri 12 Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi pengembangan keilmuan dalam menjadikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk membangun kecerdasan teknologi (*technological intellegences*) warga negara di era digital sebagai instrumen menuju seorang warga negara global yang baik dan cakap dalam konteks etika warga negara digital peserta didik.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari dilakukannya penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi berbagai pihak yang terkait dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang diantaranya:

- 1) Bagi pendidik dapat dijadikan inspirasi dan alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta memberikan informasi mengenai pembelajaran etika warga negara digital dan penguatan Profil Pelajar Pancasila;
- 2) Bagi peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan etika peserta didik dalam menggunakan teknologi agar tidak terjerumus melakukan tindakan-tindakan dan perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan aturan-aturan yang berlaku, sehingga peserta didik dapat dengan bijak dan memiliki tanggung jawab dalam menggunakan media digital.
- 3) Bagi peneliti diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti mengenai pengembangan etika warga negara digital peserta didik dan penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian struktur organisasi berisi tentang penjabaran singkat isi dari setiap bagian bab dalam skripsi. Struktur penulisan skripsi terdiri dari lima bab, masing-masing menjabarkan bagian-bagian tersendiri.

- 1) **Bab I atau Bab Pendahuluan**, berisi pendahuluan yang membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab I menjadi landasan bagi peneliti dalam membangun penelitian.
- 2) **Bab II atau Bab Kajian Pustaka**, berisi tinjauan pustaka yang menguraikan konsep dasar yang meliputi konsep etika, kewarganegaraan digital, etika warga negara digital, dan profil pelajar pancasila, serta menjabarkan dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian. Bab II menjadi bagian penting karena merupakan landasan teoritik dalam

membangun kerangka penelitian dan menentukan teori maupun konsep yang hendak digunakan dalam penelitian.

- 3) **Bab III atau Bab Metode Penelitian**, menguraikan mengenai metode penelitian yang dimulai dari desain penelitian sampai dengan proses analisis data hasil temuan. Bab III menjadi panduan dan memberikan gambaran teknis penelitian mulai dari tahap persiapan sampai dengan data siap disajikan.
- 4) **Bab IV atau Bab Temuan dan Pembahasan**, berisi hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi paparan mengenai pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil pelajar pancasila yang telah dilakukan oleh subyek penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan etika warga negara digital dalam penguatan profil pelajar pancasila.
- 5) **Bab V atau Bab Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**, berisi penutup yang menguraikan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang dilakukan. Bab ini merupakan bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti mengenai hasil penelitian.