



Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Memperkuat *Digital Right* dan Tanggung Jawab Warga Negara

Rita Angraini^{1*}, Muhammad Prima Ersya^{*}

¹Program Studi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*rita15@fis.unp.ac.id

Article Info

Article history:

Received 1st September 2024

Revised 29th November 2024

Accepted 2nd December 2024

Keywords:

Civic Education
Digital Citizenship
Digital Rights
Responsibilities

ABSTRACT

This article analyzes the role of civic education in enhancing citizens' digital rights and responsibilities, emphasizing the need for wise use of technology. While citizens have the freedom to access internet technology, they are equally obliged to act responsibly and respect others when using it. This study adopts a conceptual approach by reviewing relevant articles and books. The analysis highlights that civic education plays a pivotal role in fostering responsible digital behavior. Civic education holds a strategic position in preparing citizens to meet global challenges, particularly through initiatives such as integrating digital citizenship topics into the national education curriculum. It also recommends innovations in digital-based learning models and emphasizes the importance of training and workshops for teachers. These initiatives aim to equip educators with the ability to adapt to new digital environments, encourage creativity, provide constructive feedback, and utilize various digital platforms effectively in the learning process. By embedding these practices, civic education can significantly contribute to creating informed, responsible digital citizens capable of balancing their rights and obligations in the digital age.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.
©2024 by the author(s).



Corresponding Author:

Rita Angraini
Prodi PPKn, FIS
Universitas Negeri Padang
rita15@fis.unp.ac.id

PENDAHULUAN

Globalisasi dan perkembangan pesat di bidang teknologi informasi telah membawa perubahan besar di banyak negara di dunia, termasuk Indonesia. Di satu sisi, pengaruh teknologi informasi memberi kemudahan, kebermanfaatan dan telah digunakan secara teratur dan efisien (Moss Berger, 2008). Pada konteks ini kita melihat transformasi besar-besaran melanda dunia pendidikan, transportasi, dan perdagangan. Teknologi informasi telah berhasil mengubah berbagai aspek terpenting dari kehidupan manusia. Namun, di sisi lainnya, muncul pula dampak negatif dari perkembangan ini, yang antara lain telah menimbulkan krisis intelektual, moral, dan nilai. Dalam berinteraksi di dunia maya, generasi muda khususnya, cenderung mengabaikan hak serta tanggung jawab dalam penggunaan teknologi secara bijak. Hal ini misalnya terlihat dari maraknya praktik plagiarisme, penyebaran berita hoax, *bullying*, penghujatan, judi online dan masalah-masalah sosial lainnya.

(Krutka, 2017) menyebut bahwa dewasa ini penting bagi generasi muda untuk mempertahankan eksistensi kehidupan sosialnya melalui dunia digital. Generasi yang lahir di sekitaran tahun 1990-an, pada umumnya memiliki pemahaman yang baik dalam penggunaan teknologi informasi, akan tetapi tertinggal pada aspek tanggungjawab penggunaannya (Barbara, 2018). Sebagai akibatnya banyak tindakan atau perbuatan mereka cenderung keluar dari aturan-aturan yang ada. Selain itu ada juga kekhawatiran yang muncul terkait privasi, keamanan dan akses terhadap konten yang tidak sesuai untuk anak muda. Banyak contoh kasus yang menunjukkan bahwa banyak situs online yang gagal melindungi privasi dan informasi pribadi penggunanya (Gabaikanngwe, 2023). Beberapa tahun terakhir terjadi pelanggaran hak digital anak (hak privasi), dan ini merupakan tanggungjawab lembaga terkait untuk melindungi hak digital mereka (Nottingham, 2022). Oleh karena itu perlu memulai pengajaran tersistemasi akan teknologi sejak usia dini oleh keluarga (Hollandsworth, 2011). Tugas ini merupakan tugas yang perlu dilakukan oleh orang tua dan masyarakat, yakni tugas yang berkulat di seputar pengajaran pada individu agar mampu bertanggungjawab dan sadar diri ketika berinteraksi di dunia digital (Ohler, 2011). Meningkatnya penggunaan teknologi dan munculnya contoh-contoh penyalahgunaan menjadi keharusan bagi semua pihak untuk menanamkan kesadaran kewarganegaraan digital kepada anak-anak (Hollandsworth, 2017).

Diskursus terkait lingkungan online yang sehat, produktif, berkesadaran, saling hormat menghormati, penuh tanggungjawab serta kontributif terhadap keadilan sosial, kini menyeruak menjadi diskursus yang mendapat banyak perhatian publik (Karaduman, 2014; Richard, 2010). Pada konteks ini, literasi digital dianggap dapat memberikan dampak positif pada perbaikan demi keselamatan anak-anak. Inovasi dan perbaikan dalam pemanfaatan platform pembelajaran digital dinilai perlu terus menerus dikembangkan guna menjawab berbagai tantangan akibat perkembangan dan pemanfaatan platform digital (Nottingham, 2022). Agar generasi muda mampu menggunakan teknologi internet secara bijak, maka selain kebebasan dalam penggunaan, juga perlu ditanamkan pemahaman tentang tanggung jawab dalam pemanfaatannya. Tulisan ini berpandangan bahwa pelaksanaan hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah, dalam hal ini melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan instrumen yang tepat untuk mempersiapkan warga negara dalam menghadapi persoalan penerapan hak dan kewajiban di platform digital. PKN memiliki fitur-fitur pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk membentuk kepribadian warga negara pada konteks pergaulan global di dunia digital. Pendidikan kewarganegaraan mencerminkan pendekatan maksimal yang bertujuan untuk memastikan peserta didik siap untuk mengambil peran sebagai warga global yang dewasa, produktif, dan bertanggung jawab. Lulusan abad 21 harus dilengkapi dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang kompeten, bertanggung jawab serta manusiawi. Setidaknya ada tujuh keterampilan yang harus dimiliki siswa pada abad 21 yaitu: (1) berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, (2) mampu berkolaborasi dan memiliki pengaruh sebagai pemimpin, (3) lincah dan memiliki kemampuan beradaptasi (4) memiliki inisiatif dan jiwa kewirausahaan, (5) mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan, (6) mampu mengakses dan menganalisis informasi, dan (7) memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi (Wagner, 2014). Diharapkan siswa mampu memiliki satu set *social skills* dalam menghadapi tantangan global yang terintensifikasi sedemikian rupa oleh kehadiran berbagai platform digital.

Tujuan tulisan ini adalah melengkapi studi-studi terdahulu yang kurang memperhatikan keragaman dimensi persoalan yang terkait hak dan tanggungjawab warga negara dalam penggunaan teknologi. Secara khusus tulisan ini bermaksud menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki posisi penting dalam mewujudkan warga negara global sehingga mampu menjadi warga digital yang baik dan cerdas. Tulisan ini didasarkan pada suatu argumen bahwa pentingnya kurikulum kewarganegaraan digital dalam kurikulum nasional pendidikan di Indonesia.

METODE

Artikel ini dikaji menggunakan pendekatan konseptual dengan cara menganalisis buku teks atau buku ajar dengan beberapa artikel dan peraturan-peraturan relevan. Analisis konseptual dibangun berdasarkan teori atau pengertian teoritis. Menurut Jon Jonker (2011) model konseptual merupakan: 1) konstruksi verbal atau visual yang membantu untuk membedakan antara apa yang penting dan yang tidak penting, 2) sebuah model yang menawarkan kerangka kerja yang menggambarkan secara logis hubungan kausal antara faktor-faktor yang berkaitan. Model konseptual dapat mempromosikan hal yang masuk akal atau makna dalam situasi tertentu, dan 3) model konseptual menciptakan realitas konseptual, dalam arti mampu menghasilkan pemahaman kolektif, karena model ini didasarkan pada bahasa yang berasal dari pengertian teoritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Digital Citizenship, Digital Right dan Tanggung Jawab

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada era digital hendaklah menyesuaikan pada konteks. Upaya mendukung siswa dalam masyarakat digital dan menanamkan norma perilaku tertentu. Dengan kata lain, meningkatkan kesadaran mereka untuk menjadi warga digital membutuhkan pelatihan dan panutan (Hollandsworth, 2011). Ada lima cara teknologi yang dapat disesuaikan dalam pembelajaran yakni: pilih lingkungan belajar, temukan peluang belajar baru, mendukung ekspresi kreatif, memberikan umpan balik yang tepat, dan menyediakan berbagai cara untuk berinteraksi dengan konten. Hal ini dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di kelas, baik secara daring maupun luring, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hak dan tanggungjawab digital merupakan salah satu elemen dari pembelajaran kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital menyiratkan penggunaan teknologi melalui norma-norma yang kompatibel dan perilaku bertanggungjawab, sehingga tugas warga negara adalah berpartisipasi dalam media online untuk menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab (Ribble, 2009). Pendapat para peneliti terkait sembilan elemen kewarganegaraan digital antara lain yakni: 1) Akses digital terkait dengan partisipasi elektronik warga negara dalam masyarakat. 2) Perdagangan digital yakni pembelian dan penjualan barang secara elektronik. 3) Komunikasi digital yaitu pertukaran informasi elektronik. 4) Literasi digital terkait proses pembelajaran tentang teknologi dan pemanfaatan teknologi. 5) Etiket digital, yakni standar perilaku dalam prosedur elektronik. 6) Hukum digital, yaitu tanggungjawab elektronik dalam tindakan dan perbuatan. 7) Hak dan tanggungjawab digital, yakni persyaratan dan kebebasan yang diberikan kepada semua orang di dunia digital. 8) Kesehatan dan kebugaran digital, yaitu kesejahteraan fisik dan psikologis di dunia teknologi digital. 9) Keamanan digital (perlindungan diri), yakni tindakan pencegahan elektronik untuk menjamin keselamatan (Erdogen, 2020).

Hak dan tanggungjawab dalam penggunaan teknologi digital di sekolah, dapat dicerminkan dalam beberapa aspek. Misalnya terkait tanggungjawab, siswa mengunduh musik secara ilegal dari sebuah situs dan siswa menyalin materi dari internet. Strategi yang dapat dilakukan oleh guru PKn adalah menjelaskan atau menggambarkan biaya jika mengunduh secara ilegal dari internet. Guru juga dapat membuka dialog tentang perasaan siswa jika materi mereka diunduh tanpa izin, diskusikan dengan siswa tentang kode etik sekolah jika melanggar dan konsekuensi/hukuman yang akan diterima. Guru juga dapat mendiskusikan dengan siswa tentang persepsi mereka terkait penggunaan teknologi secara etis maupun tidak etis dan diskusikan hukuman yang pantas untuk pelanggaran tersebut dan juga terkait hak cipta.

Terkait dengan hak, persoalan yang banyak dihadapi di sekolah adalah tidak adanya perlindungan terhadap tenaga administrasi di bidang teknologi informasi komputer dan belum adanya kebijakan dari sekolah terkait perlindungan pada siswa yang melanggar etika di dunia maya. Strategi yang dapat dilakukan, diantaranya: sosialisasi terkait hak digital siswa oleh sekolah, mengajarkan pada siswa tentang hak digitalnya, melibatkan komunitas sekolah terkait pentingnya kebijakan sekolah tentang penggunaan teknologi secara bijak, memberikan informasi pada siswa terkait hal yang pantas dan tidak pantas dalam penggunaan teknologi internet dan melibatkan siswa tentang perbedaan antara hak di sekolah dan di luar sekolah saat menggunakan teknologi (Iste, 2014).

Hak digital mencakup hak atas kebebasan berekspresi, hak atas privasi, hak untuk menghargai pekerjaan pribadi, hak atas akses digital dan hak atas identitas pribadi. Adapun tanggungjawab digital melingkupi tindakan melaporkan penindasan, pelecehan, *sexting* atau pengiriman atau penerimaan pesan, foto, atau video yang bersifat seksual melalui perangkat digital, pencurian identitas, mengutip karya yang digunakan untuk sumber penelitian, mengunduh musik, video, dan materi lainnya secara *ilegal*. Guru dapat mencontohkan dan mengajarkan siswa tentang penggunaan teknologi dengan bijak, seperti: tidak memalsukan identitas personal dengan cara apapun. Jadi dapat dipahami bahwa pentingnya pengetahuan, pemahaman dan pengamalan kebebasan dan tanggung jawab siswa dalam penggunaan teknologi secara bijak agar siswa mampu bertindak sesuai dengan aturan yang berlaku.

B. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Abad 21

Abad 21 merupakan era yang dikenal dalam konsep era pengetahuan (*knowledge age*), dimana seluruh dimensi kehidupan sekarang didasarkan pada pengetahuan, baik dalam pendidikan, pengembangan dan pemberdayaan masyarakat, ekonomi dan industri. Dalam menghadapi Abad 21 ini, Indonesia dituntut untuk bisa mengimbangi perkembangan zaman agar kehidupan bisa tumbuh. Pembangunan karakter ini dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang mengintegrasikan antara kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi informasi. Melalui pendidikan (baik formal maupun non formal) dapat dibentuk karakter individu yang sesuai dengan nilai-nilai dalam keluarga dan masyarakat. Hal ini sangat penting dilakukan mengingat pengaruh globalisasi yang dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan moral individu. Pendidikan karakter mampu membentengi individu dalam menghadapi eksese-eksese globalisasi di Indonesia.

Di abad 21 setiap negara di dunia menghadapi berbagai permasalahan. Ada tiga permasalahan global utama yang dihadapi negara-negara di seluruh dunia. Ketiga permasalahan itu meliputi: (1) berkembangnya ekonomi global; (2) semakin pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi; dan (3) meningkatnya populasi penduduk dunia yang diikuti dengan munculnya permasalahan lingkungan (Cogan, 1998). Dunia semakin kompleks dan saling terkait yang menimbulkan berbagai permasalahan global yang perlu diselesaikan (Titus, 1999; Cogan, 1999). Hal ini dapat diatasi melalui pendekatan baru dalam pendidikan kewarganegaraan yang disebut Charles Titus sebagai “*global civic culture*” melalui pendidikan kewarganegaraan (*civic education*). *Global civic culture* adalah titik pandang sekaligus dedikasi baru pendidikan kewarganegaraan pada skala lintas negara dan lintas budaya. Oleh karena itu PKn memiliki peran strategis dalam membangun wawasan global warga negara. Dalam hal ini, proses pembelajaran peserta didik tidak sebatas memahami hak dan kewajiban warga negara dan struktur pemerintahan saja, melainkan secara komprehensif termasuk mempersiapkan warga negara menjadi warga global.

PKn mampu membekali peserta didik di sekolah dengan pengetahuan tentang isu-isu global, budaya, lembaga dan sistem internasional. PKn berguna untuk membangun wawasan global peserta didik sebagai warga negara muda. Hal ini disebabkan karena generasi muda akan menghadapi tatanan dunia baru. Setiap hari mereka berinteraksi dengan orang-orang yang berbeda, baik dalam hal suku, agama, ras, gender, bahasa maupun ekonomi. Perbedaan tersebut cenderung akan memicu munculnya permasalahan dalam hal ketidakadilan, lingkungan, kesenjangan dan lain sebagainya. Untuk itulah generasi muda pada abad 21 ini harus memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang kompeten dan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan harus memiliki orientasi untuk membekali generasi muda dalam menghadapi dunia global.

Dalam rangka mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad 21, maka pendidikan kewarganegaraan haruslah merubah konsepsinya, yakni dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran transformatif, dengan mengakui dan menghargai identitas budaya yang berbeda. Wawasan ini berakar dari pengetahuan akademik yang diharapkan mampu memiliki

pemahaman, sikap serta keterampilan untuk menghadapi segala kesenjangan yang terjadi dalam masyarakat dan dunia internasional (Bank, 2008). Dengan pembelajaran tranformatif ini siswa mampu berfikir kritis, reflektif serta berdialog secara interaktif untuk mengkonfirmasi segala permasalahan yang terjadi. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mendorong peserta didik untuk mampu berfikir kritis. Peserta didik yang memiliki kesadaran tinggi mampu untuk menjadi warga negara karena memiliki sikap teliti, runut, bertanggung jawab, dapat diandalkan, serta mampu menghargai harkat dan martabat setiap orang. Hal-hal tersebut adalah modal utama untuk menjadi warga negara dunia. Pembelajaran abad 21 hendaknya meliputi kemampuan 4 C, yakni; siswa mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah secara inovatif dan kreatif. Di samping itu, siswa hendaknya juga memiliki kemampuan literasi dan pembelajaran berbasis pada HOTS (*high other thinking skill*).

C. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Memperkuat Hak dan Tanggung Jawab Warga Negara dalam Penggunaan Teknologi secara Bijak

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada era digital ini haruslah menyesuaikan pada konteks. Menurut (Hollandsworth, 2011) upaya untuk mendukung siswa dalam masyarakat digital dan menanamkan norma perilaku tertentu berguna untuk meningkatkan kesadaran mereka untuk menjadi warga digital. Hal ini tentunya membutuhkan pelatihan dan keteladanan. Ada lima cara teknologi yang dapat disesuaikan dalam pembelajaran yakni: 1) pilih lingkungan belajar, 2) temukan peluang belajar baru, 3) mendukung ekspresi kreatif, 4) memberikan umpan balik yang tepat dan 5) menyediakan berbagai cara untuk berinteraksi dengan konten.

Hal-hal tersebut di atas dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di kelas, baik secara daring maupun luring, sehingga berbagai tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun penerapan teknologi dalam pembelajaran diantaranya adalah dengan mengadakan *video conference* untuk tetap terhubung dengan guru dan teman sebaya, berlatih menulis dengan mengirim surat dan email ke teman dan kerabat, mengatur tanggal bermain virtual untuk anak-anak yang lebih kecil dan mengatur waktu untuk berbincang-bincang dengan teman-teman, dan secara teratur melakukan panggilan video dengan kakek nenek dan anggota keluarga lainnya. Komunikasi virtual dapat membantu anak agar untuk dapat lebih memahami kemajuannya dalam berbagai mata pelajaran yang dipelajari.

Cara orang tua dan guru dalam menggunakan teknologi untuk memfasilitasi koneksi dan kerjasama antara lain bisa dilakukan dengan cara meminta kepada anak untuk berbagi proyek dan tulisan mereka, dengan cara membuat situs web atau galeri foto, atau memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berbagi pengalaman, terlibat dalam kelas diskusi digital serta kerjasama kelompok kecil yang diatur agar dapat saling memberikan dorongan dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi pernyataan, komentar yang terkait dengan intuisi dan perasaan mereka, serta dengan cara membuat ruang untuk koneksi informal dan dukungan pribadi secara teratur.

Menurut (Ribble, 2012) ada empat tahap kerangka kerja penggunaan teknologi yaitu: 1) meningkatkan kesadaran dan keterlibatan siswa untuk melek teknologi dan memahami masalah penyalahgunaan teknologi tersebut baik perangkat keras maupun lunak sehingga mereka lebih sadar akan penggunaan yang tepat. 2) adanya praktek terpadu dari bimbingan guru terkait penggunaan teknologi yang tepat. 3) pemodelan dan demonstrasi guru terkait penggunaan teknologi secara tepat baik di sekolah, rumah dan masyarakat. 4) adanya umpan balik dan analisis yang mengacu pada peran sekolah dalam menyediakan waktu dan tempat bagi guru dan siswa untuk mendiskusikan penggunaan teknologi untuk memastikan pergeseran/perubahan penggunaan teknologi ke arah yang lebih baik/bijak.

Kerangka kerja ini berfungsi untuk membantu pendidik dalam menanamkan “kesadaran” di kalangan siswa dan memperkuat rasa benar dan salah dalam penggunaan teknologi digital secara bertanggungjawab dan dapat diterima secara sosial. Bagian dari kurikulum dapat mencakup survei yang dikembangkan untuk memungkinkan siswa untuk melaksanakan sikap dan perilaku yang bertanggungjawab. Hasil studi Dlinger (2015) menunjukkan perlunya memasukkan keterampilan kewarganegaraan digital ke dalam pelajaran sekolah untuk mengajarkan siswa agar mandiri dan untuk menghasilkan perilaku online yang bertanggungjawab. Mendidik warga digital dalam masyarakat digital yang berkembang sangat penting bagi semua orang guna mengembangkan atribut dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga digital yang bertanggungjawab, hormat dan proaktif. Tujuan sebenarnya pendidikan di era digital adalah memberdayakan peneliti, pendidik, siswa dan keluarga agar bisa menjadi pengguna sekaligus pencipta yang empatik dan bertanggungjawab untuk memelihara komunitas digital yang menghargai dan mempraktikkan kewarganegaraan digital yang positif.

Pelatihan tentang penggunaan teknologi yang bertanggungjawab, aman dan etis harus melingkupi semua anggota masyarakat. Semua individu harus diberikan pelatihan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan, minat, kemampuan dan keterampilan mereka. Semua individu membutuhkan perhatian, terutama mereka yang berada dalam kelompok sosial yang kurang beruntung, yang mendapati diri mereka terkucil secara digital. Pendidikan kewarganegaraan digital harus didasarkan pada nilai-nilai serta berlanjut pada penanaman nilai-nilai tersebut.

Ada tiga langkah untuk menjaga siswa agar tetap aman saat belajar menjadi warga digital yakni: 1) tinjau perjanjian penggunaan yang tepat dengan siswa, antisipasi potensi masalah yang muncul dan mempersiapkan siswa dengan strategi untuk mengatasi hambatan-hambatan masalah potensial. Mintalah siswa membuat norma untuk menggunakan dan mengembangkan akibat jika terjadi pelanggaran norma. 2) komunikasikan tujuan penggunaan alat baru pada orang tua, mengundang orang tua untuk memperkenalkan aplikasi. Siswa dan orang tua bersama-sama menggunakan aplikasi tersebut. 3) memberikan komunikasi dan dukungan berkelanjutan bagi siswa dan keluarga.

Tiga langkah di atas akan sangat membantu siswa dan orang tua mempertahankan pandangan positif terhadap teknologi. Menurut (Ribble, 2012) dalam bukunya *Raising A Digital Child*, menjelaskan bahwa kewarganegaraan digital harus dipandang sebagai cara berfikir, dan bila

memungkinkan pendidik harus menemukan cara-cara untuk memasukkan pelajaran kewarganegaraan digital (beserta contohnya) di kelas. Warga digital adalah warga yang bertanggungjawab, terampil dalam menggunakan internet untuk membeli/menjual produk (jasa dengan aman), bertanggungjawab, memiliki kecakapan etis, serta, memahami hak dan kewajiban dalam pergaulan online serta dapat menggunakan teknologi secara positif.

KESIMPULAN

Globalisasi secara tidak langsung mengharuskan kita untuk menjadi warga negara global. Berbagai kemajuan teknologi informasi secara langsung maupun tidak langsung mampu mengubah pola pikir, sikap dan tindakan. Untuk itu setiap individu perlu membentengi diri agar mampu menghadapi perubahan tersebut. Pendidikan kewarganegaraan bisa melakukan ‘tugas’ tersebut, karena ditujukan untuk membentuk watak dan kepribadian warga negara Indonesia yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Dalam pembelajaran di sekolah, guru harus mampu memberikan porsi yang besar dalam pembentukan aspek afektif (disamping aspek kognitif dan psikomotorik). Hal ini dapat dilakukan dengan menyusun berbagai model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berfikir kritis, berkarakter baik, dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan masa depan hendaklah berusaha menciptakan satu konfigurasi kesadaran masyarakat yang bertanggung jawab dan menyadari bahwa efek samping dari globalisasi dapat menimbulkan berbagai konsekuensi yang tidak diinginkan. Untuk itu maka pendidikan di era globalisasi harus mampu menciptakan warga global yang memiliki rasa toleransi dan memiliki kesadaran untuk menerima keberagaman budaya melalui perbuatan yang demokratis. PKN juga harus siap membuat individu menjadi warga global yang adaptif terhadap isu-isu global serta memiliki nilai-nilai demokratis, mampu berfikir kritis dan reflektif, serta mau berpartisipasi dalam masyarakat.

REFERENSI

Banks, J. A. (2008). “Diversity, Group Identity, and Citizenship Education in A Global Age”, dalam *Educational Researcher*, 37 (3), hlm. 129-139.

Barbara, Burgess. (2018). *Preparing Millenials an Digital Citizens and Socially and Environmentally Responsible Business Profesionals in a Socially Irresponsible Climate*. Proceeding of the 83rd Annual Conference of the Association for Business Communication, October 24-27 2018, Miami Florida, USA.

Cogan, J J. (1998). *Citizenship For The 21st Century : An International Perpective On Education*. London : Kogan Page Limited.

Cogan, J. J. (1999). *Developing The Civic Society: The Role of Civic Education*. Bandung: CICED.

Gabaikanngwe. E.M, Kinyanjui. G. G. (2023). An Analysis of the Implementation of Children's Rights in the Digital World: A Case Study of Botswana. *Procedia Computer Science* 219 (2023) 614- 618.

Hollandsworth, R., Dowdy, L. ve Donovan, J. (2011). Digital citizenship in K-12: It takes a village. *TechTrends*, 55(4), 37-47.

Hollandsworth, R., Donovan, J. ve Welch, M. (2017). Digital citizenship: You can't go home again. *TechTrends*. 61, 524–530.

International Society for Technologi in Education (ISTE). (2014).

Jonker. J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.

Karaduman, H. ve Öztürk, C. (2014). Sosial bilgiler dersinde dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerin öğrencilerin dijital vatandaşlık tutumlarına etkisi ve dijital vatandaşlık anlayışlarına yansımaları. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi* 5(1), 38-78.

Krutka, D. G. ve Carpenter, J. P. (2017). Digital citizenship in the curriculum. *Educational Leadership*, 75(3), 50-55.

Mossberger, K., Tolbert, C. J. ve McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship: The internet, society and participation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Nottingham. E, Stockman. C, Burke, M. (2022). Education in Data fied World: Balancing Children's Rights and School's Responsibilities in the Age of Covid19. *Computer Law & Security Review* 45 (2022) 105664.

Ohler, J. (2011). Digital citizenship means character education for the digital age. *Kappa Delta Pi Record*, 48(1), 25-27.

Ribble, M., & Bailey, G. (2009). *Digital Citizenship at All Grade Levels*. Learning & Leading with Technology. ISTE. Retrieved April 12, 2017

Ribble, M. S. (2012). Digital citizenship for educational change. *Kappa Delta Pi Record*, 48, 148-151

Richards, R. (2010). Digital citizenship and web 2.0 tools. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* 6(2), 516-522.

Titus, C. (1999). Civic Education untuk Pemahaman Global, dalam Branson, M.S. dkk. (eds.), *Belajar Civic Education Dari Amerika*, alih bahasa Syafruddin, M.Y. Alimi, & M. N. Khoiron. Yogyakarta: LKIS dan The Asia Foundation (TAF).

World Economic Forum. (2021). Here's how digital transformation and sustainability can flourish together.