

## Pendidikan kewarganegaraan masa depan: *Learn, thrive, serve*

Chris Apandie <sup>a,1\*</sup>, Silvia Rahmelia <sup>b,2</sup>

<sup>a, b</sup> Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya, Palangka Raya

<sup>1</sup> [capandie@gmail.com](mailto:capandie@gmail.com); <sup>2</sup> [silvia Rahmelia@gmail.com](mailto:silvia Rahmelia@gmail.com)

### ABSTRAK

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bagian dari disiplin ilmu sosial perlu mendalami fluktuasi informasi demi tercapainya kompetensi kewarganegaraan yang komprehensif di masa depan. Untuk mencapai hal ini diperlukan paradigma *digital literacy* yang mengiringi baik itu pergantian kurikulum, pendalaman materi, perkembangan media pembelajaran serta pergantian metode maupun model pembelajaran. Adapun permasalahan mendasar dari hasil pemikiran ini bertolak pada 1) kesenjangan digital yang menimbulkan ketidaksiapan dan ketidakmerataan akses warga negara di era teknologi informasi, sementara setiap hari informasi perlu terus diproses dan diadaptasi; 2) perlunya *renew* model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berpegang pada nilai-nilai baru yang transformatif dan adaptif dengan perkembangan dunia, setidaknya pegangan ini dapat menjadi *framing* bagi PKn dimasa depan. Riset ini dibuat berdasarkan metode studi literatur, sehingga data-data yang diperlukan dalam penelitian didapat dari sumber pustaka atau dokumen. Dari hasil elaborasi informasi dan artikel penelitian yang menjadi rujukan dalam riset ini, didapatkan beberapa proposisi, diantaranya 1) pada akhirnya Pendidikan Kewarganegaraan di masa depan harus pemeratakan ketersediaan dan keterjangkauan akses digital sebagai modal utama dalam peningkatan *digital literacy* warga negara; 2) pendidik setidaknya perlu memegang prinsip atau nilai baru dalam *renew framing* PKn di masa depan, yaitu *being facilitator*, *being collaborator*, *being connector*, *being innovator* dan *being appreciator* dalam proses pembelajaran; 3) warga negara sebagai seorang pembelajar perlu menerapkan kerangka *learn-thrive-serve* untuk terwujudnya *student well-being* dan *worth life living* sebagai paradigma baru dan tujuan baru Pendidikan Kewarganegaraan. Ketiga proposisi yang dihasilkan ini diharapkan dapat menjadi modal dalam pembentukan kerangka Pendidikan Kewarganegaraan di masa depan.

**Kata kunci:** akses, *digital literacy*, masa depan, pendidikan, warga negara

Copyright ©2020 Universitas Ahmad Dahlan, All Right Reserved

### PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam perkembangannya mengalami peleburan dengan berbagai bidang keilmuan dan sektor kehidupan warga negara. Tidak heran jika PKn ini sangat fleksibel dan lentur mengikuti perkembangan global. Jika paradigma lama menilai bahwa PKn hanya seputar hak dan kewajiban warga negara, maka dalam paradigma baru PKn telah lebih cair dan padu dengan berbagai konsep dan nilai. Sebagaimana dikemukakan bahwa misi PKn dengan paradigma barunya adalah *student well-being* dan *worth life living* (Winataputra, 2020) serta mengembangkan pendidikan demokrasi yang secara psiko-pedagogis dan sosio-andragogis berfungsi mengembangkan tiga karakteristik pokok warga negara yang demokratis, yakni *civic intelligence* atau kecerdasan warga negara, *civic responsibility* atau tanggung jawab warga negara dan *civic participation* atau partisipasi warga negara (Winataputra & Sapriya, 2006). Dengan demikian perubahan yang terjadi dalam sistem sosial masyarakat selalu menjadi kajian baru bagi keilmuan PKn. Sebab pada hakikatnya mengedukasi warga negara selalu berkaitan

dengan tujuan untuk mencerdaskan warga negara dan membangun tanggung jawab warga negara. Itulah hakikat dari kompetensi kewarganegaraan (*civic competence*) yang komprehensif.

PKn juga mengikuti tren perkembangan teknologi dalam praksis perkembangan konsep dan teori-teorinya. Beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi melatarbelakangi hampir semua perkembangan bidang keilmuan. Pesatnya teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi sebagian besar kehidupan warga negara dari mulai pendidikan hingga cara berbelanja. Selain itu, internet juga menawarkan *e-life*, seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-learning*, *e-library*, *e-procurement*, *e-journal*, *e-medicine*, *e-biodiversity*, *e-budgeting*, *e-management*, dan *e-community* (Turban et al., 2018). Teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada akhirnya warga negara sebagai makhluk sosial harus beradaptasi dengan pesatnya teknologi dan pertumbuhan informasi yang kian berkembang.

Sejak peralihan revolusi industri ke revolusi 4.0, kecanggihan teknologi banyak mengalihkan peran dan kecerdasan manusia. Tak dapat

dipungkiri, perkembangan teknologi salah satunya ditunjukkan dengan diciptakannya *Artificial Intelligence* (AI) atau robot mirip manusia yang sudah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar sehingga menggeser peran manusia dalam melakukan pekerjaan (Fadilah, 2019). Namun demikian tidak selalu perkembangan teknologi ini berdampak baik terhadap dinamika kehidupan warga negara. Banyak kesenjangan dan tantangan yang diakibatkan oleh teknologi informasi.

Kecanggihan teknologi yang turut mempengaruhi implementasi sebuah keilmuan membuat warga negara harus tanggap dalam beradaptasi. Ditambah lagi kemunculan *multi disaster* yang mendera seluruh negara di dunia, *Corona virus disease* (Covid-19) telah menjadi kajian baru hampir di semua disiplin keilmuan, termasuk PKn. Covid-19 melahirkan keseimbangan baru atau normal baru yang berpengaruh secara serius di semua sektor kehidupan warga negara secara global. Hadirnya bencana dunia yang mengharuskan orang-orang untuk *physical distancing* dan menerapkan pola hidup sehat membuat tingkat akses warga negara terhadap teknologi informasi makin meningkat. *Work from home* dan *learn from home* membuat warga negara mau tidak mau harus bersentuhan dengan teknologi. Sebagaimana dikatakan (Pasandaran, 2020) bahwa Covid-19 menjadi sebuah problem dan tantangan yang *extra ordinary*.

Masyarakat Indonesia pada dasarnya mudah menyesuaikan diri dengan dinamika global. Namun permasalahannya adalah kondisi geografis Indonesia yang tersebar membuat pemerataan terkadang sulit diimplementasikan. Maka dari itu timbul berbagai macam kesulitan dalam adaptasi teknologi informasi karena terdapat sebagian warga negara yang pada awalnya mengandalkan pertemuan tatap muka dan hanya sesekali saja menerapkan teknologi dalam pembelajaran menjadi kesulitan jika harus melaksanakan *learning from home (by technology and internet access)* secara penuh. Belum lagi kendala sinyal di daerah-daerah terpencil dan kepemilikan gawai yang tidak didapat beberapa kalangan.

Fakta ini didukung oleh data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, yang menyatakan bahwa dari segi geografis, pengguna Internet terbesar berada di pulau Jawa sebanyak 65% (86.3 juta orang), sisanya tersebar di Sumatera (15.7%), Sulawesi (6.3%) dan Kalimantan (5.8%). Dua wilayah lainnya yaitu Bali dan Nusa persentasenya di bawah 5%. Ini memperlihatkan adanya kesenjangan dalam penggunaan internet (APJII, 2016)

Menanggapi kesenjangan ini, kecanggihan internet yang semakin pesat pada kenyataannya tidak sejalan dengan tantangan yang harus dihadapi warga negara baik sebagai pembelajar maupun sebagai *user* pada umumnya. Kesenjangan ini tentunya akan menjadi batu sandungan dalam merealisasikan PKn di masa depan. Sebab keterampilan warga negara abad 21 tidak akan tercapai jika akses terhadap teknologi khususnya internet masih rendah. Ditambah lagi kecakapan tentang penggunaan teknologi yang didasarkan tidak hanya pada *access skill* namun juga *analyze* dan *evaluate skill* terhadap informasi. Kedua komponen ini bukan hanya syarat dari PKn abad informasi, namun juga akan menjadi bagian dari pengelolaan implementasi PKn di masa depan.

Pada konsep pembelajaran abad ke-21, kemampuan warga negara (peserta didik) untuk menggunakan teknologi sebetulnya sudah ditegaskan. Namun pada realitanya ketidakmerataan teknologi dalam infrastruktur pendidikan membuat banyak kesenjangan yang terjadi dalam implementasi teknologi dan pembelajaran khususnya di Indonesia. Berbagai sektor masih digeluti oleh masyarakat dengan literasi digital yang rendah. Sebagaimana penelitian Darman Fauzan Dahir yang menyatakan bahwa kesenjangan digital masyarakat Indonesia merupakan faktor penghambat *Making Indonesia 4.0*. Sementara itu, peningkatan dan pemerataan literasi TIK masyarakat merupakan solusi untuk mengeliminasi kesenjangan digital. Agar program peningkatan dan pemerataan literasi TIK masyarakat berhasil, diperlukan formulasi strategi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Dhahir, 2019).

PKn sebagai bagian dari disiplin ilmu sosial perlu mendalami fluktuasi informasi demi tercapainya kompetensi kewarganegaraan yang komprehensif. Dalam hal ini diperlukan *critical thinking* dan *digital literacy* yang mengiringi pergantian kurikulum, pendalaman materi, perkembangan media pembelajaran serta pergantian metode maupun model pembelajaran.

Permasalahan yang mendasar dari pemaparan hasil pemikiran ini bertolak pada 1) kesenjangan digital yang menimbulkan ketidaksiapan warga negara di era teknologi informasi, apalagi didorong oleh kehidupan pasca Covid-19 yang melahirkan kehidupan normal baru dengan tingkat akses teknologi tingkat tinggi yang perlu diadaptasi; 2) perlunya *me-renew* model pembelajaran PKn yang berpegang pada nilai-nilai baru yang transformatif dan adaptif dengan perkembangan dunia, meski belum muncul secara teknikal model pembelajarannya, setidaknya dari hasil pemikiran mengenai keseimbangan baru

yang hadir ini dapat menjadi *framing* bagi PKn masa depan.

## METODE

Riset ini dibuat berdasarkan metode studi literatur. Meskipun merupakan sebuah penelitian, metode studi literatur tidak mengharuskan peneliti untuk turun ke lapangan dan bertemu dengan narasumber atau responden. Data-data yang diperlukan dalam penelitian didapat dari sumber pustaka atau dokumen.

Penelitian dengan studi literatur adalah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2014).

Dengan demikian penulis menganalisis dan mengolah data pustaka secara mendalam dan dikonstruksi berdasarkan rumpun keilmuan PKn. Adapun data-data yang didalami dituangkan dalam bentuk sub Bab hasil pemikiran yang menjawab rumusan atau inti penelitian/pemikiran yang dibahas di bagian pendahuluan.

Meski terkesan mudah, studi literatur tetap merupakan kategori penelitian yang memerlukan tingkat ketekunan dan ketelitian tinggi dalam menafsirkan data dan hasil penelitian yang diperoleh dari pustaka. Untuk itu dibutuhkan persiapan dan pelaksanaan yang optimal. Penelitian studi literatur membutuhkan analisis yang matang dan mendalam agar mendapatkan hasil.

Adapun pustaka yang digunakan sebagian besar adalah hasil penelitian dalam bentuk artikel jurnal dan/atau prosiding yang mencakup ranah keilmuan 1) ilmu sosial; 2) PKn; 3) media dan teknologi. Namun demikian proses pengolahan data tidak terlepas dari pustaka buku sebagai acuan utama dalam menyamakan maupun memperbandingkan hasil pencarian dengan teori-teori yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil elaborasi informasi dan artikel-artikel penelitian yang menjadi rujukan pustaka dalam pemikiran ini, didapatkan beberapa generalisasi konsep atau proposisi yang dapat dikategorikan sebagai sebuah pemikiran baru ataupun pemikiran 'cabang' dari disiplin ilmu PKn.

Adapun proposisi ini merupakan pengkondisian dari realitas kehidupan normal baru yang sekarang menjadi bagian yang perlu

dikontekstualisasikan dengan kehidupan warga negara.

## Refleksi tantangan kesenjangan digital warga negara

Menjadikan warga negara Indonesia yang cakap teknologi perlu didukung dengan pemertaan akses yang akan menunjang pada peningkatan *digital skill* dan *digital literacy*. Realita yang terjadi di Indonesia masih terjadi kesenjangan digital atau dapat diartikan lemahnya akses terhadap teknologi informasi yang disebabkan oleh daya dukung pemerintah yang tidak merata.

Indonesia, menurut CEO GDP Labs on Lee, memiliki masalah besar dalam segi teknologi, yaitu kesenjangan teknologi. Kesenjangan digital (*digital divide*) berarti adanya kesenjangan distribusi akses, penggunaan, dan pengaruh teknologi pada daerah-daerah di Indonesia. Kesenjangan ini dapat disebabkan oleh ada atau tidaknya akses, besar atau kecilnya *bandwidth*, baik atau buruknya kemampuan sumber daya manusia, dan terakhir sekaligus yang paling penting bagi Lee adalah *mindset* (Michael, 2019)

Istilah kesenjangan digital merujuk pada satu istilah yang menggambarkan adanya kesenjangan penggunaan teknologi internet antara si kaya dan si miskin, antara kulit putih dan kaum minoritas (Straubhaar et al., 2012). Jika merujuk pada data jumlah pengguna Internet di Indonesia telah mencapai 132.7 juta orang dari 256.2 juta orang populasi Indonesia. Ini berarti, pengguna Internet di Indonesia telah mencapai 51.8% dari jumlah penduduk Indonesia seluruhnya. Komposisinya bisa dikatakan berimbang di antara laki-laki (52.5%) dan perempuan (47.5%).

Kesenjangan juga tampak dari segi usia. Dari keseluruhan pengguna Internet, yang dominan adalah kelompok usia 35-44 tahun sebesar 29.2%, diikuti oleh kelompok usia 25-34 tahun sebanyak 24.4%. Pada peringkat ketiga, ditempati oleh kelompok usia 10-24 tahun sebanyak 18.4%, diikuti oleh kelompok usia 45-54 tahun sebanyak 18%. Kelompok usia di atas 55 tahun jumlahnya sebanyak 10%. Kelompok usia yang paling produktif, yaitu 25 sd. 44 tahun jumlahnya mencapai 53.6% atau sebanyak 71 juta orang, menjadi pengguna Internet yang paling dominan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mubah et al., 2017) mengenai problem dasar kesenjangan digital di Asia Tenggara, kesenjangan digital dapat disebabkan oleh setidaknya empat hal, yaitu 1) perbedaan sistem pasar yang dianut tiap negara. Di Asia Tenggara, antara monopoli, kompetisi sebagian, dan kompetisi penuh, berdampak terhadap interkoneksi antar negara

dalam satu kawasan; 2) jaringan infrastruktur yang hanya terkonsentrasi di pusat kota berdampak pada melemahnya jaringan di daerah pinggiran sehingga menyulitkan akses komunikasi dan informasi antarwilayah. Sebagai negara kota, Singapura memiliki jaringan infrastruktur sangat canggih yang nyaris tanpa hambatan akses. Kondisi itu berbeda dengan Indonesia yang memiliki wilayah sangat luas dengan sebagian di antaranya dikelilingi oleh pegunungan yang menghambat pembangunan infrastruktur; 3) modal terhadap akses informasi yang dilatarbelakangi oleh pendapatan perkapita. Askes digital di Indonesia masih rendah dan tidak mudah didapat karena masyarakatnya lebih mementingkan kebutuhan primernya daripada mengedepankan pemenuhan akses informasi yang dirasa tidak terlalu diperlukan; 4) kesenjangan yang semakin melebar, tidak dapat dipungkiri hal ini merupakan dampak dari pendapatan yang kian rendah dan perkembangan yang tidak setara.

Di Indonesia hal ini menjadi refleksi dari kondisi geografis serta pemerataan infrastuktur yang sampai hari ini masih menjadi perbincangan hangat. Sulitnya distribusi dan pemerataan kebutuhan di Indonesia adalah akibat dari kondisi geografis yang terpisah-pisah. Tidak heran jika masih terjadi kesenjangan digital di tengah hiruk pikuk industri 4.0 (*internet of thing era*) dikarenakan berbagai faktor. Namun demikian akses terhadap informasi setidaknya menjadi setara saat ini, karena kebutuhan akan konektivitas meningkat di tengah kebijakan *physical distancing*. Akibatnya internet menjadi bagian kebutuhan primer untuk berinteraksi. Upaya untuk menangani kesulitan akses terhadap teknologi informasi juga dilakukan secara kontinyu dan konsisten untuk mendukung *making Indonesia 4.0*. Melalui Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informasi (BAKTI), Kementerian Kominfo melakukan percepatan pembangunan untuk memastikan terwujudnya pemerataan infrastruktur informasi dan komunikasi (Kominfo, 2019). Disampaikan dalam Seminar PKn tentang Pendidikan bagi Warga Negara di Era Baru, bahwa ketersediaan dan keterjangkauan akses digital termasuk perwujudan dari bermutu, adil dan sejahtera dalam mewujudkan *future education skill* (Pasandaran, 2020).

Kesenjangan digital (*digital divide*) di Indonesia bisa dikatakan terbagi menjadi dua fokus, yaitu kesenjangan secara *hardware* dan kesenjangan secara *softskill*. Secara *hardware* akses dan pemanfaatan teknologi informasi di Indonesia belum didukung *tools* dan jaringan yang memadai seperti negara-negara lain. Secara *soft skill* masyarakat Indonesia masih belum memiliki *mindset* yang baik dalam penggunaan teknologi

informasi. Seperti misalnya di sektor pendidikan, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi masih sebatas pengguna (*user*) belum mengarah pada pembuat (*maker/procuction*). Meski telah banyak terobosan dalam teknologi pembelajaran, namun hal ini masih kurang. Keterampilan TIK sebagian besar tenaga pendidik masih di bawah standar. Akibatnya, pemanfaatan TIK, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, oleh guru untuk kepentingan pendidikan ikut terbatas (Batubara, 2018).

Dalam merefleksi kesenjangan digital yang terjadi di Indonesia, perlu perhatian pemerintah sebagai *stakeholder* yang menjadi otak dari pemerataan infrastuktur sekaligus pembuat kebijakan. Meski demikian dalam penerapannya, hal yang paling utama tentu bukan hanya tentang fasilitas apa saja yang disediakan pemerintah atau kebijakan seperti apa yang diterapkan dalam kurikulum pendidikan, tapi bagaimana kesiapan sumber daya manusia, dalam hal ini para tenaga pengajar dalam menghasilkan *outcome* yang dapat mendorong Indonesia unggul saat bersaing di era revolusi industri 4.0 (Khasanah & Herina, 2019).

Jika akses terhadap teknologi informasi sudah merata, kesenjangan digital dapat berkurang, tentunya warga negara akan beralih fokus dari upaya mendapatkan akses atau *tools* menjadi upaya meningkatkan keterampilan menggunakan bahkan mungkin proses produksi digital yang lebih sepadan. Guru akan lebih inovatif dalam pembelajaran. Dari situ, warga negara akan tanggap dan adaptif terhadap tantangan-tantangan baru yang muncul dari dinamika global.

Refleksi dari kesenjangan digital akan mempermudah peta pengembangan model PKn di masa depan. Sebab dengan akses internet dan konsumsi digital yang merata di wilayah Indonesia, akan membuat warga negara menjadi lebih fokus pada pengembangan *digital literacy skill*.

### **Renew framing model pendidikan kewarganegaraan**

*Renew* atau memperbaharui kerangka (*frame*) model pembelajaran menjadi bagian dari PKn di masa depan. Model pembelajaran PKn seperti *talking stick*, *number head together*, *jigsaw*, *picture and picture*, *controversial issues* hingga *project citizen* perlu dibarukan dengan mengikutsertakan komponen teknologi informasi di dalamnya. Meski dalam implementasinya model pembelajaran selalu mengalami improvisasi dari pengajar, namun hal yang lebih penting dari *renew framing* ini adalah konstruk nilai dari *digital literacy* yang mesti menjadi muatan dalam proses pembelajaran PKn terlepas apapun model yang digunakan.

Seperti dikemukakan pada bagian sebelumnya, *digital literacy* diperlukan oleh warga negara guna memproses dan mencerna informasi yang semakin hari semakin tidak terkendali. Beberapa kalangan mengartikannya sebagai *openness* dan *overload information*. Dipertegas oleh berbagai penelitian bahwa di sisi lain *overload information* rentan mengakibatkan penyebaran *hoax* dan *cybercrime*. Fenomena ini tentu melenceng dari tujuan mewujudkan Masyarakat Informasi Indonesia yang siap memasuki Era Industri 4.0. Hal tersebut terjadi akibat belum meratanya upaya peningkatan literasi masyarakat (Rifauddin & Halida, 2018). Dalam konteks media baru yang ditandai oleh konvergensi media dan interaktivitas, literasi tidak hanya terkait dengan mencerna isi media saja, melainkan juga memproduksi teks yang bersifat multimedia dan bahkan teks yang bersifat interaktif dalam konteks *hypermedia*. Hal ini disebabkan pertumbuhan penggunaan internet yang sangat pesat (Kurnia & Astuti, 2017). Pada media digital, terjadi perubahan posisi khalayak dari audiens pasif menjadi audiens yang memiliki keleluasaan untuk mereproduksi teks secara mandiri berkat sejumlah fasilitas yang dimiliki internet.

Adapun konsep literasi digital dilontarkan oleh Paul Gilster dalam bukunya berjudul *Digital Literacy*. Gilster mendefinisikannya secara sederhana sebagai '*literacy in the digital age*', atau kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi melalui beragam sumber digital (Lankshear & Knobel, 2008). Literasi juga perlu dimiliki sebagai suatu keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) bagi warga negara di era baru dalam konteks IPOLEKSOSBUDHANKAM – KESTEKSA (Ideologi, Politik, Sosial, Budaya Pertahanan dan Keamanan – Kesehatan, Teknologi, Sosial dan Agama) (Ananda, 2020). Dengan demikian *renew framing* model pembelajaran PKn di abad informasi, guru perlu membekali diri setidaknya menggunakan prinsip-prinsip dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

a. *Being facilitator*

Pendidik di masa depan baik guru maupun dosen tidak lagi sebagai pengajar yang menyampaikan materi di kelas lalu memberikan tugas, lebih dari itu sebagai pendidik perlu memposisikan diri sebagai fasilitator yang menjadi penyedia informasi kredibel sekaligus validator atas pertanyaan maupun pernyataan dalam diskusi yang terjadi dalam pembelajaran. Pendidik juga perlu memperhatikan isu-isu kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran serta mengembangkannya dalam pembelajaran.

Idealnya para guru tidak hanya mampu menyalurkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk *mindset* siswa-nya agar mau untuk maju dan berkembang serta memotivasi siswanya agar memiliki keinginan untuk belajar sesuatu secara mendalam dengan mandiri dan memanfaatkan teknologi yang ada (Khasanah & Herina, 2019)

Pendidik bukan sebagai sumber belajar satu-satunya, namun sebagai salah satu penyedia sumber belajar yang memberikan dorongan pada pembelajar/peserta didik sehingga mampu mengembangkan kompetensi yang dimiliki.

b. *Being collaborator*

Pendidik di masa depan harus mampu bekerja sama dengan berbagai pihak guna memperluas wawasan dan pengalaman. Misalnya guru ataupun dosen berupaya untuk lebih sering mengadakan berbagai pertemuan atau pelatihan yang sesuai dengan bidang keilmuan. Hal ini diperlukan sebagai wadah bertukar informasi yang akan berdampak baik dalam sistem pembelajaran di kelas. Ketika seseorang banyak berbincang dan berkecimpung dalam banyak bidang atau asosiasi, maka informasi dapat lebih mudah didapatkan. Lebih dari itu bisa membangun sinergi jangka panjang untuk memproduksi sebuah gagasan dan mengaplikasikannya sebagai model pendidikan masa depan

c. *Being connector*

Pendidik sebagai penghubung berkaitan dengan fungsi komunikasi. Guru maupun dosen harus mengembangkan kompetensi agar dapat ambil bagian dari sistem pewarisan nilai-nilai pendidikan atau transmisi nilai kebudayaan dalam pembentukan karakter siswa.

*An educator is a person who helps other people to procure information, capabilities or qualities. Educators build up the internal quality of the youth and stimulate in them the aggressiveness with the end goal that they grab each opportunity as and when it appears* (Tripati, 2018)

Pendidik bukan hanya penghubung antar siswa dan orang tua. Namun di era digital ini pendidik sebagai penghubung adalah pendidik sebagai jembatan bagi siswa sebagai pembelajar untuk mengenal hal-hal baru yang tidak diketahui siswa sebelumnya. Untuk merealisasikan bagian ini, pendidik perlu sebanyak-banyaknya melakukan eksplorasi dan berselancar di dunia maya dengan tujuan mencari informasi dan hal-hal baru yang dapat dibawa ke ruang kelas.

PKn di masa depan perlu membahas hal-hal yang *tren* dalam dinamika global, tidak boleh lagi hanya membahas apa yang ada di dalam buku. Materi dalam buku perlu dikontekstualisasikan dengan kejadian-kejadian yang ada di sekitar pembelajar. Disitulah fungsi guru sebagai penghubung. Jika ingin menggapai Pendidikan Kewarganegaraan masa depan yang *concern* dengan perkembangan teknologi, maka sebagai pendidik harus berupaya memanfaatkan teknologi dalam mengetahui isu-isu aktual yang sedang berkembang. Dengan demikian pendidik sebagai pengubung dapat terwujud.

d. *Being innovator*

Pendidik di masa depan perlu berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang *relatable* dengan teknologi yang telah tersedia dan bisa diakses. Tantangan dan peluang pendidikan diyakini paling kuat terjadi pada aspek adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi tugas berbasis kertas menjadi tugas *online*, pembelajaran memakai sistem aplikasi, membina anak didik dengan sistem pembelajaran model *hybrid/blended learning* agar bisa mengikuti perkembangannya (Firdaus, 2020)

Jika penemuan-penemuan dalam sistem pembelajaran seperti halnya *e-learning* telah dapat diakses hampir semua segmen pembelajar di Indonesia, maka PKn masa depan harus mengejar *invention* dalam ranah pengembangan *output* dari *digital literacy*. Bagaimana pembelajar sebagai warga negara dapat memanfaatkan inovasi teknologi untuk mengembangkan kemampuan dalam hal akses digital dan pengelolaan informasi. Guru atau dosen dapat mengembangkan aplikasi-aplikasi pembelajaran dalam gawai yang dapat menyaring informasi *hoax* serta memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pendidik sebagai *innovator* juga dapat turut serta mengarahkan siswa dalam penggunaan teknologi yang baik dan beretika, sehingga teknologi yang ada di sekitar tidak hanya sebagai perangkat narsistik belaka.

e. *Being appreciator*

Hal yang kadang tidak disadari sebagai seorang pendidik adalah memberikan apresiasi. Meski terkadang guru ataupun dosen menerapkan *punishment and rewards* dalam sistem pembelajaran, namun secara psikologis dampak apresiasi ini tidak lebih dari penghargaan terhadap nilai akhir saja. Padahal ada komponen penting dalam *being appreciator* pada pendidik, yaitu *respect for individuality*. Penghargaan yang diberikan harus memposisikan pada ciri-ciri yang dimiliki siswa, dimana masing-masing kompetensi dan karakteristik bawaan siswa berbeda-beda. Hal ini

telah sering dibahas dalam mekanisme pengelolaan kelas ataupun psikologi perkembangan. Dampak dari pembelajaran di masa depan harus benar-benar berimbas pada pengemabangan pribadi pembelajar sebagai warga negara yang peka. Kepekaan ini dapat diasah dari dorongan dan apresiasi yang didapat siswa dari proses pembelajaran bersama guru. Atau misalnya seorang mahasiswa dapat merasa dihargai dan bertanggung jawab ketika dosennya mampu berdebat atas pertanyaan-pertanyaan yang bertentangan dalam diskusi kelas. Dengan hal tersebut pemikiran dan kepekaan pembelajar dapat berkembang. Kepekaan yang didapat akan terbawa dalam proses *critical thinking* ketika seseorang mendapatkan sebuah informasi. Inilah yang akan menjadi bekal dari PKn di masa depan.

Untuk mendukung *framing* dari PKn di masa depan, maka guru maupun dosen perlu terus mengembangkan diri dengan fitur-fitur baru dalam teknologi. Dengan alasan ini, kesenjangan digital dan rancangan PKn berkaitan erat. Sebab jika tidak didukung akses digital yang baik, maka sulit untuk mengaplikasikan atau mencoba menerapkan *renew framing* dari PKn di masa depan. Namun demikian teknologi tidak boleh sampai menggantikan secara menyeluruh interaksi yang perlu dijalin antara murid dan guru atau mahasiswa dengan dosen. *Sense* dan *chemistry* tetap perlu dibangun meski pembelajaran dilakukan dengan gawai. Teknologi tidak dapat berdiri sendiri. Interaksi antara murid dan guru mutlak diperlukan agar pembelajaran berbasis teknologi dapat diaplikasikan (Ahmad, 2019)

### **Learn-Thrive-Serve: Pendidikan kewarganegaraan masa depan**

Setelah mengatasi tantangan kesenjangan digital yang terjadi di Indonesia dan mencoba menerapkan kerangka baru sebagai pendidik PKn di masa depan, terdapat skema yang merangkum PKn di masa depan, PKn yang memanfaatkan teknologi informasi dengan pengelolaan yang baik dan *output* yang berdampak terhadap *digital literacy* dan bahkan *digital ethic* sebagai seorang warga negara (*future citizens*).

a. *Learn* (Belajar-Mempelajari)

Warga negara di masa depan harus mengembangkan diri untuk belajar keterampilan baru (*learn new skill*). Salah satu keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai adalah *to analyze and to evaluate information*. Unsur ini merepresentasikan *digital media literacy* yang perlu dimiliki sebagai seorang warga negara global di abad informasi. Warga negara akan cerdas apabila data atau informasi yang didapat valid dan terverifikasi.

Potter mencatat, pada awalnya para pakar mendefinisikan media/digital literacy sebagai 'the ability to access and process information from any form of transmission'. Definisi tersebut kemudian didetailkan menjadi "...the ability to access, analyse, evaluate and create messages across a variety of contexts. Inilah definisi yang menjadi pijakan para pegiat literasi media maupun perencana pendidikan untuk diintegrasikan di dalam kurikulum yang bertujuan menciptakan manusia yang mampu berfungsi dengan baik di Abad Informasi.

Pendekatan ini dimaknai sebagai pendekatan 'life skill' (Potter, 2009). Dengan demikian pada abad informasi ini, warga negara seharusnya sudah memiliki keterampilan menganalisis dan memproses informasi yang didapat dari internet. Hal ini mungkin menjadi tantangan bagi beberapa segmen masyarakat mengingat masih adanya permasalahan kesenjangan terkait akses internet di beberapa wilayah di Indonesia.

#### b. *Thrive* (Berkembang-Tumbuh Subur)

Setelah mampu mempelajari keterampilan baru, warga negara harus terus *survive, grow then thrive*. Dalam terpaan informasi yang demikian cepat, warga negara yang memiliki literasi digital yang baik tentu akan mengarahkan keterampilannya pada pemanfaatan teknologi yang baik dan produktif. Tidak hanya berhenti dalam konsumsi informasi dan penggunaan gawai, namun warga negara akan mampu mengelola pengetahuan dan informasi yang didapatnya untuk mencipta. Bahkan pertumbuhannya ini akan berdampak baik dan mengedukasi lingkungan sekitarnya, baik itu di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Level mencipta atau memproduksi ini adalah definisi dari *thrive*, ketika seorang warga negara tidak berhenti pada taraf 'belajar', namun beralih pada level 'produksi'. Sebab pada hakikatnya belajar itu adalah suatu proses transmisi nilai, maka nilai disini tidak hanya sebagai luaran saja, namun juga sebuah proses dalam bertumbuh. Sebagaimana dilansir *The Future of Education and Skill: Education 2030*, "Valuing not only outcomes but also process" (Pasandaran, 2020).

Seseorang yang bertumbuh akan terus berupaya untuk menciptakan hal baru yang berdampak bagi sekitar, karena dalam hal ini paradigma bahwa proses adalah sesuatu yang penting dan bermakna. Pada akhirnya warga negara yang bertumbuh akan terus berpikir bagaimana cara memanfaatkan sesuatu untuk hal baru yang lebih bermanfaat (*more valuable outcomes*).

#### c. *Serve* (Mengabdikan-Melayani)

Warga negara yang sudah teredukasi dengan baik, memiliki keterampilan yang dimanfaatkan dengan baik dan terus berupaya untuk berinovasi serta bereksplorasi, sesungguhnya akan mengarah pada citra PKn di masa depan. Karena pada hakikatnya praksis dari kemelekwacanaan (*lieracy*) yang baik berdampak pada aktivitas atau interaksi sosial yang lebih luas. Seorang warga negara akan memanfaatkan kemampuannya untuk mengabdikan dan melayani demi kebaikan dan kemajuan negara, sekecil apapun perannya. Karena perspektif dan *mindset* nya adalah *how to give value to others*.

Seperti misalnya, seseorang akan berpartisipasi dalam kegiatan demokratis seperti pemilu karena merasa perlu memberikan suara untuk pelaksanaan kebijakan pemerintah yang lebih baik. Hal ini merupakan literasi yang berdampak pada *human life* dan *social processes* yang lebih luas. Sebagaimana dikatakan (Barton & Lee, 2013) *literacy practices are made up of specific activities and at the same time are part of broader social processes...The concept provides the route map for thinking about topics as diverse as the role of agency, and the significance of the body, objects and texts. It clarifies the relations of actions and discourse ... Human life are made up of social practices. That is the reason why we emphasize people's lived experiences and everyday relations to technologies*.

Arti penting literasi digital tidak hanya dikarenakan tingginya terpaan media saja, melainkan adanya beberapa faktor lainnya. Pertama, peran penting informasi dalam proses demokrasi. Kedua, peran penting partisipasi budaya dan kewarganegaraan. Ketiga, berkembangnya budaya populer membuat anak dan remaja semakin banyak mengakses media digital (Koltay, 2011)

Di Indonesia sebagian besar mahasiswa melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai bentuk *service learning* dan pengabdian pada masyarakat. Melakukan hal-hal yang berdampak di lingkungan masyarakat seperti membangun jembatan antar desa atau sekedar membuat kegiatan cek kesehatan masal di sebuah kelurahan. Setidaknya kegiatan rutin ini telah banyak membantu di beberapa wilayah dengan kategori tertinggal, meski belum berdampak lebih luas bagi gagasan atau gerakan baru yang lebih produktif dengan skala besar. Kendati demikian, gerakan seperti KKN dan Pengabdian pada Masyarakat ini merupakan bentuk *serve* dari seorang warga negara (khususnya mahasiswa sebagai warga negara muda).

Untuk menjadikannya berdampak bagi pengembangan PKn masa depan, *service learning* perlu dikembangkan dengan *linkage* di beberapa *platform* yang menghubungkan warga negara dengan asosiasi relawan untuk permasalahan yang lebih khusus. Misalnya ketika ada permasalahan lingkungan dengan sanitasi buruk, maka seorang yang tertarik terlibat bisa bergabung di *platform* yang telah disediakan pemerintah atau asosiasi setempat. Ini akan menjadi solusi bagi kegiatan kerelawanan di Indonesia yang belum sinergis. *Platform* seperti CitizenScience.org dan SciStarter.com di luar negeri membantu menghubungkan proyek yang dikerjakan warga negara dan memfasilitasi siswa ataupun mahasiswa yang akan menjadi *volunteer*. *This work will be key to making the most efficient use of volunteer efforts, meeting their needs and interests and sustaining their involvement*. Ini akan menjadi jembatan warga negaraterkait peran dan identitasnya dalam rangka mengembangkan *civic responsibility* (Kobori et al., 2016)

Contoh di atas merupakan wujud mengabdikan dan melayani sebagai indikator dari penciptaan Pendidikan Kewarganegaraan masa depan yang menyertakan teknologi informasi di dalam prosesnya. Pada kenyataannya, teknologi informasi sangat membantu menghubungkan warga negara di mana saja untuk bergabung dan terlibat dalam proyek *service learning*. *Information Communication Technology (ICT) also offers new opportunities to engage citizens in urban design and decision making* (Bergmark, 2018)

Pada akhirnya PKn di masa depan akan menempatkan warga negara menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat yang terus tumbuh dan berdaya upaya menciptakan perubahan di lingkungan sekitar, mengabdikan dan melayani demi peradaban dan interaksi sosial yang lebih baik di masa depan. *Student well-being* dan *worth life living* sebagai paradigma baru dan tujuan baru PKn akan tercapai jika *civic virtues* dalam konteks *learn-thrive-serve* ini muncul dalam kehidupan sehari-hari secara kontinyu dan tidak muncul tiba-tiba hanya karena insiden tertentu saja. Pandangan ini dapat dijadikan tolak ukur dalam pembentukan Pendidikan Kewarganegaraan di masa depan. Sehingga hal ini akan mampu mengatasi terpaan informasi dan pesatnya perkembangan teknologi dengan kemampuan kognitif warga negara yang kritis, etika digital yang matang dan tentunya kesenjangan yang dapat diatasi.

## KESIMPULAN

PKn di masa depan bertumpu pada beberapa hal, yaitu 1) Pemerataan akses informasi teknologi, sehingga tidak ada lagi kesenjangan digital yang

dialami di Indonesia. Hal ini dikarenakan PKn dan keterampilan digital/teknologi (*digital literacy*) tidak dapat dipisahkan. Keterampilan ini adalah modal untuk menyesuaikan diri dengan dinamika global. Maka dari itu ketersediaan dan keterjangkauan akses adalah refleksi utama dari tantangan PKn di masa depan. 2) *Renew Framing* PKn di masa depan mencakup setidaknya empat komponen yang patut dimiliki seorang pendidik, yaitu *being facilitator*, *being collaborator*, *being connector*, *being innovator* dan *being appreciator*. Keempat komponen ini jika diwujudkan dengan baik diharapkan dapat mencapai pembentukan *digital literacy* serta *digital ethic* sebagai seorang warga negara (*future citizens*). 3) *Learn-Thrive-Serve*, yaitu belajar-mempelajari; berkembang-tumbuh subur; mengabdikan-melayani. Ketiga komponen ini adalah inti dari PKn di masa depan sekaligus muara dari *digital literacy* warga negara dan proses pendidikan yang komprehensif. Warga negara telah tereduksi melalui proses pembelajaran PKn yang menuntutnya untuk mempelajari keterampilan baru, belajar menganalisis dan mengevaluasi sebuah informasi. Untuk kemudian warga negara itu mampu tumbuh dan berkembang memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dengan keterampilan yang dimilikinya. Dengan demikian pada akhirnya PKn di masa depan adalah memproyeksikan penciptaan warga negara yang mampu mengabdikan dan melayani bagi kepentingan bersama dengan keterampilan yang dimilikinya. Bagian ini bisa dikatakan merupakan kombinasi dari *higher order thinking skills* dan *higher moral maturity level*. Terlepas implementasi mengabdikan dan melayani tersebut ada di ruang lingkup yang kecil maupun besar, namun inti dari proses pembelajaran PKn yang diharapkan setidaknya dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. K. (2019). Tantangan Aplikasi Sekolah Pintar Di Kawasan Timur Indonesia. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.33376/ik.v4i1.290>
- Ananda, A. (2020). *Seminar Nasional Kewarganegaraan #2 Pendidikan bagi Warga Negara di Era Baru: Tantangan, Peluang dan Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan*.
- APJII. (2016). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia Survey 2016*.
- Barton, D., & Lee, C. (2013). *Language Online: Investigating Digital Texts and Practices*. Routledge.
- Batubara, D. (2018). *Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI*



- (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan). *Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan)*, 3(1), 48–65.
- Bergmark, P. (2018). Reflections Regarding ICT and a Citizen-centric Future Path of Smart Sustainable Cities: AW4City 2018 Keynote. *The Web Conference 2018 - Companion of the World Wide Web Conference, WWW 2018*, 929–933. <https://doi.org/10.1145/3184558.3191521>
- Dhahir, D. F. (2019). Rancangan Strategi Kominfo Dalam Upaya Mengurangi Kesenjangan Digital. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 20(2), 71. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v20i2.2235>
- Fadilah, N. (2019). Tantangan Dan Penguatan Ideologi Pancasila Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Article History*, 2(2), 66–78.
- Firdaus, M. W. (2020). Persepsi guru terhadap tantangan dan peluang pendidikan. *Naturalistik: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(105), 514–520.
- Khasanah, U., & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI palembang*, 2, 999–1015.
- Kobori, H., Dickinson, J. L., Washitani, I., Sakurai, R., Amano, T., Komatsu, N., Kitamura, W., Takagawa, S., Koyama, K., Ogawara, T., & Miller-Rushing, A. J. (2016). Citizen science: a new approach to advance ecology, education, and conservation. *Ecological Research*, 31(1), 1–19. <https://doi.org/10.1007/s11284-015-1314-y>
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture and Society*, 33(2), 211–221.
- Kominfo. (2019). *Pemerataan Pembangunan Infrastruktur Telekomunikasi Kawasan Indonesia Timur Segara Terwujud*. kominfo.go.id.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: concepts, policies and practices*. Peter Lang.
- Michael, J. (2019). *Kesenjangan Digital Masih Jadi Masalah Besar di Indonesia*. Merdeka.com.
- Mubah, A. S., Wardahni, A., Ponsela, D. F., & Tsauro, M. A. (2017). Problem Dasar Kesenjangan Digital di Asia Tenggara. *Jurnal Global & Strategis*, 10(2), 204. <https://doi.org/10.20473/jgs.10.2.2016.204-220>
- Pasandaran, S. (2020). *Seminar Nasional Kewarganegaraan #2 Pendidikan bagi Warga Negara di Era Baru: Tantangan, Peluang dan Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Potter, W. J. (2009). Media literacy. In W. F. Eadie (Ed.), *21st Century Communication: A Reference Handbook* (hal. 558–570). Sage Publications, Inc.
- Rifauddin, M., & Halida, A. . (2018). Waspada Cybercrime dan Informasi Hoax pada Media Sosial Facebook. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 6(2), 98–111.
- Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2012). *Understanding Media, Culture, and Technology* (7 ed.). Cengage Learning.
- Tripathi, S. (2018). Shaping the Future Citizen. *The International Journal of Advanced Research in Multidisciplinary Sciences (IJARMS)*, 1(02), 1–11.
- Turban, E., Outland, J., King, D., & Lee, J. . (2018). *Innovative EC Systems: From E-Government to E-Learning, E-Health, Sharing Economy, and P2P Commerce*. In *Electronic Commerce 2018: A Managerial and Social Networks Perspective* (9 ed.). Springer.
- Winataputra, U. S. (2020). *Seminar Nasional Kewarganegaraan #2 Pendidikan bagi Warga Negara di Era Baru: Tantangan, Peluang dan Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Winataputra, U. S., & Sapriya. (2006). Paradigma Baru PKn di SD/MI. In *Modul Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Universitas Terbuka.
- Zed. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.

