

PENGUATAN ETIKA DIGITAL PADA SISWA UNTUK MENANGGULANGI PENYEBARAN BERITA BOHONG (HOAX) DI MEDIA SOSIAL MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Anggi Yoga Pramanda, Moh Muchtarom*, Rima V. P. Hartanto

Program Studi PPKN, FKIP, Universitas Sebelas Maret

Abstract: The objective of the research was to describe the strengthening digital ethics in students to tackle spread of false news (hoax) in social media through civic education (study Senior High School/ Vocational High School at Surakarta) The research approach is descriptive qualitative. The result of the research . First, Civic Education is important enough to accommodate the vision of citizenship by preparing student to have economic competition, complex productivity work, global security, and development of internet media is crucial for the sustainability of democracy. Second, strengthening digital ethics to tackle spread of false news (hoax) in social media through civic education by students senior high school/ vocational high school at Surakarta involved three stages: learning planning, implementation, and evaluation. The implementation stage teacher was carried out strengthen ethic digital to students with varied method of learning, movement of literacy, and school programs like cyber class, e-learning- digital class, and PAS online. Third, obstacles to strengthening digital ethics are students ability, socioeconomic status, teacher's skills,

Key word: digital ethics, hoax (hoax), Citizenship Education, Social Media

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penguatan etika digital pada siswa untuk mengatasi penyebaran berita palsu (hoax) di media sosial melalui pendidikan kewarganegaraan (studi SMA / SMK di Surakarta). Pendekatan penelitian adalah deskriptif kualitatif Hasil penelitian: Pertama, Pendidikan Kewarganegaraan cukup penting untuk mengakomodasi visi kewarganegaraan dengan mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetisi ekonomi, pekerjaan produktivitas yang kompleks, keamanan global, dan pengembangan media internet adalah krusial untuk keberlanjutan demokrasi. Kedua, memperkuat etika digital untuk menangani penyebaran berita palsu (hoax) di media sosial melalui pendidikan kewarganegaraan oleh siswa menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif dan sikap peduli lingkungan siswa sebelum dan setelah diterapkan perangkat SSP berbasis PBL. sekolah menengah atas / sekolah menengah kejuruan di Surakarta yang melibatkan tiga tahap: perencanaan pembelajaran, implementasi, dan evaluasi. Pengajar tahap implementasi seperti yang dilakukan memperkuat etika digital untuk siswa dengan beragam metode pembelajaran, gerakan literasi, dan program sekolah seperti kelas cyber, e-learning-kelas digital, dan PAS online. Ketiga, hambatan untuk memperkuat etika digital adalah kemampuan siswa, status sosial ekonomi, keterampilan guru,

Kata kunci: etika digital, berita bohong (hoax), Pendidikan Kewarganegaraan, Media Sosial

PENDAHULUAN

Kemajuan globalisasi berkembang semakin cepat dengan adanya pemanfaatan dari kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan kemudahan bagi manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Jarak bukan lagi permasalahan untuk menjalin komunikasi. Sehingga manusia dapat berinteraksi dengan manusia yang lain kapanpun dimanapun. Dalam dasawarsa terakhir bahwa perkembangan teknologi informasi saat ini telah merubah transformasi tatanan sosial masyarakat. Kebanyakan dari proses perubahan ini didasarkan kepada produksi informasi. (Kalidjernih 2011:67). Dampaknya yang meluas dan komprehensif sehingga membawa perubahan pula di dalam sektor-sektor yang dimasukinya.

Proses informasi yang cepat berkembang dan mudah disaksikan tersebut dengan menggunakan internet. Internet seolah suatu kebutuhan yang sangat berharga bagi kehidupan saat ini. Kebutuhan terhadap akses informasi tersebut, sesungguhnya telah menjadikan

manusia haus akan proses informasi. Sehingga diperlukan suatu proses pembelajaran yang baik terhadap akses internet tersebut oleh warga negara..

Kehadiran internet membuat semua orang dapat dengan mudah menjadi penyebar informasi. Media sosial facebook, twitter, instagram, dan path menjadi wahana baru berekspresi dan beropini yang memungkinkan orang berbicara maupun menulis secara bebas ke publik tentang apa saja. Media sosial saat ini tidak lagi sebagai sarana interaksi dan komunikasi, tetapi sudah menjadi sarana dalam pengakuan akan jati diri, online shop, bertukar pikiran, bahkan efek lain yang ditimbulkan munculnya fenomena baru seperti ujaran kebencian, penipuan online, berita bohong, dan sejenisnya.

Peredaran informasi yang saat ini begitu sangat luas juga didorong dengan adanya kemajuan di bidang teknologi informasi. Ribuan informasi tersebut tersebar dengan adanya media sosial saat ini. Melalui media sosial orang bisa menyebarkan berbagai informasi yang mereka dapatkan yang mana informasi tersebut belum jelas kebenarannya atau kevalidannya. Bahkan orang akan sering melakukan penyebaran berita seakan-

akan ingin diakui keberadaannya dalam era informasi saat ini.

Kondisi tersebut bisa menjadi peluang positif namun juga bisa menjadi peluang yang mampu menciptakan dis-integrasi bangsa. Sebagaimana kita ketahui bahwa saat ini kita sedang dihadapkan dengan maraknya peredaran berita bohong, hoax, ujaran kebencian yang viral baik di media online maupun media sosial.

Kegaduhan di media sosial dapat berdampak dalam kehidupan riil karena media sosial ini juga membentuk konstruksi pemaknaan tentang asumsi sosial kita. Kegaduhan yang terjadi di media online semacam itu kerap kali menggunakan sentimen identitas yang bermuara pada hujatan dan kebencian dan karenanya dapat melunturkan semangat kemajemukan yang menjadi landasan masyarakat dalam berbangsa. Pada akhirnya konsep tentang kebhinekaan mengalami dekonstruksi oleh argumen-argumen yang ikut dibentuk melalui media sosial. Di sisi lain, persoalan mengatasi kegaduhan di media sosial melalui penegakan hukum juga tidak perlu merusak semangat kebebasan

berekspresi dalam sistem yang demokratis.

Berdasarkan penelitian Kominfo setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia sudah sangat akrab dan sering menghabiskan waktu dengan dunia digital, dan pengawasan orang tua terhadap anak dalam menggunakan media digital sangat lemah. (<https://kominfo.go.id/index.php> diakses pada tanggal 2 Desember 2017) Lemahnya pengawasan orang tua tersebut disebabkan orang tua yang kurang menguasai dan ketinggalan dalam penggunaan media digital. Berdasarkan fenomena tersebut, adanya perilaku yang menunjukkan pada penurunan moral dan etika remaja saat ini adalah lemahnya pengawasan orang tua terhadap anak, dan terlalu permisifnya orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak. Padahal tidak semua informasi pada media digital layak dikonsumsi oleh anak, penggunaan media sosial yang cenderung digunakan sebagai media untuk membully, hate speech atau ujaran-ujaran kebencian yang tersebar di media digital, cyber crime, pornografi dan lain-lain, merupakan konten-konten negatif yang terdapat dalam media digital.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, pendidikan memiliki peran yang penting dalam mengajarkan dan menumbuhkan kewarganegaraan digital kepada peserta didik sebagai warga negara muda. Salah satu mata pelajaran yang mampu menumbuhkan kerakter kewarganegaraan digital pada peserta didik adalah melalui mata pelajaran PKn. Budimansyah (2010: 9) mengemukakan dalam praktiknya Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Selain itu, diperlukan pula adanya pendidikan dan ketrampilan khusus dalam menyiapkan warga negara agar dapat berkontribusi serta memasuki masyarakat digital, yakni dibekali dengan pengetahuan *Digital Citizenship* sebagai seperangkat karakteristik dari warga negara digital. *Digital Citizenship* is the ability to participate in society online (Mossberger, Karen. Dan Tolbert, Caroline. 2008:1).

Digital Citizenship merupakan sebuah konsep yang membantu guru, tokoh teknologi, orang tua untuk memahami tentang murid masyarakat muda/ pengguna teknologi menggunakan teknologi sewajarnya. *Digital Citizenship* lebih dari hanya alat untuk mengajar, tetapi cara mempersiapkan siswa/pengguna teknologi memasuki sebuah masyarakat yang penuh dengan teknologi. *Digital Citizenship* merupakan suatu kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat jaringan yang mana salah satu elemennya adalah etika digital.

Mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang mengemban tugas membentuk karakter warganegara, harus membimbing siswa untuk menjadi warga digital yang beretika. Isman. Dkk (2014: 73) mengemukakan yang dimaksud dengan kewarganegaraan digital adalah kemampuan warganegara untuk menggunakan teknologi dengan kompeten, memahami konten digital dan dapat menilai kredibilitasnya, membuat, meneliti dan berkomunikasi dengan alat yang tepat, serta berpikir kritis tentang peluang etis dan tantangan dunia digital,

membuat pilihan yang aman, bertanggung jawab, dan memiliki etika dalam penggunaannya.

Kurikulum 2013, Pendidikan Kewarganegaraan sebenarnya sudah merancang kompetensi dasar yang menunjang untuk menciptakan warga negara untuk dapat menghadapi kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Misal di kelas XII terdapat satu kompetensi dasar yang berisi tentang pengaruh positif dan negatif kemajuan IPTEK terhadap negara dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Namun praktek di lapangan materi yang diajarkan ke siswa tidak ada yang mengajarkan bagaimana peserta didik disiapkan untuk menjadi warga negara digital. Padahal dengan kemajuan teknologi saat ini pengetahuan tentang bagaimana menjadi warga negara digital yang baik sangat diperlukan. Sehingga siswa hanya mengetahui pengaruh positif dan negatif dari perkembangan IPTEK, siswa belum paham bagaimana hak, tanggung jawab, etika dalam menghadapi dan menggunakan kemajuan teknologi yang ada.

Oleh karena itu, untuk memasuki masyarakat jaringan diperlukan pengetahuan dan ketrampilan terutama tentang etika yang harus dimiliki oleh setiap warga negara digital. Pemahaman akan etika digital ini diharapkan mampu membawa warga negara digital ke arah yang lebih positif sehingga terwujud misi *Smart And Good Citizen*. Sebagaimana Visi Kurikulum dan Pembelajaran PKN di Abad ke-21 pada dasarnya terpusat pada pengembangan “learning intelligence” dalam dimensi-dimensi “Social, cultural, political, economic, and technological intelligences” (Winataputra dan Budimansyah 2012:3). Warga negara di Abad ke-21 diharapkan menjadi “Civic Learner”(warga negara pembelajar) melalui pengembangan kecerdasan belajar. Globalisasi dan kemajuan teknologi menjadi hal yang tidak bisa dihindari oleh warga negara. Sehingga perlu pengembangan kecerdasan teknologi dari warga negara sebagai sebuah pegangan dan pemahaman bagi warga negara untuk bagaimana hidup dalam era *Digital Citizenship*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin meneliti lebih jauh mengenai penguatan etika digital pada

siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial melalui Pendidikan Kewarganegaraan (studi SMA/SMK di Surakarta).

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk 1) Mengetahui urgensi penguatan etika digital pada siswa dalam menanggulangi hoax yang dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. 2) Mengetahui penerapan penguatan etika digital siswa SMA/SMK di Surakarta dalam menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial. 3) Mengetahui hambatan dan solusi penerapan penguatan etika digital siswa SMA/SMK di Surakarta dalam menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial.

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah. Pertama manfaat teoritis, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk membangun kecerdasan teknologi (technological intellegences)warga negara di era digital sebagai instrumen menuju untuk menjadi seorang warga negara global. Oleh karena itu PKn diharapkan menjadi wahana dalam mempersiapkan warga negara muda untuk

memasuki masyarakat digital melalui konsep Kewarganegaraan digital untuk menciptakan kecerdasan teknologi. Kedua, manfaat praktis, diharapkan menumbuhkan kesadaran etika peserta didik dalam menggunakan teknologi agar tidak terjerumus melakukan penyebaran berita bohong yang mana dapat menyebabkan disintegrasi bangsa, sehingga peserta didik dapat dengan bijak dan memiliki tanggung jawab dalam menggunakan media digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Peneliti berusaha menyajikan data deskriptif berupa keterangan atau tanggapan dari informan, observasi lapangan, studi dokumen yang berhubungan dengan objek masalah penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial melalui Pendidikan Kewarganegaraan (studi SMA/SMK di Surakarta).

Penelitian ini menggunakan teknik sampling yang sering digunakan

dalam penelitian kualitatif yaitu purposive sampling. Menurut Sugiyono (2010:300) menyebutkan bahwa “Purposive Sampling yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Purposive sampling pada penelitian ini adalah Pakar Pendidikan Kewarganegaraan, guru Pendidikan Kewarganegaraan dan siswa-siswi SMA/SMK di Kota Surakarta.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, 1) wawancara (interview), jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. 2) Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan pasif yaitu peneliti mengamati kegiatan subjek yang diamati namun tidak terlibat dalam kegiatan. 3) Analisis dokumen, ialah mencatat dan mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang isinya berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian. Uji validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode. Sedangkan analisis data menggunakan pendapat Miles dan Huberman (Sutopo, 2002:91) yang menyebutkan tiga komponen utama dalam proses analisis, yaitu reduksi

data, sajian data, dan penarikan simpulan serta verifikasi. Prosedur pada penelitian ini yaitu, studi awal, menetapkan proposal penelitian, melaksanakan penelitian, melakukan analisis dan menyusun reduksi data, dan menyiapkan sajian data.

PEMBAHASAN

Urgensi Penguatan Etika Digital pada Siswa dalam Menanggulangi Hoax Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Adanya kemajuan teknologi berdampak pada terjadinya gejala penurunan etika pada siswa. Penurunan etika yang terjadi akibat penggunaan media digital dapat diantisipasi dan diminimalisir melalui lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan terutama sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kewarganegaraan digital yang baik. Warga negara digital harus memiliki ketrampilan, pengetahuan, akses internet dan teknologi yang bertanggung jawab. Seiring dengan kemajuan teknologi yang telah terintegrasi ke dalam kehidupan peserta didik, maka sekolah harus mengeksplorasi kewarganegaraan digital sebagai pendekatan alternatif.

Adanya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi tersebut sehingga menyebabkan kemudahan untuk mendapatkan informasi. Informasi sekarang tidak hanya bisa di dapatkan lewat media cetak saja namun sekarang hanya dengan genggaman, informasi apapun dapat diakses seketika itu juga. Dengan banyak informasi tersebut menimbulkan suatu heterogenitas informasi yang mana informasi tersebut sangat kompleks yang mana terdapat beberapa informasi belum tentu kebenarannya.

Dengan adanya kondisi tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan cukup penting untuk dapat mengakomodir visi kewarganegaraan di era *Digital Citizenship* saat ini. Upaya untuk merespon perubahan masyarakat global dan tantangan yang menyertainya dengan melakukan revitalisasi Pendidikan Kewarganegaraan dengan menyiapkan para siswa memiliki kompetensi ekonomi, produktivitas kerja yang kompleks, keamanan global, dan perkembangan media internet yang sangat krusial bagi keberlangsungan demokrasi.

Aspek-aspek kecakapan yang dikembangkan untuk membekali siswa menjadi warga negara digital diantaranya meliputi *civic literacy*, *global citizenship*, *Digital Citizenship*. Pertama *civic literacy* difokuskan pada pengetahuan warga negara tentang hak dan kewajiban yang bersifat lokal, nasional, maupun global termasuk bagaimana implikasi dari kebijakan-kebijakan pemerintah di sektor publik, ketersediaan informasi dan kemudahan mengaksesnya, serta partisipasi warga negara dalam menyelesaikan persoalan masyarakat.

Kedua, *global citizenship* merupakan serangkaian upaya penyiapan warga negara untuk memiliki kemampuan berbahasa asing, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dalam kaitannya dengan interaksi antarbudaya yang berbeda, pengetahuan dasar yang mencakupi terkait aspek geografi, politik, ekonomi, dan sains serta kapabilitas untuk memahami suatu persoalan dan bertindak dengan pengetahuan secara interdisipliner dan multidisipliner.

Aspek yang ketiga yaitu *Digital Citizenship* melalui pemahaman tentang keamanan menggunakan internet,

mengetahui internet, mengetahui cara menemukan mengatur dan membuat konten digital, pemahaman tentang cara berperan untuk meningkatkan tanggung jawab dalam interaksi antarbudaya, serta pemahaman tentang hak dan kewajiban menggunakan media internet.

Pendidikan Kewarganegaraan harus mampu mengikuti perubahan sesuai dengan perubahan zaman. Hal tersebut dapat kita temukan apabila kita membedah muatan Kurikulum 2013 hasil revisi tahun 2016. Dalam Kurikulum 2013 hasil revisi tersebut terlihat bahwa sudah ada upaya yang menjadikan siswa tidak terbatas lagi sumber belajarnya pada buku atau diktat pembelajaran. Bahkan dikatakan guru Pendidikan Kewarganegaraan harus berupaya memanfaatkan jaringan internet dalam pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran berbasis jaringan sehingga pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi proses pembelajaran yang terpadu (*blended learning*). Kebutuhan akan literasi media internet semakin terlihat di jenjang Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan karena banyak dituliskan tentang penggunaan bahan belajar dari

berbagai sumber (buku, media cetak maupun elektronik) dengan komponen yang meluas menggunakan berbagai sarana dan sumber informasi.

Pada konteks inilah Pendidikan Kewarganegaraan membekali siswanya sebagai penikmat kemajuan teknologi kearah hal-hal yang produktif. Apalagi kalau guru memberikan tugas mencari informasi di internet guna mendukung keluasan materi pembelajaran, maka siswa harus dipertemukan dengan konten-konten materi yang inovatif dan padat isi. Dengan kata lain maka peran Pendidikan Kewarganegaraan bukan saja sebagai *resources* informasi, melainkan menyiapkan *attitude* dan *self control* bagi warganet.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat strategis dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hal tersebut setidaknya dapat dicermati dari: Pertama, cakupan materi pengetahuan/subtansi tentang nilai dan moral. Kedua, berupaya menginternalisasikan nilai-nilai karakter kepada warga negara untuk membentuk warga negara yang baik. Ketiga, mendorong peserta didik berperilaku sesuai dengan karakter yang tangguh, keempat,

Pendidikan Kewarganegaraan berusaha membentuk watak atau karakter warga nega sesuai dengan kepribadian bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan secara psikopedagogis/andragogis dan sosiokultural dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi dalam konteks penguasaan pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), ketrampilan kewarganegaraan (civic skills), dan karakter kewarganegaraan (civic dispositions).

Penerapan Penguatan Etika Digital pada Siswa dalam Menanggulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) di Media Sosial

Penerapan penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA/SMK Kota Surakarta dilaksanakan melalui Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Pembelajaran.

Penguatan etika digital dalam perencanaan pembelajaran dilakukan dengan cara menyisipkan atau mengintegrasikan nilai-nilai etika digital dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan merencanakan suatu komponen pembelajaran (tujuan, materi,

strategi dan metode, langkah-langkah, sumber bahan, dan penilaian) sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang optimal.

Penguatan etika digital dalam RPP dilakukan dengan pengintegrasian nilai-nilai karakter yang berasal dari pengembangan materi dan silabus. Dari sisi kewajiban guru, hal ini menjadi penemuan baru bahwa ada guru yang benar-benar mau mengembangkan penguatan etika digital yang dilakukan dengan pengintegrasian etika digital, sehingga guru Pendidikan Kewarganegaraan dapat mengembangkan karakter siswa terutama karakter di bidang teknologi maka ketercapaian dari kompetensi dalam mendidik karakter yang baik akan maksimal.

Pembelajaran dalam pendidikan karakter adalah pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan atau dirujuk pada suatu nilai. Ketertarikan siswa terhadap pelajaran dan dapat meresapi materi serta nilai-nilai etika digital yang diintegrasikan dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh sifat dan karakter guru.

Kurikulum 2013 menuntut adanya student center learning dimana siswa sendiri menjadi sumber belajar. Metode ceramah tidak selalu jelek, terkadang ada materi yang tidak dapat disampaikan tanpa menggunakan metode ceramah. Selain metode ceramah guru menggunakan metode diskusi, dimana metode ini juga mengajarkan etika digital kepada siswa untuk dapat menggunakan perangkat elektronik sesuai dengan instruksi dan kebutuhan, menggunakan perangkat elektronik yang tidak membahayakan orang lain, menghargai karya orang lain dengan mencantumkan sumber, serta mendukung hak dan akses digital secara sama rata.

Selain ceramah dan diskusi, metode yang sering digunakan oleh guru adalah presentasi dan tanya jawab. Metode presentasi dan tanya jawab ini setidaknya mengajarkan etika digital kepada siswa untuk menumbuhkan sikap menghargai privasi orang lain, menumbuhkan sikap sopan santun dengan semua orang, menumbuhkan sikap peka terhadap keberadaan orang lain dengan tidak menggunakan perangkat elektronik dimiliki.

Gerakan literasi yang diintegrasikan dalam setiap proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 revisi tahun 2016 saat ini sangat dibutuhkan guna mendukung penguatan etika digital siswa yang mana dalam era ini penyebaran hoax begitu masif sehingga menuntut siswa untuk dapat mengolah dan memilih informasi yang akurat. Dalam Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA/SMK yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membagi literasi ke dalam lima komponen. Pertama, yaitu kemampuan mendengar, membaca, dan menulis. Kedua, yaitu kemampuan untuk mengembangkan basic literacy ke arah pemanfaatan sumber dari perpustakaan. Ketiga, berupa kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik, media digital, dan memahami penggunaannya. Keempat, kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti perangkat keras, perangkat lunak, serta etiket dan etika dalam pemanfaatan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet(literasi

teknologi). Kelima, pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat (Millner: 2002)

Setiap sekolah sendiri memiliki program yang berbeda-beda seperti cyber class, e-learning, kelas digital, PAS online yang mana program-program tersebut apabila digunakan secara maksimal dapat digunakan sebagai upaya sekolah dan guru dalam meningkatkan etika digital siswanya. Evaluasi yang digunakan dalam mengukur penguatan etika digital pada siswa menggunakan penilaian pengetahuan dan penilaian sikap. Dalam penilaian sikap guru menggunakan teknik penilaian dengan observasi dan teknik penilaian teman sejawat untuk mengetahui etika digital pada setiap peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Kewarganegaraan sudah menggunakan evaluasi dengan baik, sehingga anak mempunyai etika digital tidak hanya di dalam kelas saja namun untuk digunakan dalam praktik ke-

hidupan sehari-hari. Adanya pengintegrasian nilai-nilai etika digital dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah berpengaruh untuk mengubah perilaku siswa khususnya untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial

Pendidikan Kewarganegaraan dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan kewarganegaraan yang demokratis maka perlu di dukung oleh semua pihak terutama siswa itu sendiri dan lingkungan sekolah sebagai warga digital itu sendiri. Dengan adanya social culture tersebut di dalam lingkungan persekolahan, maka peserta didik hendaknya dapat turut serta memberikan Pendidikan Kewarganegaraan secara informal kepada masyarakat agar terhindar dari aktivitas penyebaran berita bohong sehingga akan tercipta masyarakat digital yang cerdas dan baik dalam menghadapi perkembangan teknologi (Almagor:2012)

Hambatan dan Solusi Penerapan Penguatan Etika Digital pada Siswa dalam Menanggulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) di Media Sosial Melalui Pendidikan Kewarganegaraan

Hambatan dalam penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (melalui Pendidikan Kewarganegaraan di SMA/SMK Kota Surakarta) adalah faktor dari peserta didik. Menurut guru Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu adanya latar belakang atau status sosial yang berbeda-beda mempengaruhi etika digital setiap siswa, hal ini berkaitan dengan hak dan akses digital yang tidak sama rata. Kemudian dari tingkat kemampuan siswa dalam menyerap informasi berbeda-beda sehingga menimbulkan ketidakmampuan siswa dalam menanggapi apa yang diarahkan oleh guru itu sendiri.

Kedua, faktor dari pendidik. Minimnya kemampuan guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam menggunakan media digital, sehingga guru kalah canggih dengan siswa. Akibat dari hal tersebut guru tidak dapat mengontrol aktivitas siswa dalam hal menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.

Terakhir dari lingkungan, yaitu berkaitan dengan masa-masa pemilu yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat, mau tidak mau penyebaran berita bohong marak terjadi untuk menyerang

figur yang berkontestasi dalam pemilu tersebut. Kemudian faktor pergaulan siswa sendiri yang saat ini sangat memperhatikan akibat dari majunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Hasbiansyah:2008).

Oleh karena itu dilakukan beberapa solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Solusi yang dilakukan oleh pendidik maupun sekolah untuk menghadapi hambatan dalam penguatan etika digital siswa adalah, perlunya internalisasi penguatan nilai-nilai karakter yang diselipkan atau diintegrasikan pada saat proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga guru tidak hanya fokus pada segi kognitif siswa saja, namun juga merambah ke aspek afektif dan psikomotor siswa.

Perlu adanya belajar bersama, karena hakikat dari pendidikan adalah belajar dan mengajar, sehingga guru yang belum mampu menggunakan media digital dengan baik bisa belajar dari siswa atau diadakan workshop pelatihan. Dari kegiatan saling belajar antara guru dan siswa maka akan timbul hubungan yang harmonis antara siswa dengan guru sehingga kegiatan belajar bersama ini

dapat mendukung hak dan akses digital yang secara sama rata.

Intensivitas dan kontinuitas dalam memberikan nasehat-nasehat kepada siswa perlu selalu dilakukan, mengingat siswa yang masih remaja merupakan pribadi yang masih perlu bimbingan, sehingga jangan bosan-bosan untuk selalu menasehati siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: Pertama Pendidikan Kewarganegaraan cukup penting untuk dapat mengakomodir visi kewarganegaraan di era *Digital Citizenship* saat ini. Upaya untuk merespon perubahan masyarakat global dan tantangan yang menyertainya dengan melakukan revitalisasi Pendidikan Kewarganegaraan dengan menyiapkan para siswa memiliki kompetensi ekonomi, produktivitas kerja yang kompleks, keamanan global, dan perkembangan media internet yang sangat krusial bagi keberlangsungan demokrasi.

Kedua, Penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong (hoax) di media sosial oleh siswa SMA/SMK Kota

Surakarta melalui Pendidikan Kewarganegaraan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Tahap perencanaan pembelajaran tahap ini nilai-nilai etika digital diintegrasikan atau diselipkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pengintegrasian nilai-nilai etika digital pada setiap materi atau Kompetensi Dasar berbeda yang disesuaikan dengan materi atau Kompetensi Dasar yang akan diajarkan. Tahap pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan penguatan etika digital pada siswa melalui Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode yang variatif sesuai dengan materi yang disampaikan..

Gerakan literasi yang dilakukan akan menambah wawasan siswa sehingga siswa akan mampu untuk berpikir kritis terhadap informasi yang mereka dapatkan. Selain itu program sekolah seperti cyber class, e-learning, kelas digital. Dan PAS online merupakan upaya yang telah dilakukan oleh sekolah sebagai wahana untuk dapat meningkatkan etika digital dalam merespon perkembangan teknologi yang sudah memasuki ranah pendidikan. Pada tahap

evaluasi, guru Pendidikan Kewarganegaraan melakukan evaluasi terkait penguatan etika digital pada siswa dalam menanggulangi penyebaran berita bohong dengan evaluasi afektif siswa. Penilaian didasarkan dengan cara atau metode observasi, lembar pengamatan, maupun penilaian teman sejawat.

Ketiga, hambatan dalam penguatan etika digital pada siswa untuk menanggulangi penyebaran berita bohong melalui Pendidikan Kewarganegaraan di SMA/SMK Kota Surakarta ialah, kemampuan siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru berbeda-beda sehingga menimbulkan ketidakmampuan siswa untuk melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Faktor lingkungan yang sedang memasuki tahun politik menimbulkan situasi dimana fenomena hoax menjadi tak terhindarkan dan faktor pergaulan siswa sendiri yang semakin hari semakin jauh dari etika. Solusi untuk menghadapi hambatan tersebut ialah, internalisasi nilai-nilai karakter yang dilakukan oleh guru tidak hanya fokus pada materi saja

namun juga merambah ke aspek afektif siswa. Kegiatan saling belajar antara guru dan siswa setidaknya mendukung terciptanya hubungan yang harmonis antara guru dan siswa. Serta perlunya intensivitas dan kontinuitas internalisasi nilai-nilai karakter karena siswa pada dasarnya selalu butuh bimbingan

Bagi guru hendaknya membekali siswa dengan nilai-nilai etika digital, karena etika digital sekarang sangat diperlukan dalam menghadapi perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga mampu menciptakan warga negara digital yang berkarakter kuat. Bagi siswa hendaknya selalu menjunjung nilai-nilai etika digital yang mencerminkan perilaku pengguna dunia maya yang baik tidak hanya dilingkungan sekolah saja namun juga dilingkungan masyarakat. Bagi masyarakat hendaknya dapat menjadi kontrol bagi perilaku siswa SMA/SMK dalam menciptakan perilaku penyebaran berita bohong sehingga mampu mewujudkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan anti hoax.

DAFTAR PUSTAKA

- Almagor, Cohen, Ralph. 2012. Responsibility of and Trust in ISPs. *Knowledge, technology and policy*. Vol.23 issue 3 (2010)
- Anonim. 2003. Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.inherent-dikti-net/files/sisdiknas.pdf>. Diunduh tanggal 1 Desember 2017
- Budimansyah, Dasim. 2010. Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa. Bandung. Widya Aksara Press.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA/SMK. Jakarta. Dirjen Dikdas Kemendikbud
- H.B. Sutopo. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta : UNS Press. <https://kominfo.go.id/index/php> diakses pada tanggal 2 Desember 2017)
- Isman, Aytakin , Ozlem Canan Gungoren. 2014. *Digital Citizenship*. TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol. 13. 1
- Kalidjernih, Freddy. 2011. Puspa Ragam Konsep dan Isu Kewarganegaraan. Bandung. Widya Aksara Press.
- Millner, Henry. 2002. *Civic literacy*. How inform citizens make democracy work. London: Tuft University
- Mossberger, Karen & Caroline J Tolbert. 2008. *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Partisipation*. Cambride. MIT Press
- O. Hasbiansyah, "Pendekatan fenomenologi: Pengantar Praktik penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi", *Journal Of Mediator*, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2008), 165
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Winataputra, U. & Budimansyah, D., 2007. Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan ajar, dan Kultur Kelas. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPS UPI.