

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah di abad ke-21 ini adalah bagaimana caranya membantu siswa, supaya tumbuh sebagai seorang warga negara digital yang baik. Siswa yang tumbuh kembangnya di abad ke-21 ini, banyak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan daring. Kegiatan daring dengan menggunakan jaringan internet menyediakan segala fasilitas yang tak terbatas. Internet bisa memberikan dampak positif atau negatif bagi siswa. Sekolah perlu menerapkan kebijakan, model pembelajaran dan membangun budaya sekolah, supaya dapat mencegah aktivitas online yang membahayakan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian kualitatif dengan cara menganalisis kebutuhan siswa, juga mendesain sebuah model Pembelajaran *Berbasis Website* yang dinamakan Kewarganegaraan Digital.

Menurut Mike Ribble (2015,15-16) Kewarganegaraan Digital didefinisikan sebagai norma kepatutan dan sikap bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Tujuan Kewarganegaraan Digital adalah untuk mengajar setiap orang mengenai hal-hal apa saja yang perlu dipahami sebagai pengguna teknologi, supaya bisa menggunakannya secara efektif dan tepat dalam konteks sosial. Kewarganegaraan Digital mengajarkan siswa untuk memperhatikan nilai kesopanan. Kewarganegaraan Digital adalah pengetahuan yang mempelajari tentang bagaimana cara menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab. Apa sikap yang dilakukan oleh pengguna komputer, perangkat digital atau internet, saat mereka terlibat dan menjadi bagian di dalam masyarakat *digital*.

Ada dua alasan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan model Kewarganegaraan Digital di SD XYZ, yaitu dari riset literatur dan hasil survei analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas 4-6 SD XYZ Bogor.

Peneliti menggunakan empat data dari riset literatur. Pertama, menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet terbesar di Indonesia adalah anak-anak dan remaja. Pengguna internet pada tahun 2017 tercatat ada 143,26 juta, dari total 262 juta penduduk Indonesia, atau sebesar 54,68% dari populasi keseluruhan pengguna internet. Dari survei tersebut, grup umur yang terpapar dengan teknologi jejaring ini sebagian besar adalah anak-anak dan remaja. Prosentase pengguna usia 13-17 tahun sebesar 75,50%, usia 19-34 tahun sebesar 74,23%, usia 35-54 tahun sebesar 44,06%, dan usia 54 tahun keatas sebesar 15,72%.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *European Union Kids Online* (2019) di Indonesia, yang dipublikasikan oleh *European Commission's Safer internet Programme*, terlihat bahwa aktivitas yang paling tinggi yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja di Indonesia adalah untuk menyelesaikan tugas sekolah (92%), bermain game (83%), melihat video klip (75%), dan akses untuk jejaring sosial (71%). Dari data diatas, maka pengetahuan mengenai Kewarganegaraan Digital memang perlu diberikan sejak anak-anak.

Riset literatur yang kedua adalah aktivitas penggunaan internet yang makin intensif bagi anak dan remaja, sedikit banyak membawa dampak negatif. Berdasarkan survei yang dipublikasikan di *Kompastekno* (2015) tentang *Pemakaian Internet Remaja Indonesia*, ada beberapa dampak negatif yang dapat

ditimbulkan dari penggunaan internet, antara lain: (1) Adanya konten atau gambar yang tidak pantas, baik sengaja maupun tidak sengaja. (2) Chatting seksual, baik dari media sosial maupun email. (3) Terdapat kekerasan atau pelecehan online (perundungan). (4) Terbukanya informasi pribadi dan adanya pencurian data dengan cara sharing atau lainnya. (5) Adanya penipuan. (6) Komersialisasi yang berlebihan. Dampak negatif di atas terjadi karena internet tidak secara otomatis dapat menyaring konten negatif. Pengguna internet perlu keterampilan untuk memilah informasi yang berdampak positif dan negatif.

Riset literatur yang ketiga adalah anak-anak dan remaja masih perlu didampingi dalam beretika dan memahami keamanan dalam berinternet. Peran orangtua, guru dan sistem yang ada di sekolah perlu diintensifkan, supaya anak dan remaja tahu bagaimana menyaring konten negatif. Anak-anak dan remaja masih perlu mendapatkan pendampingan yang intensif dari guru dan orang tuanya. Kominfo, bekerjasama dengan UNICEF mengadakan survei tentang bagaimana kelompok usia tertentu menggunakan media sosial dan teknologi digital, motivasi mereka menggunakan media komunikasi tersebut, dan potensi resiko yang mereka hadapi dalam dunia digital. Survei ini menyebutkan bahwa 47% anak-anak dan remaja itu, pertama kali justru mendapatkan pengetahuan mengenai internet dari teman. Sedangkan sebagian besar komunikasi dengan internet dilakukan kepada teman, yaitu sebesar 89,3%.

Riset literatur keempat adalah pola sekolah dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai Kewarganegaraan Digital perlu untuk dikembangkan. Literasi digital tidak hanya terbatas pada keterampilan menggunakan teknologi dan internet, akan tetapi juga pemahaman terhadap

Kewarganegaraan Digital. Mustofa dan Budiwati (2019, 5) menyebutkan bidang perluasan konten Kewarganegaraan Digital berupa (1) nilai, etika dan moral untuk bersikap saat menggunakan internet, (2) memahami cara berbagi dan berkreasi di internet, (3) mengelola informasi dan data.

Selain riset literatur, peneliti menggunakan landasan dari kurikulum pemerintah dan SD XYZ Bogor. Di Indonesia, pengetahuan dan keterampilan mengenai Kewarganegaraan Digital bisa dimasukkan ke dalam kurikulum Informatika di sekolah. Menurut Permen no. 37 tahun 2018 untuk satuan pendidikan dasar 2013, tertera bahwa Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada SD/MI/SDLB, mata pelajaran TIK (Teknologi dan Komputer) diubah istilahnya menjadi Informatika. Pelajaran TIK ini merupakan pelajaran dengan muatan lokal. Yang dimaksud dengan muatan lokal adalah pelajaran informatika ini menjadi pelajaran tidak wajib, akan tetapi masuk ke dalam pelajaran ekstrakurikuler. Oleh karena itu, sekolah memiliki keleluasaan untuk mendesain dan mengembangkan pembelajaran, serta memasukkan Kewarganegaraan Digital ke dalam program pembelajaran sekolah.

Mengacu pada konsep Kewarganegaraan Digital di kurikulum *International Baccalaurette*, yang tertera pada dokumen kurikulum *International Baccalaureate Primary Years Program* (2011, 3) di SD XYZ Bogor, Kewarganegaraan Digital merupakan salah satu keterampilan dari TIK. Siswa diajarkan menjadi bagian dari kewarganegaraan digital. Siswa menggunakan Teknologi Informasi dan Komputer untuk membuat pilihan yang etis dan beretika, sambil bertindak dengan integritas dan kejujuran. Di dalam dunia digital yang terhubung secara global, siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas tindakan

mereka, untuk menghargai hak orang lain dan mempraktikkan perilaku yang aman dan legal.

Peneliti menggunakan hasil survei yang dilakukan di SD XYZ pada tanggal 5 September 2019 oleh grup OSS, sebagai dasar acuan analisis kebutuhan. Berdasarkan data hasil survei tersebut, terdapat 5% siswa dari total responden yang menyatakan sering sekali mendapatkan pengalaman negatif saat menggunakan internet. Pengalaman negatif yang dimaksud adalah, siswa mengalami perundungan (*bullying*). Terdapat 54% siswa menyatakan sering mengalami perundungan, 16% siswa menyatakan kadang-kadang, 18% menyatakan jarang, dan 8% menyatakan tidak pernah. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti perlu mengembangkan dan mengintensifkan pembelajaran mengenai Kewarganegaraan Digital ini di SD XYZ Bogor, supaya siswa mendapatkan pemahaman mengenai bagaimana menggunakan internet dengan baik. Berikut ini tabel hasil rekap data:

Tabel 1.1 Survey siswa yang mengalami pengalaman negatif saat menggunakan internet.

<b>Frekuensi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Prosentase</b>
Sering sekali	4	5%
Sering	43	54%
Kadang-kadang	13	16%
Jarang	14	18%
Tidak pernah	6	8%
<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Sumber: Survey OSS (Online Security System), Grade 6 Exhibition SD XYZ Bogor. (2019)

Berdasarkan survey yang dilakukan di SD XYZ, maka diperoleh data mengenai seberapa besar pemahaman siswa mengenai Kewarganegaraan Digital. Survei ini dilakukan kepada 80 partisipan, siswa kelas 4, 5 dan 6 di SD XYZ

Bogor, maka diperoleh data mengenai seberapa besar pemahaman siswa mengenai Kewarganegaraan Digital. Dari data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memahami Kewarganegaraan Digital. Berikut adalah prosentase hasil pemahaman siswa terhadap Kewarganegaraan Digital.

Tabel 1.2 Survey pemahaman siswa terhadap Kewarganegaraan Digital

<b>Frekuensi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Prosentase</b>
Mengerti dengan sangat baik	11	14%
Mengerti dengan baik	20	25%
Sebagian besar mengerti	7	9%
Mengerti sebagian kecil	13	16%
Tidak mengerti sama sekali	29	36%
<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

Sumber: Survey OSS (Online Security System), Grade 6 Exhibition SD XYZ Bogor. (2019)

Melalui pengetahuan terhadap dimensi-dimensi tersebut, maka konten materi dalam kurikulum Informatika di SD XYZ dapat diperluas dan prosedur Pembelajaran Berbasis Website: Kewarganegaraan Digital di dalam sekolah bisa diintensifkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah Kewarganegaraan Digital yang diamati oleh peneliti. Data dari permasalahan ini diambil dari survey OSS, observasi kelas dan kesimpulan analisis kebutuhan yang diperoleh dari survey wawancara kepada guru pengampu serta siswa. Berikut ini adalah identifikasi masalah yang pada awalnya menjadi acuan dalam penelitian ini.

1. Siswa belum memahami arti Kewarganegaraan Digital.

2. Adanya perundungan antara siswa SD XYZ Bogor. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan bahwa sebagian besar pernah mengalami pengalaman negatif (perundungan) saat menggunakan internet.
3. Siswa belum memahami bagaimana membagikan informasi untuk publik.
4. Siswa belum memahami bagaimana berkomunikasi di media sosial dengan menggunakan bahasa yang sopan.
5. Siswa belum bisa menghargai privasi orang lain. Hal ini dibuktikan dengan, siswa belum mengerti informasi apa yang bisa dibagikan, maupun yang tidak.
6. Siswa belum bisa melakukan aktivitas online secara seimbang (kecanduan gawai). Sebagian besar siswa masih menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 5 jam sehari.
7. Siswa belum memahami bagaimana cara mencari kata kunci yang efektif dan efisien.
8. Siswa belum mengerti bagaimana menghargai hak cipta dan mengapresiasinya.
9. Siswa belum bisa membedakan berita atau informasi yang nyata atau hoax.
10. Siswa belum bisa menganalisis berita yang kredibel dari website atau domain yang tepat.

### **1.3 Batasan Masalah**

Media pembelajaran dengan menggunakan internet sering digunakan di SD XYZ Bogor. Penggunaan internet tersebut bisa memberikan dampak positif

dan negatif bagi siswa. Berdasarkan enelitian dan survey yang dilakukan, ada tiga batasan masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini. Pertama, yaitu hasil survey yang menyatakan bahwa besar siswa mengatakan bahwa mereka mengalami pengalaman negatif saat menggunakan internet. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai bagaimana siswa harus bersikap dan menunjukkan tanggung jawabnya di dunia siber. Batasan masalah yang kedua adalah mengenai pola pembelajaran Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor, yang perlu dikembangkan model pembelajarannya, sehingga memberikan pemahaman lebih baik kepada siswa. Model Desain pembelajaran Website mengenai Kewarganegaraan Digital ini kemudian dianalisis, bagaimana daya tarik dan kepraktisannya dalam pembelajaran Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor. Batasan masalah yang ketiga adalah bagaimana pengalaman guru dan siswa dalam mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang akan dijawab adalah bagaimana mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor. Pertanyaan penelitian yang bisa diambil adalah:

1. Mengapa pengembangan desain pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital dapat meningkatkan pemahaman siswa SD XYZ Bogor tentang Kewarganegaraan Digital?



2. Mengapa daya tarik dan kepraktisan produk *website Digizen Learning* dalam pembelajaran Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor?
3. Bagaimana pengalaman guru dan siswa dalam mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital?

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital untuk meningkatkan pemahaman siswa SD XYZ Bogor tentang Kewarganegaraan Digital.
2. Menganalisis daya tarik dan kepraktisan produk *website* Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor.
3. Melakukan evaluasi pengalaman guru dan siswa dalam mengimplementasikan produk *website* Kewarganegaraan Digital.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, bukan hanya bermanfaat bagi penulis, namun juga bermanfaat bagi khalayak luas. Manfaat penelitian ada dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1.5.2.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengembangan dan referensi dalam dunia pendidikan, serta memperkaya hasil penelitian, sehingga model pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital dapat diterapkan di sekolah-sekolah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam membuat penelitian-penelitian lainnya, yang terkait dengan Kewarganegaraan Digital. Penelitian ini juga bisa menjadi sumber bacaan, memberikan pengetahuan yang lebih luas, serta bermanfaat bagi pembaca.

### **1.5.2.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis. Manfaat praktis penelitian ini berupa memberikan informasi kepada guru, bidang akademik, serta manajemen sekolah. Selain itu, produk yang diperoleh dapat membantu upaya peningkatan perilaku kerja inovatif bagi para guru di SD XYZ Bogor, maupun komunitas guru secara lebih luas. Dengan demikian, maka dapat mendukung inovasi sekolah.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan desain model pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital digunakan untuk menganalisa, sejauh mana model pembelajaran ini bisa meningkatkan pemahaman siswa SD XYZ Bogor tentang Kewarganegaraan Digital.
2. Hasil analisis daya tarik dan kepraktisan produk model pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital

digunakan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Web-Based Learning* ini menarik dan memberikan kepraktisan bagi pembelajaran Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor. Hasil evaluasi implementasi produk model pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Website Kewarganegaraan Digital digunakan untuk mengetahui pengalaman guru dan siswa saat menggunakan website ini untuk media.

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Nama Produk	: Website pembelajaran <i>Kewarganegaraan Digital</i> <a href="http://www.digizenlearning.com">www.digizenlearning.com</a>
Deskripsi	: Situs penyedia pembelajaran online, sebagai media belajar <i>Digital Citizenship</i> . Terdiri atas 8 topik pembelajaran.
Alamat url	: <a href="http://www.digizenlearning.com">www.digizenlearning.com</a>
Fitur	: Materi pembelajaran (teori, powerpoint presentation (ppt) penilaian, <i>lesson plan</i> , dan aktivitas interaktif
Kompatibilitas	: Dapat diakses melalui browser Internet Explorer, Mozilla FireFox, dan Chrome (baik melalui PC komputer, android atau IOS iPhone).

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dan memberikan gambaran yang terperinci dalam memahami hasil penelitian ini, maka penelitian ini dilakukan secara sistematis, dibagi dalam lima bab dan terperinci. Pada bab satu, penulis melakukan analisis dari fenomena dan data simpulan dari hasil survey, yang dilakukan oleh kelompok

SOS kepada siswa kelas 4 dan 5 SD XYZ Bogor. Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai dampak dan keamanan dalam mengakses internet. Peneliti juga menggunakan acuan Permen no. 37 tahun 2018, untuk satuan pendidikan dasar 2013. Selain itu, peneliti juga menggunakan hasil penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), hasil survey dari *European Union Kids Online* (2019), survey KompasTekno, dan survey Kominfo bekerjasama dengan UNICEF sebagai acuan latar belakang masalah.

Peneliti juga memaparkan tentang batasan masalah, mengenai bagaimana cara mengembangkan Model pembelajaran Pembelajaran Berbasis Website: Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor. Peneliti menuliskan batasan masalahnya, serta rumusan masalah. Rumusan masalah itu akan dijawab melalui serangkaian penelitian, dan menjadikan hal tersebut sebagai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Penulis berharap, penelitian ini dapat bermanfaat. Oleh karena itu, peneliti menuliskan pula tujuan dan manfaat dari penelitian ini, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktisnya.

Pada bab dua, beberapa landasan teori disampaikan, yaitu konsep Kewarganegaraan Digital. Peran ICT dalam kurikulum *International Baccalaureate, scope and sequence* ICT, teori perkembangan anak, pengaruh internet terhadap anak dan teori mengenai Pembelajaran Berbasis Website. Dalam bab ini juga diuraikan kajian pustaka yang digunakan untuk menerapkan model pembelajaran Pembelajaran Berbasis Website: Kewarganegaraan Digital di sekolah. Kerangka berpikir serta hipotesis penelitian juga dipaparkan pada bab ini. Di dalam bab ini juga dibahas penelitian yang terkait dan juga kerangka berpikir.

Bab tiga menjelaskan metode penelitian dengan langkah-langkah yang dipaparkan dalam model Borg and Gall, analisis kebutuhan, langkah desain model pembelajaran, implementasi, evaluasi dan hasil implementasi model pembelajaran tersebut.

Bab empat membahas mengenai analisa data hasil implementasi model pembelajaran Pembelajaran Berbasis Website: Kewarganegaraan Digital di SD XYZ Bogor. Pembahasan hasil analisa dan implementasi produk sesuai dengan langkah yang dilakukan dalam model Borg and Gall.

Bab lima merupakan kesimpulan yang didasarkan pada hasil pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang dibuat, dapat digunakan sebagai kajian penelitian lanjutan di kemudian hari, tetapi dengan subjek, objek, dan metode penelitian yang berbeda. Selain itu, bab ini juga memberikan saran yang dapat berguna bagi peningkatan literasi digital secara umum dan di SD XYZ Bogor.