

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 . Latar Belakang

Kemajuan IPTEK mempunyai dampak luas pada kehidupan manusia, terutama pada era revolusi 4.0 di mana hampir semua sektor melibatkan teknologi. Hal ini juga berlaku pada bidang pemberitaan & pengetahuan, dengan inovasi teknologi yang semakin memanjakan pengguna seperti akses berita *online* dan jejaring sosial yang memungkinkan pengguna semakin dekat dengan orang yang jaraknya jauh. Perkembangan teknologi komputer digital khususnya *microprocessor* dengan kinerjanya terus meningkat, dan teknologi ini memungkinkan diaplikasikan pada berbagai perangkat yang dimiliki secara personal. Perkembangan teknologi transmisi termasuk jaringan komputer juga telah memicu para pengguna internet dan penyiaran digital. Ditambah perkembangan ponsel, yang tumbuh pesat menjadi penetrasi sosial memainkan peran besar dalam revolusi digital dengan memberikan hiburan di mana-mana, komunikasi, dan konektivitas *online*.

Pengelolaan yang baik dalam penggunaan teknologi agar dampak positif dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dan dampak negatif dapat diminimalisir. Kemajuan IPTEK telah memberikan kemudahan bagi orang yang tinggal jauh dapat menjalin komunikasi dengan orang lain di tempat yang berbeda, terutama dalam bidang komunikasi. Di zaman dulu surat adalah satu-satunya cara untuk berkomunikasi dengan orang jauh, tetapi sekarang dengan berkembangnya IPTEK dapat dengan mudah berkomunikasi dengan hp (*smartphone*). Namun, di sisi lain, dampak negatif juga tidak dapat dihindari, seperti penyalahgunaan teknologi berbasis komunikasi oleh beberapa orang yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, penting untuk mengelola penggunaan teknologi dengan bijak agar dampak positif dapat ditingkatkan dan dampak negatif dapat diminimalkan.

Kejahatan di dunia maya terus mengalami peningkatan yang mengkhawatirkan, sehingga aparat penegak hukum dan berbagai pihak terkait, termasuk Kominfo, harus mengambil tindakan untuk memblokir situs-situs yang menyebabkan tindakan ilegal dan melanggar hukum lainnya di dunia maya. Tindakan ini diharapkan dapat membatasi akses pengguna yang bertujuan untuk melakukan tindakan kriminal atau merugikan orang lain melalui internet. Data statistik bulan maret 2022 yang dirilis oleh Kominfo yaitu Pornografi : 1.142.010, Perjudian : 540.410, Fitnah :17, Penipuan: 16.461, Sara :189, Kekerasan / Kekerasan pada Anak :13, Perdagangan Produk dengan aturan khusus :127, Terorisme / Radikalisme : 521 , Separatisme / organisasi berbahaya : 5, HKI : 9.400, Pelanggaran Keamanan Informasi :325, Konten Negatif yang direkomendasikan Instansi Sektor : 4.834,Kkonten yang meresahkan masyarakat : 23, Konten yang melanggar nilai sosial dan budaya :26, Berita Bohong / HOAKS : 21.(<https://sdppi.kominfo.go.id/berita-ancaman-cyber-attack-dan-urgensi-keamanan-informasi-nasional-26-2079>). (<https://www.kominfo.go.id/statistik>).

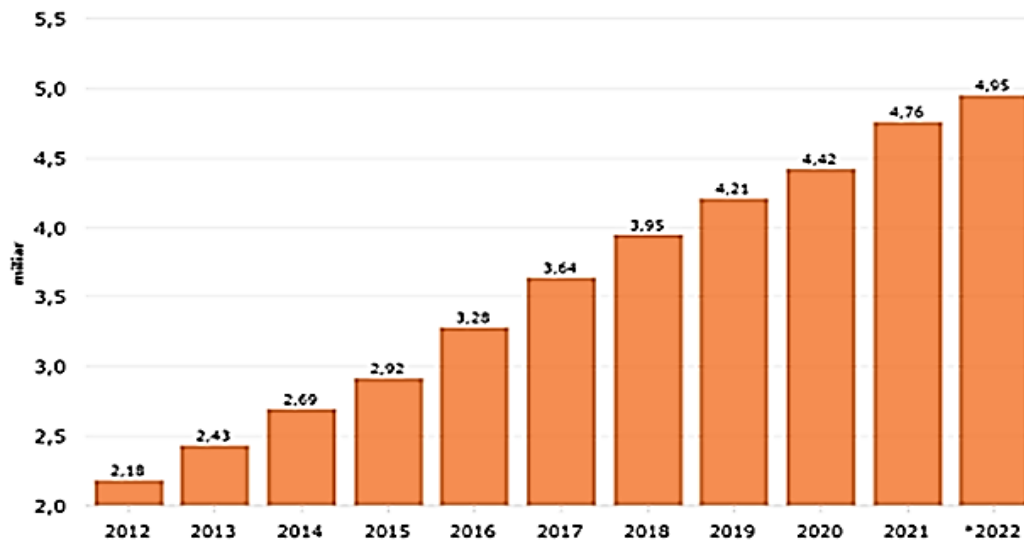
Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan regulasi yang ketat dalam penggunaan teknologi dan internet untuk menjaga keamanan dan keberlangsungan dari dunia maya itu sendiri. Berbagai penelitian telah membuktikan betapa dahsyatnya pengaruh media baru dalam hidup bermasyarakat terutama berpengaruh pada generasi muda dalam hal ini para peserta didik di sekolah. Pengaruhnya diantaranya terjadi perubahan pola dan bentuk komunikasi antara anak dengan orang tua, antara remaja dalam lingkungan pertemanannya, demikian juga antara mahasiswa terhadap dosen. Perubahan pola pikir yang cenderung mengumbar *self disclosure* di media baru terutama di sosial media, serta kecenderungan menjadi lebih konsumtif.

Dalam peranan teknologi dan informasi bagi peran perilaku pengguna media sebagai salah satu *feedback* kulturasi budaya dalam memperlihatkan makna perilaku budaya pada komunikasi budaya. Prospek kedepannya perilaku komunikasi budaya ini berguna untuk memahami, menggunakan, mempelajari, dan strategis komunikasi dalam mengakses literasi media. Media digital memudahkan setiap penggunaannya untuk saling berbagi informasi. Sumber informasi bisa berasal darimana saja. Era digital tidak

dapat dielakkan lagi. Siapapun dapat dengan mudah memanfaatkannya dengan baik, namun tidak jarang juga dapat menghancurkan seseorang. Ketidakhahaman masyarakat terhadap media digital membuat penyalahgunaan yang berakibat terhadap kehidupan pribadi dan sosial. Peran pemerintah dalam hal ini untuk mewujudkan kemampuan individu, dan individu dalam kelompok (komunitas) dalam perencanaan komunikasi literasi media. Banyaknya kasus yang terjadi, yang menjadi catatan amat penting bagi pemerintah dalam hal ini lembaga kominfo untuk menindak tegas pelanggaran-pelanggaran yang terjadi di ranah dunia maya. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengakibatkan ketimpangan yang terjadi bahkan tidak juga pada anak-anak, akan tetapi juga pada masyarakat secara umum seperti remaja, orang dewasa, bahkan para orang tua. Dampak-dampak TIK terhadap budaya dan masyarakat memang sangat besar. Salah satu masalah yang seringkali muncul adalah penggunaan media sosial yang dapat menjadi penyebab suatu tindakan ilegal di internet yakni penggunaan media sosial.

Menurut katadata yang dipaparkan melalui pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022, Menurut Laporan DataReportal mencatat ada 4,95 miliar pengguna internet pada Januari 2022. Jumlah ini meningkat 4% dari 4,76 miliar orang pada Januari 2021. Pada 2018, jumlah pengguna internet tercatat sebesar 3,95 miliar. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022>). Jumlah tersebut meningkat 6,6% menjadi 4,21 miliar pada 2019. Pengguna internet bertambah lagi 4,9% menjadi 4,42 miliar pada 2020. Pada 2021, jumlah pengguna internet tumbuh 7,7% menjadi 4,76 miliar. Berdasarkan wilayah, Eropa Utara memiliki adopsi internet terbesar sebesar 98%. Sementara, Asia Tenggara memiliki adopsi internet sebesar 72%. Per Januari 2022, pengguna internet di Indonesia mencapai 204,7 juta. Jumlah ini mencakup 73,7% dari total populasi Indonesia. Jumlah Orang yang Tidak Terkoneksi Internet Menyentuh di Bawah 3 Miliar.

### Data Pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Dunia (2012 - 2022)

Sumber : DataReportal, 26 Januari 2022

Keterangan pada gambar di atas menegaskan bahwa pengguna internet dunia dan negara Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Dalam hal yang sama, dengan fokus pada perkembangan ilmu pengetahuan yang terutama berfokus pada teknologi komunikasi, penggunaan jejaring media sosial telah menyebar ke berbagai lapisan masyarakat, mulai dari kalangan atas hingga kalangan bawah. Berbagai kelompok, termasuk pimpinan negara, pejabat, elit politik, selebriti, akademisi, mahasiswa, bahkan masyarakat umum, telah mengadopsi media sosial sebagai alat komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Katadata Insight Center (KIC) melaporan survei indeks literasi digital Indonesia yang dirilis. Kementerian Kominfo bersama Katadata Insight Center (KIC), responden Indonesia yang sangat sering mencari informasi di internet (*browsing*) proporsinya hanya 12,2%, sedangkan yang sering mencapai 47,5%. Kemudian 28,2% responden jarang melakukan aktivitas

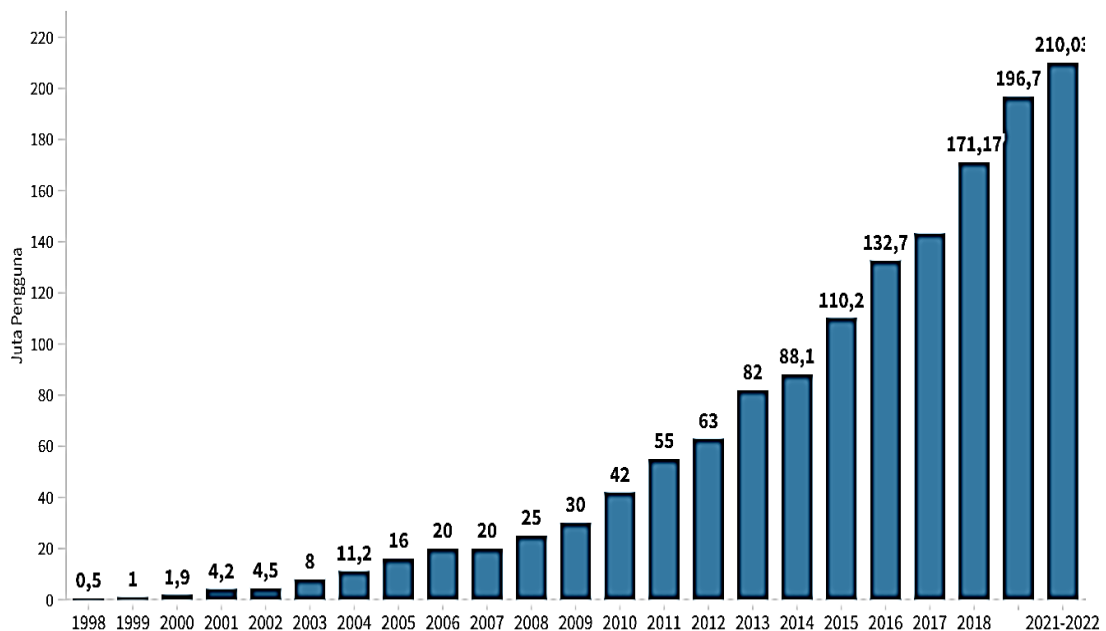
Halimatu Syakdiyah, 2023

**LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )**

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

tersebut, 6,7% sangat jarang, dan masih ada 5,4% yang belum pernah *browsing* sama sekali. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022.

#### Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (1998 - 2022)



Sumber: APJII

Gambar 1. 2 Bersumber dari Sumber: APJII Jun 10, 2022  
(APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022")

Data di atas menurut APJII menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% di bandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Melihat usianya, tingkat penetrasi internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 tahun, yakni 99,16%. Posisi kedua ditempat oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%.

Halimatu Syakdiyah, 2023

LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP  
PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )

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

Tingkat penetrasi internet di rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30%. Sedangkan, tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun dan 55 tahun ke atas masing-masing sebesar 62,43% dan 51,73%. Berdasarkan tingkat pendapatannya, penduduk dengan pemasukan di atas Rp5 juta hingga Rp15 juta paling banyak yang mengakses internet. Tingkat penetrasinya tercatat sebesar 96,83%. Tingkat penetrasi internet di kelompok pendapatan lebih dari Rp15 juta sebesar 88,53%. Kemudian, persentasenya di kelompok dengan pendapatan lebih dari Rp1 juta hingga Rp5 juta sebesar 88,07%. Sementara, kelompok yang pemasukannya kurang dari Rp1 juta paling minim terpapar internet. Tingkat penetrasinya tercatat hanya sebesar 67,46%. Dari survei di atas penggunaan internet terus meningkat dari tahun ketahun. Dalam penggunaan internet terus meningkat dari tahun 1998 sampai tahun 2022 penggunaan internet mencapai 210,03 juta pengguna internet di Indonesia.

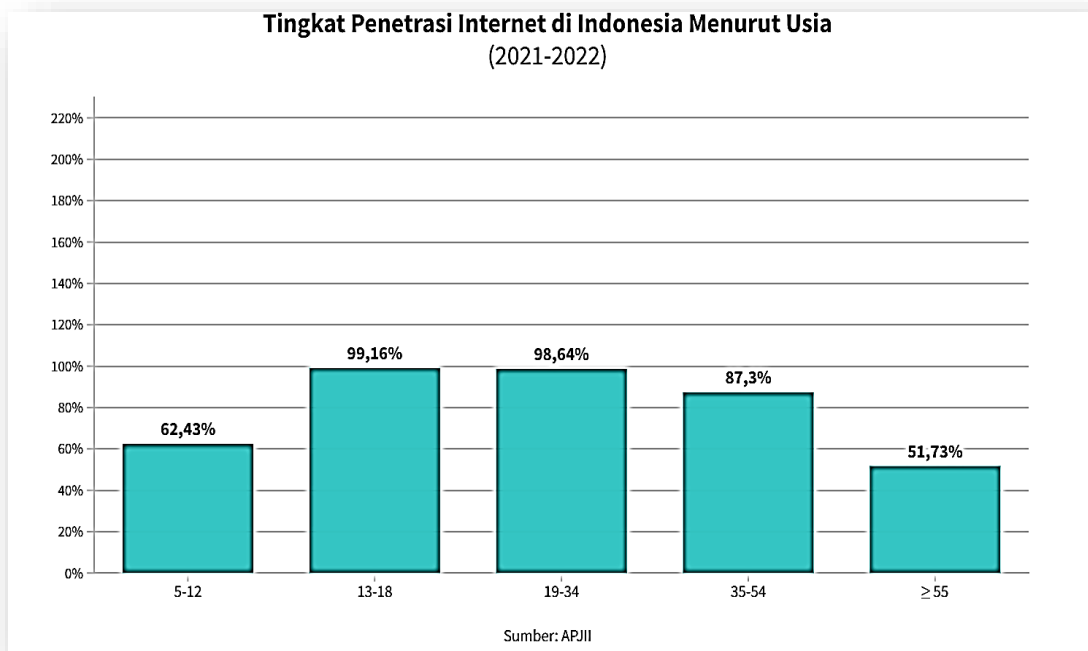
Perkembangan teknologi dan internet muncul dalam suatu generasi yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan di tengah-tengah teknologi digital. Berhubungan dengan hal tersebut, generasi digital native adalah sekelompok generasi yang muncul dalam dunia digital dan berkembang dewasa adanya teknologi yang canggih yaitu yang lahir pada 1981 - 1995. Tidak hanya generasi Y atau milenial yang memiliki peran penting, sekarang generasi Z juga sudah mulai tampil dan bahkan bisa menjadi pengambil alih kepemimpinan. Generasi Z dianggap sebagai lawan dari generasi milenial. Sebuah artikel di Washington Post bahkan menyatakan bahwa jika milenial menimbulkan disrupsi pada sistem, maka generasi Z hadir untuk memperbaiki kerusakan tersebut.

Generasi Z disebut memiliki penerimaan lebih tinggi pada perbedaan, lebih mendunia, semakin *multitasking*, dan lebih *entrepreneurial* dari generasi sebelumnya. Di sisi lain, generasi ini lebih bijaksana dan berhati-hati soal keuangan. Menegal dunia digital sejak dini membuat generasi Z tumbuh sebagai sosok *digital savvy*. Inilah generasi pertama yang mendapat sebutan sebagai *digital native*. Berbeda dengan senior mereka para Milenial yang masih sempat menggunakan berbagai perangkat analog, generasi Z lebih banyak terlibat dengan perangkat teknologi digital mereka. Penelitian

mengenai AdReaction: Engaging Gen X, Y, and Z yang dirilis Kantar Millward Brown menunjukkan, hal ini menyebabkan generasi Z memiliki perilaku yang unik dalam menanggapi konten iklan. Karakteristik mereka tidak mudah terpengaruh dengan konten iklan. Seperti kita ketahui, kebanyakan orang sedang demam *gadget*.

Dari sini juga kita bisa melihat ada *generation gap* atau celah generasi yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi. Sebagaimana oleh Badan Pusat Statistik (BPS) populasi Indonesia saat ini dikelompokkan dalam 6 (enam) generasi yaitu Post Generasi Z (Post Gen Z), Generasi Z (Gen Z), Milenial, Generasi X (Gen X), Baby Boomer, dan Pre-Boomer. Post Gen Z adalah generasi yang lahir pada 2013 dan seterusnya.

Dari hasil APJII dibawah ini tingkat penggunaan internet dari sisi Usia



Gambar 1.3 .Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia menurut Usia 2022.

( Sumber APJII).

Hasil survei APJII menyatakan yaitu remaja Indonesia paling banyak menggunakan internet di bandingkan kelompok usia lainnya. Ini terlihat dari hasil

Halimatu Syakdiyah, 2023

**LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )**

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

survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di mana tingkat penetrasi internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 99,16% pada 2021-2022. Posisi kedua ditempati oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi internet sebesar 98,64%. Tingkat penetrasi internet di rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30%. Tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun sebesar 62,43%. Sedangkan, persentasenya di usia 55 tahun ke atas hanya sebesar 51,73%. Berdasarkan tingkat pendapatannya, penduduk dengan pemasukan di atas Rp5 juta hingga Rp15 juta paling banyak yang mengakses internet. Tingkat penetrasinya tercatat sebesar 96,83%. Tingkat penetrasi internet di kelompok pendapatan lebih dari Rp15 juta sebesar 88,53%. Kemudian, persentasenya di kelompok dengan pendapatan lebih dari Rp1 juta hingga Rp5 juta sebesar 88,07%. Sementara, kelompok yang pemasukannya kurang dari Rp1 juta paling minim terpapar internet. Tingkat penetrasinya tercatat hanya sebesar 67,46%.

Menurut wilayahnya, tingkat penetrasi internet paling tinggi di Kalimantan, yakni 79,09%. Posisi kedua di tempati oleh Jawa dengan tingkat penetrasi internet sebesar 78,39%. Setelahnya ada Sumatera dengan tingkat penetrasi internet sebesar 76,62%. Kemudian, tingkat penetrasi internet di Sulawesi sebesar 75,05%. Tingkat penetrasi internet di Maluku sebesar 69,74%. Di Nusa Tenggara dan Bali, tingkat penetrasi internet masing-masing sebesar 68,48% dan 68,47%. Sedangkan, Papua menempati posisi terakhir. Tingkat penetrasi internet di Bumi Cenderawasih hanya sebesar 68,03%.

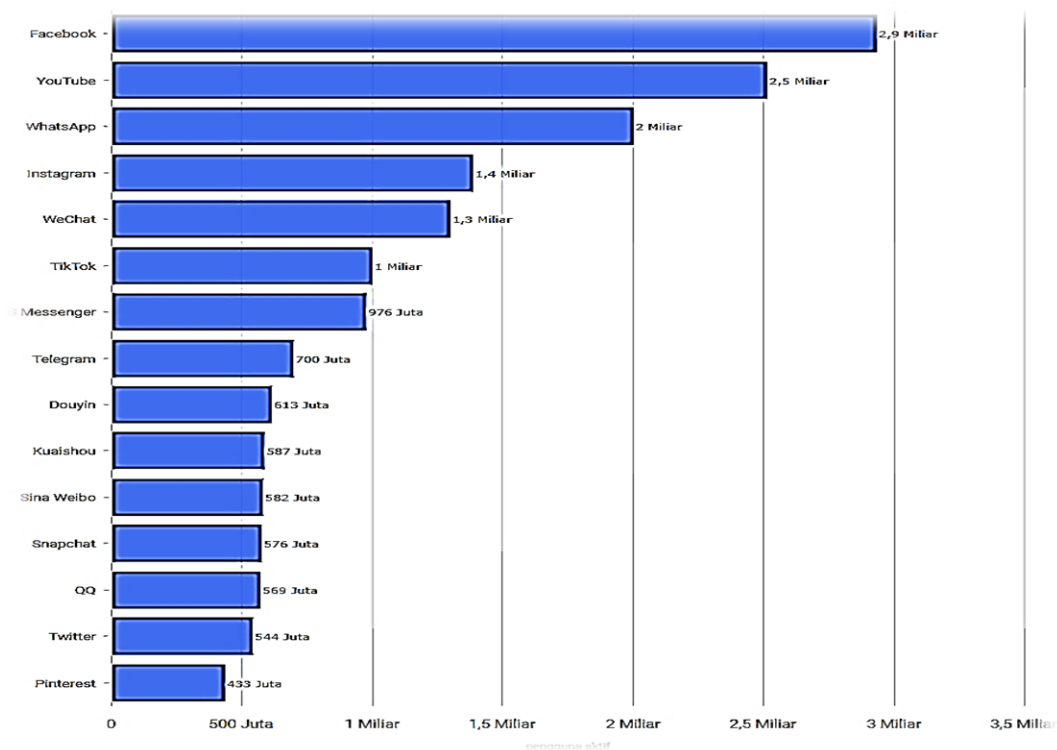
Adapun, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,02% pada 2021-2022. Angka tersebut naik 3,32% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 73,70%. Dalam survei diatas bahwa yang sering ,memakai internet yaitu usia 13 – 18 tahun . Persoalannya generasi Z pengguna media sosial didominasi oleh remaja, dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berlebihan oleh remaja dapat mengakibatkan perilaku kecanduan yang di sebut sebagai social networking addiction. Perilaku ini disebabkan berbagai hal, dari mulai kurangnya pengawasan orang tua



sampai pada minimnya literasi media digital pada remaja. Jadi dapat kita lihat dalam survei APJII yang sangat pesat menggunakan Internet pada usia 13 – 18 tahun.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Survei ini juga menemukan, masyarakat Indonesia pada umumnya sudah terbiasa menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Literasi digital juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurniawan, Dwi, & dkk, 2020); Kurnia & Astuti, 2017). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.

Temuan Google tentang *How Digitally Savvy are Generation Z ?* menunjukkan, 89% dari Generasi Z merasa menggunakan internet adalah hal yang menyenangkan, dan 65% mengaku senang mem-posting konten mereka di dunia online. Sedangkan 57% juga mengaku sering berbagi konten mengenai apa yang mereka lakukan secara online. Dari generasi Z ini lebih senang dalam mengonsumsi informasi dari konten-konten yang bersifat micro-storytelling. “Mereka suka hal yang singkat dan biasanya berisi video. Secara umum, ini mirip dengan Twitter, namun dalam bentuk storytelling berupa video. Kalau Twitter ada *microblogging*, saat ini disebut *micro-storytelling*, seperti *Instagram Story* atau *Snapchat Story*,” 27% Generasi Z menonton *video online* setiap hari, 26% lain secara mingguan, dan 22% lain secara bulanan. Data laporan We Are Social dan Hootsuite Media Sosial dengan Jumlah Pengguna Aktif Terbanyak Global (Oktober 2022) sebagai berikut :



Gambar 1.4 Jumlah Pengguna Aktif Terbanyak Global menggunakan media sosial (Oktober 2022) Sumber : *We Are Social, Hootsuite* .

Menurut laporan *We Are Social dan Hootsuite*, *Facebook* telah memiliki 2,93 miliar pengguna aktif pada Oktober 2022. Capaian ini menjadikan *Facebook* sebagai media sosial dengan pengguna terbanyak di dunia. *Youtube* berada di peringkat kedua dengan jumlah pengguna aktif 2,51 miliar, diikuti *Whatsapp* 2 miliar, dan *Instagram* 1,38 miliar pengguna aktif. Di urutan berikutnya ada *Weixin/ Wechat* yang memiliki 1,29 miliar pengguna aktif, kemudian *TikTok* 1 miliar, *Facebook Messenger* 976 juta, *Telegram* 700 juta, dan *Douyin* 613 juta pengguna aktif. Sementara itu *Twitter* berada di urutan ke-14 dengan total 544 juta pengguna aktif, dan di bawahnya ada *Pinterest* dengan 433 juta pengguna aktif. Secara keseluruhan, laporan ini menyebut ada 4,74 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia pada Oktober 2022. Jumlah ini setara

Halimatu Syakdiyah, 2023

**LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )**

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

dengan 59,3% dari total populasi global."Para pengguna ini umumnya menggunakan atau mengunjungi rata-rata 7,2 *platform media sosial* berbeda setiap bulan, dan menghabiskan rata-rata hampir 2,5 jam per hari menggunakan media sosial," kata *We Are Social* dalam *Digital 2022 October Global Statshot Report*. "Dengan asumsi bahwa orang tidur antara 7 sampai 8 jam per hari, angka tersebut menunjukkan bahwa orang menghabiskan sekitar 15% hidup mereka untuk menggunakan media sosial,".

Media digital kini sudah memasuki sendi-sendi kehidupan masyarakat dan dampaknya telah terasa bagi masyarakat luas dan itu menunjukkan bahwa media digital adalah awal sebuah era baru dalam sejarah industri yang disebut era reformasi dan telah mengarah ke masyarakat dimana semua produk informasi pada media yang diproduksi dan dikonsumsi berbasis komputer. Namun, tantangan menuju transisi media digital termasuk produk Undang-Undang yang mengatur hak cipta, sensor, *digital divide*, adalah momok menuju era kegelapan digital (*digital dark age*) dimana media yang lebih tua menjadi tidak dapat diakses ke sistem baru atau tidak bisa *diupgrade* ke sistem informasi. Sedangkan media-media digital yang signifikan, luas dan kompleks telah memberi dampak pada masyarakat dan budayanya.

Dalam bidang pendidikan juga memerlukan, "*literasi digital*" tidak hanya menjadi faktor kunci dalam memungkinkan partisipasi dalam pendidikan, "*literasi digital*" telah muncul sebagai kunci konsep untuk membantu pendidik, dan birokrat pendidikan memahami tuntutan persaingan di sekolah dan siswa dalam masyarakat digital. Literasi media digital mengandung subjektivitas pengetahuan dimana dapat memastikan dengan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dari pada sekedar menjadi pelengkap dalam pengajaran.

Melihat faktanya bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia remaja maka perlu adanya upaya dari sekolah guna memberikan pemahaman tentang norma-norma atau arah dalam memanfaatkan internet sehingga nantinya siswa dapat menggunakan dan menjadikan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Secara faktanya sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar siswa dituntut untuk memilih dan mengolah informasi yang mereka dapatkan

sehingga guru hanya menjadi fasilitator. Siswa mendapatkan informasi secara cepat dan mudah salah satunya menggunakan internet.

Dalam dunia pendidikan, peserta didik merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan peserta didik tidak hanya dalam media cetak. Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti *website*, *blog*, atau *mailing list*. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Anak-anak dan remaja harus difahamkan dengan era digital ini baik manfaat maupun madratnya. Orang tua harus bisa mengontrol sikap anaknya terhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya dengan baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampak negatif dan berlebihan.

Guru harus memiliki kemampuan yang unggul dalam penguasaan teknologi, sebagai bagian dari upaya percepatan transfer pengetahuan yang mutlak diperlukan untuk generasi penerus. Hal ini penting untuk mencegah kesenjangan yang terlalu besar antara penguasaan pengetahuan guru dan siswa dalam hal teknologi, sehingga siswa tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi yang semakin penting di era modern ini (Hidayat, 2016) . Dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa di zaman era digital ini guru harus mampu mengembangkan potensi keterampilan dan pengetahuan untuk bisa dengan baik berperan serta dalam kemajuan teknologi di era digital. Tuntutan penguasaan teknologi tak serta merta mengharuskan guru mengajar bermodal teknologi tinggi. Pendekatan - pendekatan sederhana yang disesuaikan dengan lingkungan sosial dan budaya setempat mesti digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif.

Para pendidik dituntut untuk menjadi terdepan dalam penguasaan teknologi sebagai wujud akselerasi pengetahuan yang mutlak harus ditransfer kepada generasi penerus. Para pendidik yang pada awalnya sebagai sumber, sekarang bergeser essensi-

nya menjadi seorang fasilitator yang harus mampu menjembatani antara perkembangan pengetahuan dan teknologi dengan anak didiknya. Dengan kata lain para pendidik, harus bisa dan wajib belajar dan terus belajar agar mereka tidak tertinggal dari ilmu pengetahuan dan kabar yang berkembang pada lingkungan anak didiknya. Keadaan ini perlu dilakukan mulai sekarang adalah meningkatkan kualitas guru, pendidik dan tenaga kependidikan untuk bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan informasi, agar tujuan mulia pendidikan dapat tercapai secara efisien.

Berdasarkan pendapat Buchori ( dalam Gora & Sunarto, 2001, hlm.35), tanggung jawab seorang guru adalah menjadikan siswa-siswa kita agar mampu menghadapi tantangan yang ada dimasa yang akan hadir, yaitu di abad ke-21 ini. Siswa bukan sekedar sasaran dalam pembelajaran yang "diam dan duduk" saja, akan tetapi dapat menjadi pelaku yang ikut berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Ini memperlihatkan bahwa model-model pembelajaran yang tradisonal harus tahap demi tahap digeser dengan model pembelajaran yang menuju pada keaktifan siswa (*student centered*). Satu sisi jika perkembangan teknologi informasi dapat diikuti maka segalanya akan terasa mudah dan dapat membantu memperingan tugas dan beban guru. Selanjutnya, jika tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi, teknologi dapat menjadi sebuah bencana bagi para pendidik. Pemanfaatan media digital dalam bidang pendidikan kini menjadi suatu keharusan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, yang lebih penting adalah meningkatkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi baik bagi guru maupun siswa sebagai bekal dalam menghadapi era teknologi yang terus berubah dan inovasi terus.

Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan dan pemberdayaan media digital, termasuk teknologi multimedia dapat meningkatkan yaitu a. Efektivitas dan efisiensi pembelajaran, b. Dengan harapan dapat memberikan kepuasan publik, layanan yang disediakan diharapkan dapat menjadi yang terbaik dengan standar yang sesuai dan mencapai tujuan yang diharapkan. Jika pada masa lalu mempunyai anggapan bahwa pembelajaran tidak terlalu perlu menggunakan media digital, pada era saat ini penggunaan media digital merupakan suatu keharusan. Media pembelajaran

merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau melalui Bidang Informasi Komunikasi Publik (IKP) menyelenggarakan kegiatan turun ke sekolah-sekolah. Kegiatan ini bertujuan memberikan literasi media/digital terhadap siswa SMA/SMK di Provinsi Riau. Dengan adanya penyelenggaraan kegiatan ini banyak manfaat terhadap para remaja yaitu program ini memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya remaja usia sekolah cara bermedia sosial yang baik sehingga terhindar dari informasi yang tidak benar atau *hoax* yang berbahaya bila tidak di saring informasinya dengan baik. Literasi media ini perlu diberikan mengingat sekarang banyak informasi yang sampai di tengah masyarakat baik itu dalam yang kesemuanya belum tentu benar. Bahkan tak jarang *hoax*. Sehubungan itu diskominfotik Provinsi Riau merasa ikut bertanggungjawab dan berkepentingan memberikan informasi yang benar ke masyarakat yang salah satu caranya adalah melalui kegiatan literasi media ini.

Peserta didik diingatkan supaya bijak dalam menggunakan media sosial (medsos), tidak hanya memberikan sejuta manfaat, medsos juga memberikan dampak negatif dan merugikan bila tidak dikelola dengan baik. Di zaman serba digital saat ini, teknologi semakin hari semakin berkembang, sehingga kitapun semakin dimudahkan dalam mendapatkan banyak hal, menjaga etika dan privasi di medsos, Privasi adalah salah satu hal penting yang harus dijaga keamanannya, terutama bagi pengguna medsos harus berhati-hati dalam membagikan informasi yang bersifat privasi seperti data diri.

Media digital sangat berperan sangat penting dalam suatu proses pembelajaran didalam kelas. Penggunaan media digital dalam pembelajaran tentunya ada pengaruh di dalamnya, baik itu positif maupun negatif. Dalam sebuah proses pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi digital, tidak hanya teknologi digital saja, akan tetapi seorang pendidik juga harus mampu selektif dalam menentukan media yang sangat sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga peserta didik lebih mampu menyerap pembelajaran dengan cepat tanpa ada rasa bosan.

Pada dunia pendidikan, literasi digital berperan sebagai pengembang materi pelajaran yang mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik. Saat ini sekolah semakin didorong untuk menanamkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di semua bidang pelajaran. Terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pendidik juga dituntut untuk menggunakan media digital dalam sebuah proses pembelajaran, media digital yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik saat mengajar di dalam kelas. Dalam pembahasan materi ini tentang Integrasi Nasional, dimana pendidik dalam mengajar menggunakan media digital tersebut harus bisa memilih media dalam pembelajaran,

Perlu dilakukan tambahan pendidikan dan pelajaran untuk menjadi warga negara yang pandai dalam menggunakan teknologi. Bersamaan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, dan membawa pengaruh pada bentuk partisipasi warga negara yang menggunakan media digital memunculkan konsep baru yaitu kewarganegaraan digital (*digital citizenship*). *Digital citizenship can be defined as a norm of behavior to the use of technology, or it can be interpreted that digital citizenship is the ability to participate in online societies* (Mossberger, 2007, hal. 25).

“Kewarganegaraan digital dapat juga diartikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi secara kompeten, menafsirkan, dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya kemudian membuat, meneliti, serta berkomunikasi dengan alat yang tepat dan dapat berpikir kritis tentang tantangan dunia digital, Triastuti (2019:25)”. Dengan ini disimpulkan dari kedua konsep tersebut bahwa kewarganegaraan digital merupakan kemampuan yang sangat penting di era digital saat ini. Kemampuan ini meliputi penggunaan teknologi secara kompeten, kemampuan untuk memahami dan menilai konten digital, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berpikir kritis tentang tantangan yang dihadapi di dunia digital. Dengan memahami dan menguasai kewarganegaraan digital, seseorang dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif dalam masyarakat digital.

Dalam konteks kewarganegaraan saat ini terbentuk warga negara baru yaitu warga negara digital (*digital citizen*) yang memiliki ciri perilaku yang berhubungan

dengan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Bailey & Ribble dikatakan warga negara digital jika memiliki pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan yang di imbangi dengan pemahaman serta pengetahuan juga keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dan informasi.

Mike Ribble dan Gerald Bailey (2007) mengidentifikasi elemen-elemen kewargaan digital sebagai berikut: 1. *Digital Access ( Akses Digital ) : full electronic participation ill society*, 2. *Digital Commerce (Perdagangan Digital ) : the buying and selling of goods online* , 3. *Digital Communication (Komunikasi Digital ) : the electronic exchange of information* , 4. *Digital Literacy (Literasi Digital ) : the capability to use digital technology and knowing when and how to use it* , 5. *Digital Etiquette (Etika Digital ) : the standards of conduct expected by other digital technology users* , 6. *Digital Law (Hukum Digital ) : the legal rights and restrictions governing technology use*, 7. *Digital Rights and Responsibilities (Hak & Tanggung Jawab Digital ) : the privileges and freedoms extended to all digital technology users, and the behavioral expectations that come with them*, 8. *Digital Health and Wellness (Kesehatan Digital ) : the elements of physical and psychological well-being related to digital technology use*, 9. *Digital Security (Keamanan Digital (perlindungan diri)) : the precautions that all technology users must take to guarantee their personal safety and the security of their network*.

Pemahaman dalam beretika digital ini diharapkan mampu membuat warga negara digital ke arah yang lebih positif. Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga Negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab dalam proses globalisasi dan majunya TIK. Dapat dilihat pada keterbukaan informasi ditandai dengan munculnya kewarganegaraan digital (*digital citizen*), hasil dari peristiwa penggunaan teknologi digital dalam setiap aspek kehidupan (Arif & Aulia, 2016, hal. 394) . Dari pernyataan di atas perkembangan informasi dan teknologi memunculkan konsep warga negara digital (*digital citizen*) yang identik dengan kehidupan digital dan bercirikan penguasaan diri terhadap teknologi dan informasi.

Halimatu Syakdiyah, 2023

LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )

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



Oleh karena itu, salah satu alternatif solusi adalah penerapan Pendidikan *Digital Citizenship* pada siswa sebagai upaya pembentukan *good digital citizen* melalui kolaborasi dengan sistem pembelajaran yang ada di sekolah.

Cogan dan Derricott (1998)(dalam tulisan Rini Triastuti, (2017)) menegaskan bahwa penilaian warga negara yang ideal abad ke-21 meliputi kecakapan untuk melihat dan memecahkan persoalan dalam kerangka masyarakat global, kesanggupan untuk bekerja dengan orang lain dan bisa memastikan menerima tanggung jawab, peran dan tanggung jawab dalam masyarakat, memiliki kesanggupan untuk memahami, menerima dan menghormati perbedaan, serta memiliki kecakapan untuk berpikir kritis, sistematis dan bijaksana dalam naungan hak asasi manusia, kesanggupan untuk mengubah gaya hidup dasar dan kebiasaan makan untuk menjaga lingkungan, mengatasi masalah non kekerasan, kemauan dan kemampuan keikutsertaan dalam kehidupan politik di tingkat pemerintah lokal, nasional dan internasional.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah kurikulum yang mampu menanamkan nilai-nilai, norma, dan aturan terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa. Hal ini bertujuan agar mereka mampu menjadi warga negara yang patuh pada aturan serta cerdas dalam memanfaatkan teknologi informasi selaku bagian dari masyarakat global dan mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang. Pengembangan kewarganegaraan digital selaras dengan tujuan umum pendidikan kewarganegaraan, yaitu membentuk warga negara yang cerdas dan baik.

PPKn merupakan bagian dari program pendidikan nasional, yang salah satu fungsinya adalah membentuk kepribadian dan membentangkan kemampuan sebagai peradaban umat yang bermartabat dalam kerangka kurikulum nasional, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Perlu diingat bahwa pengguna internet Indonesia mayoritas berusia remaja. Hal ini berimplikasi terhadap pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman tentang norma dan aturan dalam memanfaatkan teknologi yang baik. Secara nyata, kurikulum nasional menuntut peserta didik untuk mencari serta mengelola informasi yang didapatkan nantinya guru sebagai fasilitator. Salah satu

cara untuk mendapatkan informasi tersebut salah satunya dengan memanfaatkan teknologi, yaitu internet. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sebagai mata pelajaran yang memiliki kemampuan untuk membentuk dan mengubah pandangan dan perilaku, moralitas orang atau peserta didik di sekolah.

Pendapat Cogan (Adnan, 2005, hal. 68) menyatakan pengembangan pendidikan kewarganegaraan dalam program yang bertujuan mendidik warga negara untuk mampu mengelola krisis dikaitkan dengan pengembangan karakteristik kewarganegaraan. Cogan menetapkan delapan karakteristik yang harus dimiliki warga negara berdasarkan beratnya tantangan saat ini dan masa depan. Karakteristik tersebut meliputi: 1. Kemampuan untuk melihat dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat global, 2. Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dan mengambil tanggung jawab atau kewajiban dalam masyarakat, 3. Kemampuan untuk memahami, menerima dan menghormati perbedaan budaya, 4. Kemampuan berpikir kritis dan sistematis, 5. Kemampuan menyelesaikan konflik secara damai dan tanpa kekerasan, 6. Kemampuan mengubah gaya hidup dasar dan kebiasaan makan, menjaga lingkungan, 7. Peka dan mendukung hak asasi manusia seperti hak perempuan, minoritas, dan lainnya, 8. Kesiapan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan politik di tingkat pemerintah lokal, nasional, dan internasional (Sapriya & Winataputra, 2004, hal. 9).

Print dkk (1999, hal. 25) mengemukakan, *civic education is necessary for the building and consolidation of a democratic society*. Peranan warga negara yang lemah dan pasif harus dirubah ke arah peranan yang kuat dan partisipatif. Mekanisme pengelolaan sistem pemerintahan yang demokratis semestinya tidak bersifat top down, melainkan lebih bersifat *bottom up*. Menurut Sapriya (2007, hal. 20), ada enam hal yang membuat kewarganegaraan menjadi unik dibandingkan dengan studi lain, meskipun keduanya bertanggung jawab untuk membentuk karakter warga negara yang baik, alasan :

1. PPKn bukanlah bidang satu arah, melainkan bidang multidimensi. Berperan tidak hanya dalam pengembangan konsep, tetapi juga dalam pengembangan kepribadian, bahkan misi pendidikan demokrasi.

2. Pendidikan Kewarganegaraan dalam arti luas lebih diorientasikan pada *Citizenship education* yang lebih menekankan pada keterlibatan dan partisipasi Warga negara dalam permasalahan – permasalahan di masyarakat (Wahab & Sapriya, Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan, 2011, hal. 30). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk mendidik karakter bangsa.
3. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan nilai dan etika, hukum.
4. Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan pendidikan untuk melindungi tanah air, yang dilakukan dengan semangat kewirausahaan.
5. PPKn adalah pendidikan politik karena PPKn merupakan cara cerdas untuk menyadarkan warga negara secara politik.
6. Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam kesadaran hukum, selama ini beberapa negara menggunakan nama pendidikan kewarganegaraan bukan Pendidikan Nilai Hukum, Pendidikan Nilai, bahkan Pendidikan Hukum bahkan ada *street law education*.

I Ketut Manik (2020, hal. 87) menyatakan pula bahwa media-media berbasis internet tidak hanya menyediakan informasi yang akurat tetapi juga ditemukan berbagai informasi yang salah dan menimbulkan kerugian masyarakat. Jumlah kasus yang terjadi di masyarakat dari adanya berita yang kurang akurat yakni berita yang berakhir dengan penyebar dilaporkan kepada pihak berwajib bahkan diadili oleh pengguna media lain. Menyikapi berbagai informasi dan penggunaan dalam bermedia, diperlukan adanya penguatan literasi digital agar informasi yang didapatkan betul dan akurat kebenarannya. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *value based education* tujuan yakni membentuk warga negara yang siap di era abad-21 dimana memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab dan menggunakan internet dengan aman dan sesuai etika yang berlaku.

Dalam praktik, Pendidikan Kewarganegaraan dipahami sebagai mata pelajaran dan memfokuskan pada pembentukan peserta didik yang mampu melaksanakan kewajiban dan hak-haknya, warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter.

Pendidikan kewarganegaraan juga memberikan wawasan kepada peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas, beradab, yaitu kemampuan seseorang untuk menghormati hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan masyarakat, serta memiliki kemampuan untuk mentransformasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Rideout, Foehr, dan Roberts (dalam (Roza, 2020, hal. 200) menunjukkan bahwa peserta didik yang terdaftar di sekolah atau institusi pendidikan tinggi adalah yang paling banyak terpapar perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan aplikasi media sosial lainnya. Mereka disebut sebagai generasi milenial, yaitu generasi yang lahir dan hidup di era teknologi informasi yang berkembang pesat. Kehidupan mereka sehari-hari tidak terlepas dari penggunaan dan pengaruh teknologi digital, mulai dari bangun di pagi hari hingga kembali tidur di malam hari. Intensitas penggunaan teknologi ini membentuk karakteristik tertentu dari generasi ini.

Mata pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kepribadian mengarah kepada kewarganegaraan digital (*digital citizen*) yang dikemas dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah. Dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran harus memperhatikan bahwa kebutuhan akan meningkatnya kewarganegaraan digital peserta didik dalam menggunakan media teknologi. Dalam menunjang proses pembelajaran harus dibekali dengan menepatkan materi-materi penguatan salah satunya pemahaman akan literasi digital dalam pembelajaran PPKn, sebagai salah satu tujuan yakni mewujudkan warga negara yang baik dan cerdas (*good and smart citizens*) dalam menghadapi tantangan global.

Pendidikan harus bisa menghasilkan *output* berupa sumber daya manusia yang berkualitas yang mempunyai kemampuan atau skill dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Sumber daya manusia harus di tingkatkan melalui mutu pendidikan. Oleh sebab itu lembaga pendidikan sangat penting bagi kemajuan generasi penerus bangsa. Hadirnya SMK Negeri 1 Tualang untuk membentuk karakter, peningkatan sumber daya manusia dan mempersiapkan anak didik untuk siap di dunia kerja, agar dapat bersaing di dunia kerja. SMK Negeri 1 Tualang adalah sekolah kejuruan Keahlian Teknik Kimia Industri dan Kehutanan, yang didirikan pada tahun 2010.

Halimatu Syakdiyah, 2023

**LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MEMBENTUK DIGITAL CITIZENSHIP PESERTA DIDIK ( Studi Kasus Di SMK NEGERI 1 Tualang Kabupaten Siak, Provinsi Riau )**

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

SMK ini beralamat di Jalan Baru Pemda KM 11 Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Banyak prestasi yang telah diraih oleh siswa siswi SMK Negeri 1 Tualang di antaranya dalam peningkatan kompetensi yaitu SMK Negeri 1 Tualang Kabupaten Siak Riau meraih debat PPKn tingkat kecamatan , Juara III Lomba Kompetensi Siswa SMK Kehutanan Teknik Pemanfaatan Hasil Hutan (TPHH) dan Prestasi dalam meraih lomba juara tingkat nasional dibidang Jurusan Kimia.

Dalam hal ini penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XI Kimia 2 Smk Negeri 1 Tualang, Kecamatan Tualang ,Kabupaten Siak ,Provinsi Riau yang merupakan peserta didik yang selalu memanfaatkan penggunaan teknologi secara video dan visual dalam pembelajaran . Tentu, penggunaan teknologi di sekolah bukan hal yang asing bagi peserta didik yang bersekolah di sekolah SMK Negeri 1 Tualang Provinsi Riau ini. Adanya literasi media digital dalam pembelajaran PPKn Untuk Membentuk Etika *Digital Citizenship* Peserta Didik Melalui Budaya Sekolah “.dalam memanfaatkan media digital , dengan alasan bagaimana Pendidikan Kewarganegaraan mampu membantu menyiapkan generasi muda menjadi warga negara digital yang cerdas dan baik dalam menyongsong budaya digital di sekolah, yang menjadi penelitian bagi peneliti.

Dalam Obrevasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Tualang, Kab. Siak Provinsi Riau bahwa bagaimana seharusnya warga digital (*digital citizen*) memanfaatkan teknologi dengan baik, bijak, dan aman agar tidak menimbulkan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain. *Digital Citizenship* juga berkaitan dengan bagaimana warga digital (*digital citizen*) dalam menyikapi informasi-informasi yang mereka peroleh dalam praktik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dan bagaimana cara pembentukan etika menjadi *digital citizenship* baik dan dapat di Implementasikan dalam kehidupan sehari – hari.

*Digital Citizenship* semakin marak dilaksanakan seiring dengan perkembangan berbagai teknologi informasi dan komunikasi. *Digital Citizenship* adalah suatu kemampuan untuk mengelola dan memonitor perilaku dalam penggunaan teknologi yang merujuk pada kualitas seseorang dalam berinteraksi di ruang digital. *Digital*

*Citizenship* mengandung poin-poin penting diantaranya adalah keamanan, etika, norma, dan juga budaya. Dengan adanya konsep *Citizenship* ini, di harapkan agar generasi milenial mampu menyadari peran dan tanggung jawabnya di era digital. Etika dan norma harus tetap menjadi landasan utama dalam bertindak pada interaksi global agar tercipta kehidupan digital yang harmonis. Konsep *Citizenship* memang terlihat sederhana, namun sangat penting untuk dipahami dan benar-benar diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi juga menuntut setiap orang untuk mampu melakukan kontrol diri karena kebebasan digital yang disalahgunakan akan memicu munculnya *cybercrime* dan konflik digital. Selain itu, berempati, memahami cara kerja teknologi, dan memahami privasi data pengguna lain juga diperlukan untuk menghindari pelanggaran *Digital Citizenship*, misalnya penyebaran berita *hoax*, penipuan *online*, pencemaran nama baik, pembajakan, dan sebagainya. Menurut Nu'man Somantri dalam tulisan Luh Suryanti (2019, hal. 80) “Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber–sumber pengetahuan lainnya, pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang keseluruhannya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir realitis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokrasi yang berlandaskan Pancasila dan UUD NRI 1945. Dalam mata pelajaran PPKn yakni mata pelajaran yang sangat strategis untuk diajarkan kepada peserta didik, karena PPKn bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan cerdas, memiliki karakter bertanggungjawab terhadap informasi serta berkontribusi menjadi bagian warga global. Selain itu pula, Depdiknas (2004) menyatakan bahwa PPKn diartikan sebagai:

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yakni mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, bahasa, suku bangsa, dan sosio kultural untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkarakter, dan terampil yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945. Maka dari itu, disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan diharapkan mampu membentengi sikap peserta didik dalam memanfaatkan penggunaan teknologi digital yang sesuai dengan aturan yang berlaku dan bermanfaat bagi lingkungan sosial mereka. Jabaran di atas mendukung PPKn berkontribusi pada pembentukan digital *citizenship* peserta didik dalam pembelajaran PPKn melalui peran literasi digital guna menjadi bagian warga negara yang menguasai literasi media digital dan beretika sama halnya dengan menguasai kemampuan mengakses, memahami, membuat, mengomunikasikan, menganalisis, serta melakukan evaluasi terhadap informasi-informasi yang diperoleh dari ruang digital.

Ketika seseorang telah memiliki penguasaan literasi digital yang baik, maka orang tersebut telah menguasai pula keterampilan serta pengetahuan mengenai hal-hal penting yang perlu dipegang teguh dalam menghadapi era digital. Tak hanya pandai mengakses informasi saja, peserta didik juga harus mampu melakukan *cross-check* atas kebenaran informasi-informasi yang diperoleh. Dengan demikian, lalu lintas aktivitas di ruang digital dapat berjalan dengan selaras dan berkualitas. Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menyusun proposal tesis ini dengan judul **“Literasi Media Digital dalam Pembelajaran PPKn untuk Membentuk Digital *Citizenship* Peserta Didik (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Tualang, Kabupaten Siak, Provinsi Riau)”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Umum**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang utama yang diteliti dalam tesis ini adalah “ Bagaimana Literasi Media Digital dalam Pembelajaran PPKn untuk Membentuk Digital *Citizenship* Peserta Didik ?”

### **1.2. 2. Khusus**

- a. Bagaimana literasi media digital peserta didik dalam pembelajaran PPKn ?
- b. Bagaimana implementasi literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik.?

- c. Bagaimana implikasi literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik?
- d. Apa faktor pendukung dan Penghambat Literasi Media Digital dalam Pembelajaran PPKn untuk Membentuk Digital *Citizenship* Peserta Didik?

### 1.3. Tujuan Penelitian

#### 1.3.1. Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk dapat mengkaji serta memperoleh gambaran yang jelas terkait bagaimana peranan literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik dan upaya terwujudnya kompetensi peserta didik agar terwujudnya warga negara yang beretika, baik dan cerdas dalam menghadapi tantangan globalisasi.

#### 1.3.2 Khusus

Dalam konteks khusus, penelitian ini mengacu pada hasil yang didapat peneliti secara objektif dan ilmiah terkait rumusan masalah penelitian.

- a. Menganalisis literasi media digital peserta didik dalam pembelajaran PPKn agar memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Menganalisis implementasi literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik.
- c. Menganalisis Implikasi pembentukan digital *citizenship* peserta didik dalam pembelajaran PPKn melalui peran literasi media digital guna menjadi bagian warga negara yang menguasai literasi digital.
- d. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik disekolah.



## 1. 4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan berguna atau bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian pada aspek teoretis yakni literasi digital media dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan pengetahuan dan membentuk digital *citizenship* peserta didik dalam penggunaan media digital di era abad 21. Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi benteng dan pondasi secara ilmiah bagaimana menghasilkan warga negara yang baik dan cerdas dalam penggunaan teknologi yang diperkuat melalui pembelajaran PPKn.

Manfaat secara teoretis dijelaskan secara eksplisit, sebagai berikut:

- a. Adanya peran literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* peserta didik .
- b. Terkhususnya kajian secara ilmiah mengenai kewajiban warga negara sebagai bagian dari warga negara global dalam memanfaatkan teknologi berbasis digital.
- c. Memberikan sumbangsih pemikiran secara ilmiah sebagai bahan dalam menunjang peran literasi media digital warga negara secara umum dalam menciptakan kewarganegaraan digital yang baik.
- d. Memberikan manfaat yang baik kepada teman sebaya dalam etika digital *citizenship* untuk merubah karakter dalam arah yang positif.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian Segi Kebijakan

1. Melaksanakan ketentuan Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Melaksanakan SK Dirjen DIKTI No.43/DIKTI/Kep/2006 Pendidikan Kewarganegaran yang dimaksud yakni memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis yang berkeadaban, warga negara yang punya daya

saing, disiplin, berpartisipasi aktif dalam pembangunan kehidupan damai berdasarkan sistem nilai-nilai Pancasila.

3. Melaksanakan **Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008** tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) disahkan pada tanggal 21 April 2008 dan menjadi *cyber law* pertama di Indonesia.

### **1. 4. 3. Manfaat Penelitian Segi Praktik**

#### **1.4.3.1. Bagi Guru**

1. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian serta acuan bagi guru dalam mengembangkan nilai-nilai kebaikan dalam berteknologi dengan literasi digital media dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk etika citizenship peserta didik .
2. Implementasi literasi media digital media dan pendidikan kewarganegaraan dalam pembentukan peserta didik sebagai bagian dari warga negara yang baik dalam menghadapi tantangan globalisasi.

#### **1. 4. 3. 2. Bagi peserta didik**

1. Memberikan informasi dan membangun kesadaran peserta didik pentingnya memahami dan memiliki pemahaman literasi media digital yang baik dalam memanfaatkan teknologi.
2. Mempersiapkan kompetensi kewarganegaraan yang baik pada peserta didik sebagai bagian dari tujuan terbentuknya warga negara yang baik dan cerdas serta siap menerima perubahan secara global.

#### **1. 4. 3. 3. Bagi Peneliti**

1. Salah satu pembelajaran dan bahan masukan yakni ilmu pengetahuan dalam memperkuat kompetensi kewarganegaraan dengan memahami literasi melalui media digital.

2. Bekal dalam memperdalam pemahaman literasi media digital untuk memperkuat kompetensi kewarganegaraan sebagai tujuan dari PPKn membentuk warga negara yang baik dan cerdas
3. Menjadi acuan dan ketertarikan peneliti untuk mengembangkan dan melanjutkan penelitian.

#### **1.4.3.4 Bagi Institusi/Prodi**

1. Penelitian dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan keilmuan mengenai literasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk digital *citizenship* dalam memperkuat kompetensi kewarganegaraan yang beretika bagi peserta didik
2. Menjadi masukan dan sarana terhadap pengembang literasi digital untuk proses pembentukan dalam berbagai bidang aspek penelitian selanjutnya.

#### **1.4.4. Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial**

1. Diharapkan pada akan ada panduan dan solusi untuk mengatasi berbagai masalah terkait penggunaan media digital dalam proses pembelajaran yang efektif dan interaktif di lembaga pendidikan.
2. Literasi dalam media digital dapat menjadi fondasi bagi terbentuknya kelompok penggiat literasi atau komunikasi yang mendorong terbentuknya kewarganegaraan digital yang baik, sejalan dengan tujuan pembelajaran PPKn untuk membentuk warga negara yang baik, cerdas, dan beretika.
3. Menjadi kontributor positif dalam media sosial: Peserta didik dapat belajar untuk menjadi kontributor positif dalam media sosial. Mereka dapat memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi yang berguna dan mempromosikan aksi sosial yang positif.