

Pengembangan literasi digital melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Yudha Pradana ^{a,1}

^a Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta

¹ yudha.pradana@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan literasi digital warga negara khususnya melalui sarana pembelajaran. Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi sarana pengembangan literasi digital warga negara karena secara konsep dan muatan materi terkait dengan kehidupan sosial kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data menggunakan studi pustaka dan observasi. Hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan dapat menjadi sarana pengembangan literasi digital mahasiswa. Pembelajaran dikemas secara kooperatif dan kontekstual dengan mengedepankan kemampuan literasi digital seperti penggunaan media digital untuk mencari informasi, memilah informasi, dan mengolah informasi. Selain itu dikembangkan juga kompetensi literasi digital dengan menghasilkan karya secara kreatif dan melalui penelaahan kritis, serta pembelajaran secara kolaboratif dan berkomunikasi secara efektif.

Kata kunci: warga negara digital, literasi digital, pendidikan kewarganegaraan

ABSTRACT

This research is based on the importance of developing digital literacy of citizens, especially through learning tools. Civics Education courses can be a means of developing digital literacy of citizens because conceptually and materially related to citizenship social life. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection uses literature study and observation. The results of the study note that Civics learning can be a means of developing student digital literacy. Learning is packaged cooperatively and contextually by promoting digital literacy capabilities such as the use of digital media to search for information, sort out information, and process information. In addition, digital literacy competencies are also developed by producing creative work and through critical study, as well as collaborative learning and effective communication.

Keywords: digital citizen, digital literacy, civics education

Copyright ©2020 Universitas Ahmad Dahlan, All Right Reserved

PENDAHULUAN

Pengembangan literasi digital warga negara merupakan sebuah isu yang tidak dapat dielakan dari penetrasi kemajuan informasi dan teknologi yang sangat berkembang pesat dan menjalar pada semua lini kehidupan warga negara. Penetrasi tersebut ditandai dengan maraknya beragam informasi yang dengan mudah dikonsumsi oleh warga negara. Salah satu cara pengembangan literasi digital warga negara adalah melalui sarana pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat menjadi sarana tersebut, mengingat PKn secara tujuan hendak membentuk warga negara yang cerdas dan baik dimana hal tersebut bertalian dengan kemampuan literasi digital warga negara. Selain itu secara konten PKn erat dengan kehidupan sosial kemasyarakatan dan isu-isu kewarganegaraan.

Sederhananya, literasi digital dapat dimaknai sebagai kemampuan penggunaan media digital dalam memperoleh, mengolah, dan

menyampaikan informasi dengan pemilahan dan pemilihan informasi yang akurat dan faktual. Riset Pradana (2018) menyebutkan bahwa pentingnya literasi digital bagi warga negara ialah harus dapat mengidentifikasi kredibilitas sumber informasi dengan rasional dan logis, serta tidak emosional. Pengembangan literasi digital harus dilakukan melalui edukasi media yang menyajikan informasi lengkap dan berimbang sebagai bahan bagi warga negara untuk menjadi warga negara yang aktif dan berperan positif.

Pengembangan literasi digital bagi warga negara juga sejalan dengan pendapat Arif dan Aulia (2016) yang menyatakan bahwa pengembangan kewarganegaraan digital adalah untuk menciptakan masyarakat pengguna teknologi digital dapat dengan baik dan pintar mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri untuk menjadi anggota yang produktif dari masyarakat digital. Hal tersebut juga setidaknya seperti yang disampaikan oleh Nasrullah, dkk. (2017), bahwa perkembangan dunia digital dapat menimbulkan

dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang.

PKn sebagai program pendidikan yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*) dapat menjadi sarana pengembangan literasi digital warga negara. Melalui pembelajaran PKn akan disampaikan isu-isu kewarganegaraan yang kontekstual, aktual, dan faktual untuk dianalisis melalui kemampuan literasi digital warga negara. Pembelajaran yang dilaksanakan dapat diwujudkan secara kooperatif dan berbasis masalah. Melalui pembelajaran PKn tersebut, setidaknya warga negara dapat melakukan kompetensi-kompetensi sebagaimana yang dikemukakan Karpati (2011) yang mencakup: mengakses informasi, memilah informasi, dan mengevaluasi informasi.

Rumusan masalah dalam tulisan ini ialah bagaimana pengembangan literasi digital warga negara melalui pembelajaran PKn? Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengembangan literasi digital warga negara melalui pembelajaran PKn.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Pemilihan metode ini didasarkan pada desain penelitian yang dirancang oleh peneliti, serta kebutuhan akan jawaban-jawaban dari rumusan masalah yang diharapkan akan menjawab mengenai pengembangan literasi digital warga negara melalui PKn.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dicanangkan, maka penulis menetapkan teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data untuk kemudian dianalisis dengan teknik analisa data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan observasi.

Sedangkan teknik analisa data, dilakukan selama penelitian berlangsung, agar data dapat tersusun secara sistematis dan memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan penelitian. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang menyangkut reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Desain Grafis, Konsentrasi Multimedia pada pembelajaran mata kuliah PKn. Penerapan pembelajaran ini dilakukan dengan menyesuaikan kerangka mata kuliah PKn yang berusaha untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa serta membentuk sikap yang sesuai dengan nilai-nilai kewarganegaraan dalam menyikapi isu-isu sosial kemasyarakatan sehari-hari, khususnya yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran PKn dalam pengembangan literasi digital mahasiswa didasarkan pada definisi dari Promethean (2017) bahwa *digital literacy requires critical thinking skills, an awareness of the necessary standards of behaviour expected in online environments, and an understanding of the shared social issues created by digital technologies*. Sejalan dengan hal tersebut, Promethean (2017) juga menyampaikan pentingnya literasi digital dalam pembelajaran karena *digital literacy is necessary to become digital citizens; individuals responsible for how they use technology to interact with the world around them*. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang mengembangkan literasi digital diarahkan untuk menjadi warga digital sebagai individu yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi dalam berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Pembelajaran PKn dikemas secara kooperatif dan kontekstual dengan mengedepankan kemampuan literasi digital seperti penggunaan media digital untuk mencari informasi, memilah informasi, dan mengolah informasi. Selain itu dikembangkan juga kompetensi literasi digital dengan menghasilkan karya secara kreatif dan melalui penelaahan kritis, serta pembelajaran secara kolaboratif dan berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran yang dirancang tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan literasi digital dan pengembangan karakter yang sejalan dengan tujuan PKn secara teoritis dan praktis.

Pembelajaran yang dirancang juga mengakomodir pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pembelajaran tersebut ditopang dengan *information, media and technology skills* dalam lingkup literasi informasi, literasi media, serta literasi teknologi, informasi, dan komunikasi. Selain bersifat aktual dengan mengikuti perkembangan yang ada tersebut pembelajaran yang dirancang sejalan dengan *core* PKn sebagai ilmu dan tujuan pedagogik PKn untuk

membentuk warga negara yang smart and good dengan karakteristik tahu, paham, dan mampu mengimplementasikan hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang dilakukan pada dasarnya mengimplementasikan karakteristik pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan literasi digital. Pengembangan literasi digital dalam pembelajaran setidaknya mampu mengembangkan kemampuan: mengakses informasi dengan mudah, mengelola informasi yang diperoleh, serta mengintegrasikan dan mengevaluasi informasi (Karpati, 2011).

Dalam pembelajaran PKn yang dilakukan, materi yang disampaikan ialah mengenai demokrasi dan hak asasi manusia. Pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa mengenai demokrasi dan hak asasi manusia, serta memunculkan sikap berperilaku demokratis dan perilaku menjunjung tinggi hak asasi manusia. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dimana dalam dua pertemuan pertama dosen memberikan materi dan dilakukan diskusi kelompok yang bersifat heterogen kemudian pertemuan

berikutnya masing-masing kelompok tersebut menyajikan hasil kajiannya dan dilakukan diskusi serta curah pendapat.

Sifat pembelajaran yang kooperatif setidaknya untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok heterogen, mampu menyampaikan gagasan dalam kelompok, dan menghargai dan menghormati perbedaan pendapat. Kontekstual dilakukan bahwa pembelajaran menyajikan berbagai permasalahan kemasyarakatan aktual dan faktual yang terjadi dalam kehidupan mereka. Kooperatif dan kontekstual ini merangsang mahasiswa untuk memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar serta menyajikan pemecahan masalah atas masalah yang dikaji.

Dalam konteks tersebut penguasaan keterampilan literasi digital dilakukan dengan penggunaan media digital untuk memperoleh informasi akurat dan kredibel dari setidaknya tiga sumber valid untuk kemudian didiskusikan dalam kelompok. Melalui penggunaan media digital, pengembangan literasi digital diharapkan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Tabel 1 Penguasaan Keterampilan Literasi Digital

Keterampilan	Deskripsi
Mengakses informasi	Menggunakan media digital untuk mencari informasi yang kredibel dan akurat baik secara sumber maupun konten
Mengelola informasi	Menghimpun berbagai informasi yang diperoleh dengan analisa yang logis dan rasional
Mengevaluasi informasi	Menyampaikan informasi yang telah diperoleh secara tepat dengan menggunakan media digital yang variatif

Sumber: Penulis, 2019

Tabel 2 Kompetensi Literasi Digital yang Dikembangkan

Kompetensi	Deskripsi
Kolaborasi	Bekerja sama dengan keterampilan interpersonal dan berhubungan dengan tim yang kuat
Kreatif	Menyajikan ide dan menghasilkan karya melalui media digital yang variatif
Berpikir kritis	Menganalisis suatu masalah melalui penalaran yang rasional dan logis terhadap informasi yang diperoleh melalui media digital
Komunikasi	Berhubungan dengan orang lain secara efektif dan efisien
Etis	Berperilaku sesuai etika dalam mengakses informasi melalui media digital

Sumber: Penulis, 2019

Pembelajaran PKn yang telah dilakukan setidaknya juga merujuk pada pembentukan *digital citizen* sebagaimana diidentifikasi oleh International Society for Technology in Education

(ISTE) (2016) dimana mahasiswa mampu untuk *recognize the rights, responsibilities and opportunities of living, learning and working in an interconnected digital world, and they act and model in ways that are safe, legal*

and ethical. Kemampuan tersebut berupa pengenalan hak dan kewajiban, bekerjasama dalam kehidupan yang saling terkoneksi, serta mampu menampilkan hal yang etis dan legal.

Di samping itu, melalui pembelajaran PKn yang dilakukan untuk mengembangkan literasi digital, mahasiswa berperan sebagai digital citizen sebagaimana diidentifikasi oleh ISTE (2016) sebagai berikut:

- a. *Cultivate and manage their digital identity and reputation and are aware of the permanence of their actions in the digital world.*
- b. *Engage in positive, safe, legal and ethical behavior when using technology, including social interactions online or when using networked devices.*
- c. *Demonstrate an understanding of and respect for the rights and obligations of using and sharing intellectual property.*
- d. *Manage their personal data to maintain digital privacy and security and are aware of data-collection technology used to track their navigation online.*

Hal tersebut sejalan dengan implementasi PKn melalui pembelajaran sebagai sarana pembentukan *smart and good citizen* yang ditopang oleh keterampilan menggunakan media digital dan status sebagai *digital citizen* yang tidak mampu dielakkan dalam perkembangan kehidupannya sebagai seorang warga negara dalam era kekinian. Selain penyelarasan dengan penggunaan media digital, pembelajaran PKn yang dilakukan sejalan dengan temuan Benazaria (2018) bahwa pelajaran PPKn dapat menumbuhkan dan mengembang literasi digital yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta menumbuhkan kesadaran akan penggunaan media digital dan internet. Sehingga muncul etika digital dalam penggunaan media digital dan internet. PPKn mata pelajaran yang berperan menumbuhkan etika digital pada peserta didik sebagai warganegara muda yang meliputi pemahaman peserta didik tentang penggunaan media digital secara positif dan bertanggung jawab, dan bagaimana cara berkomunikasi secara daring dengan aman.

KESIMPULAN

Pembelajaran PKn sebagai sarana pengembangan literasi digital mahasiswa didasarkan pada perkembangan pembelajaran dalam era kekinian serta *core* PKn secara teoritis dan praksis untuk membentuk *smart and good citizen*. Pembelajaran dilakukan secara kooperatif dan kontekstual dengan ditopang oleh keterampilan abad ke-21 yang meliputi information, media and technology skills dengan

kemampuan literasi untuk mencari informasi, memilah informasi, dan mengolah informasi. Selain itu dikembangkan juga kompetensi literasi digital dengan menghasilkan karya secara kreatif dan melalui penelaahan kritis, serta pembelajaran secara kolaboratif dan berkomunikasi secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang memungkinkan riset ini dapat terlaksana, khususnya Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Politeknik Negeri Media Kreatif atas fasilitasi kegiatan riset ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, D. B., & Aulia, S. S. (2016). Kewargaan digital, penguatan wawasan global warga negara, dan peran PPKn. *Internasional Seminar "Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Bidang Keilmuan dan Program Pendidikan dalam Konteks Penguatan Daya Saing Lulusan*, 393–398.
- Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v10i1.8331>
- International Society for Technology in Education. (2016). *ISTE Standards for Students*. <https://www.iste.org/standards/for-students>
- Karpati, A. (2011). Digital literacy in education. *IITE Policy Brief*, May, 1–12.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I. P., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi pendukung literasi digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi kewarganegaraan digital dalam literasi digital. *UJEC*, 3(2), 168–182.
- Promethean. (2017). *Digital literacy in the classroom. How important is it?* Promethean Blog. <https://resourced.prometheanworld.com/digital-literacy-classroom-important/>