

Reorientasi Pembelajaran PKn melalui Cybergogy sebagai Respons Krisis Kewargaan Digital: Systematic Literature Review Multidisiplin

M Januar Ibnu Adham^{1,2} T Heru Nurgiansah³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia¹
Program Doktor Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia²

Program Studi PPKn, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta³

Email: m.januar.ibnuadham@fkip.unsika.ac.id¹ m.januar.ibnuadham@upi.edu²
nurgiansah@upy.ac.id³

Abstrak

Krisis kewargaan digital yang ditandai oleh disinformasi, polarisasi opini, dan perilaku tidak beradab pada ruang daring menuntut peninjauan ulang arah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang perguruan tinggi. Tujuan kajian dirumuskan untuk menelaah secara multidisipliner dimensi krisis tersebut serta menyusun kerangka reorientasi pembelajaran PKn berbasis kerangka Cybergogy. Lokasi penelusuran dokumen meliputi basis data Scopus, Web of Science, Garuda Kemdikbudristek, dan Google Scholar. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan sistematis terhadap tiga puluh tiga dokumen akademik dari bidang pendidikan, psikologi, sosiologi-komunikasi, dan ilmu politik yang terbit antara tahun 1994 hingga 2025, dianalisis melalui teknik sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan tiga dimensi krisis kewargaan digital, yakni krisis epistemik, krisis psikososial, dan krisis deliberatif-politik, yang berkorespondensi dengan tiga domain Cybergogy, yaitu kognitif, emosi, dan sosial. Korespondensi tersebut melandasi Model Reorientasi PKn-Cybergogy sebagai peta operasional pembelajaran PKn yang responsif terhadap krisis kewargaan digital bagi generasi warga negara digital.

Kata Kunci: Cybergogy, Krisis Kewargaan Digital, Pembelajaran Pkn, Multidisiplin

Abstract

The digital civic crisis marked by disinformation, opinion polarization, and uncivil online behavior demands a reorientation of Civic Education (PKn) learning at the higher-education level. The objective was formulated to examine the crisis multidisciplinary and to construct a reorientation framework for PKn learning grounded in the Cybergogy framework. Documents were retrieved from the Scopus, Web of Science, Garuda Kemdikbudristek, and Google Scholar databases. A qualitative systematic literature study was conducted on thirty-three academic documents from education, psychology, sociology-communication, and political science published between 1994 and 2025, analyzed through a thematic synthesis technique. Findings reveal three dimensions of digital civic crisis, namely epistemic, psychosocial, and deliberative-political crises, corresponding to Cybergogy's three domains: cognitive, emotional, and social. This correspondence underlies the PKn-Cybergogy Reorientation Model as an operational map for crisis-responsive PKn learning for the digital-citizen generation.

Keywords: Cybergogy, Digital Citizenship Crisis, Civics Education, Multidisciplinary



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Ruang digital pada dekade ketiga abad ke-21 telah menjelma menjadi arena utama pembentukan kesadaran kewargaan, sekaligus menjadi sumber ancaman baru bagi kehidupan demokrasi. Survei penggunaan internet nasional secara konsisten mencatat lonjakan waktu interaksi warga muda pada media sosial, kondisi yang berkorelasi langsung dengan terpaan hoaks, ujaran kebencian, dan polarisasi identitas politik. Fenomena tersebut oleh sejumlah

kalangan disebut sebagai krisis kewargaan digital, sebuah kondisi ketika ruang siber, yang semula diharapkan memperluas partisipasi demokratis, justru melahirkan defisit kepercayaan publik, fragmentasi wacana, dan kemerosotan kesantunan berinteraksi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang perguruan tinggi menghadapi tuntutan mendesak untuk merespons kondisi tersebut, sebab kurikulum PKn konvensional pada umumnya dirancang pada era ketika ruang publik digital belum menjadi arena utama pembentukan kesadaran kebangsaan.

Konteks Indonesia memperlihatkan pola serupa pada skala yang signifikan. Lembaga survei digital nasional mencatat ribuan konten hoaks tersebar setiap tahun pada platform media sosial, dengan generasi muda usia kuliah menjadi kelompok pengguna paling intensif sekaligus paling rentan terpapar polarisasi opini menjelang momentum politik elektoral. Kondisi tersebut memperlihatkan jurang antara kompetensi literasi digital teknis, yang relatif tinggi pada generasi digital native, dengan kompetensi kewargaan digital substantif, yang meliputi kemampuan menilai kredibilitas sumber dan berdialog secara beradab lintas perbedaan pandangan. Jurang tersebut menegaskan urgensi reorientasi pembelajaran PKn yang tidak sekadar mengajarkan keterampilan teknologi, melainkan juga membentuk disposisi dan keterlibatan psikologis pembelajar terhadap ruang digital.

Kajian sepuluh tahun terakhir memperlihatkan dua jalur perkembangan akademik yang berjalan terpisah. Pada jalur pertama, Wang dan Kang (2006) merumuskan kerangka *Cybergogy* sebagai model pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan tiga domain keterlibatan pembelajar, yakni kognitif, emosi, dan sosial. Kerangka tersebut kemudian diperluas oleh Mureşan (2014) untuk pengembangan kompetensi transversal pada pembelajaran sepanjang hayat, serta oleh Suhaimi, Adnan, dan Puteh (2020) untuk pembelajaran matematika transformatif. Pada jalur kedua, kajian kewargaan digital berkembang pesat melalui kerangka empat dimensi yang dirumuskan Choi (2016), yakni etika, literasi media dan informasi, partisipasi, dan resistensi kritis, kerangka yang diperdalam oleh Heath (2018) melalui penautan tipologi warga negara Westheimer dan Kahne (2004) dengan praktik kewargaan digital. Fajri, Budimansyah, dan Komalasari (2022) telah menyintesis 41 artikel Scopus tentang kewargaan digital dalam pembelajaran PKn, namun sintesis tersebut berhenti pada dimensi partisipasi politik dan demokrasi, tanpa menjelaskan mekanisme keterlibatan kognitif-emosi-sosial yang melandasi pembentukan kompetensi tersebut.

Tiga domain *Cybergogy* yang dirumuskan Wang dan Kang (2006) memiliki penekanan konseptual berbeda satu sama lain. Domain kognitif menekankan keterlibatan pembelajar dalam memproses informasi, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan baru melalui sumber daya digital yang melimpah namun tidak selalu kredibel. Domain emosi menekankan rasa nyaman, percaya diri, dan keterhubungan emosional pembelajar terhadap lingkungan belajar daring, aspek yang kerap terabaikan pada desain pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi semata pada penyampaian materi. Domain sosial menekankan interaksi kolaboratif, dialog, dan pemaknaan bersama antarpembelajar melalui forum dan proyek digital. Ketiga domain tersebut pada hakikatnya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembelajaran secara umum, sementara penelitian terdahulu belum menelaah potensi ketiga domain tersebut sebagai kerangka respons pedagogis terhadap krisis kewargaan yang bersifat lintas disiplin.

Ribble, Bailey, dan Ross (2004) merumuskan norma perilaku teknologi yang pantas sebagai dasar etis kewargaan digital, sementara Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) membuktikan secara empiris bahwa penggunaan internet yang terampil dan rutin berkorelasi dengan partisipasi sipil dan politik yang lebih tinggi. Tadlaoui-Brahmi, Çuko, dan Alvarez (2022) menemukan bahwa pembelajaran kewargaan digital pada pendidikan dasar kerap

terbatas pada tugas teknis generik tanpa praktik kewargaan kritis, sedangkan tinjauan kekinian oleh Sirvermez dan Onan (2025) terhadap dua puluh enam studi empiris periode 2004 hingga 2024 melaporkan adopsi strategi gamifikasi dan kolaborasi daring yang terus bertambah, namun tanpa pertalian eksplisit dengan kerangka keterlibatan pembelajar seperti *Cybergogy*.

Di luar bidang pendidikan, kajian krisis kewargaan digital berkembang pada disiplin lain secara independen. Wardle dan Derakhshan (2017) merumuskan kerangka gangguan informasi (*information disorder*) yang membedakan misinformasi, disinformasi, dan malinformasi sebagai akar epistemik krisis tersebut. Suler (2004) dari bidang psikologi menjelaskan efek disinhibisi daring (*online disinhibition effect*) yang menjadi dasar psikologis perilaku agresif dan tidak beradab pada interaksi siber, sedangkan boyd (2014) memaparkan cara remaja menavigasi identitas dan kerentanan pada ruang publik berjejaring. Sunstein (2017) dari bidang ilmu politik menjelaskan bagaimana algoritme personalisasi melahirkan kamar gaung (*echo chamber*) dan kaskade siber (*cybercascade*) yang mempercepat polarisasi wacana demokratis. Ketiga jalur disiplin tersebut, meskipun saling berkaitan secara substansial, hingga kini belum disatukan ke dalam satu kerangka pedagogis PKn yang koheren.

Winataputra dan Budimansyah (2007) mendiagnosis tiga sumber kegagalan struktural pengembangan PKn pada kurikulum konvensional Indonesia, yakni kerigidan alokasi waktu kurikuler, dominasi metode tatap muka konvensional, dan keterbatasan ruang improvisasi pedagogis guru. Winataputra (2016) menegaskan kedudukan akademik PKn sebagai disiplin yang menyiapkan warga negara demokratis melalui tiga kedudukan kelembagaan, yakni sebagai mata pelajaran sekolah, mata kuliah perguruan tinggi, dan cabang ilmu pendidikan sosial. Ketiga sumber kegagalan struktural tersebut relevan ditinjau ulang pada konteks krisis kewargaan digital, sebab kerigidan kurikuler dan dominasi metode konvensional menyulitkan PKn merespons dinamika krisis yang berubah cepat pada ruang digital. Pendekatan multidisipliner makin diakui sebagai keharusan metodologis dalam kajian pendidikan kewargaan kontemporer, sebab persoalan kewargaan digital pada hakikatnya bersifat lintas batas keilmuan, melibatkan dimensi kognitif dari psikologi pendidikan, dimensi struktural dari komunikasi massa, serta dimensi institusional dari ilmu politik. Perguruan tinggi sebagai ruang pembentukan warga negara dewasa memikul tanggung jawab khusus untuk menyiapkan mahasiswa menghadapi kompleksitas tersebut, sebab mahasiswa generasi digital native umumnya telah memasuki ruang siber sejak usia dini tanpa pendampingan pedagogis yang memadai mengenai dimensi psikologis maupun politis dari interaksi daring mereka.

Berdasarkan penelusuran terhadap basis data Scopus, Web of Science, Garuda Kemdikbudristek, dan Google Scholar hingga pertengahan tahun 2026, belum ditemukan kajian yang secara eksplisit memetakan tiga domain *Cybergogy* terhadap dimensi krisis kewargaan digital yang dirumuskan secara multidisipliner dari bidang pendidikan, psikologi, sosiologi-komunikasi, dan ilmu politik sekaligus. Kesenjangan tersebut menjadi celah orisinal yang dijawab oleh naskah yang dipaparkan, sebab penggabungan perspektif psikologi mengenai disinhibisi daring, perspektif komunikasi mengenai gangguan informasi, dan perspektif ilmu politik mengenai polarisasi algoritmik ke dalam kerangka pedagogis *Cybergogy* belum pernah dirumuskan pada literatur PKn sebelumnya, termasuk pada kajian penulis sendiri tentang revitalisasi kewargaan digital yang tetap berfokus pada korespondensi *Cybergogy* dengan komponen kompetensi kewargaan tripartit, bukan pada dimensi krisis itu sendiri. Berdasarkan kesenjangan tersebut, naskah yang dipaparkan menetapkan tiga tujuan penelitian: pertama, memetakan dimensi krisis kewargaan digital melalui sintesis multidisipliner; kedua, menjelaskan korespondensi antara dimensi krisis tersebut dengan tiga domain *Cybergogy*; dan ketiga, menyusun kerangka konseptual reorientasi pembelajaran PKn yang responsif terhadap krisis kewargaan digital bagi generasi warga negara digital pada jenjang perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan sistematis (*systematic literature review*) digunakan untuk menelaah dokumen akademik multidisipliner. Penelusuran dokumen dilakukan pada basis data Scopus, Web of Science, Garuda Kemdikbudristek, dan Google Scholar sepanjang semester pertama tahun 2026, menggunakan kombinasi kata kunci 'cybergogy' AND 'krisis kewargaan digital', 'digital citizenship crisis' AND 'civic education', serta 'information disorder' OR 'online disinhibition' AND 'citizenship education'. Penelusuran dirancang secara sengaja menjangkau pendidikan, psikologi, sosiologi-komunikasi, dan ilmu politik, sejalan dengan kerangka multidisipliner yang menjadi ciri utama kajian yang dipaparkan. Kriteria inklusi meliputi empat ketentuan: dokumen berbahasa Indonesia atau Inggris; relevansi substansial terhadap krisis kewargaan digital, *Cybergogy*, atau pembelajaran PKn; berupa artikel jurnal terindeks, buku akademik, atau laporan kelembagaan yang dapat diakses penuh; dan, kecuali bagi sumber teoretis fondasional, terbit dalam sepuluh tahun terakhir. Kriteria eksklusi menyisihkan opini tanpa metodologi penelitian, duplikasi dokumen antarbasis data, serta publikasi tanpa proses tinjauan sejawat. Tahap penyaringan dilakukan melalui pembacaan judul dan abstrak, dilanjutkan dengan pembacaan teks penuh terhadap dokumen yang lolos penyaringan awal, hingga diperoleh korpus akhir sebanyak tiga puluh tiga dokumen sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Analisis data dilakukan melalui teknik sintesis tematik enam langkah, meliputi pengenalan data, pengodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, penamaan tema, dan penulisan laporan akhir. Triangulasi temuan dilakukan dengan membandingkan kategori tematik antardisiplin guna menjaga konsistensi interpretasi lintas perspektif pendidikan, psikologi, sosiologi-komunikasi, dan ilmu politik yang menjadi ciri multidisipliner kajian yang dipaparkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

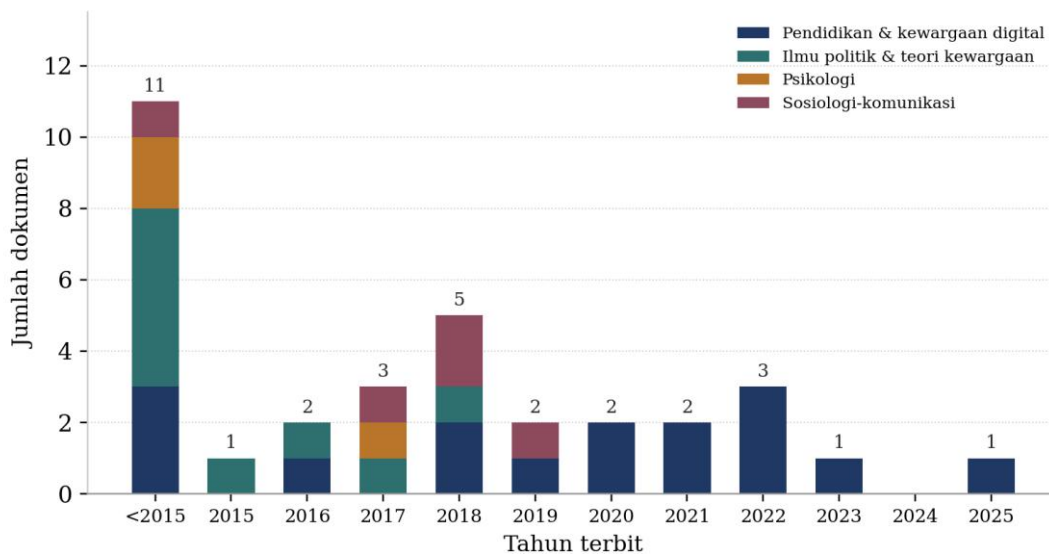
Korpus akhir terdiri atas tiga puluh tiga dokumen akademik yang tersebar pada empat rumpun disiplin, yaitu pendidikan dan kewargaan digital, ilmu politik dan teori kewargaan, psikologi, serta sosiologi-komunikasi, sebagaimana dirinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Korpus Dokumen Multidisipliner Hasil Penyaringan

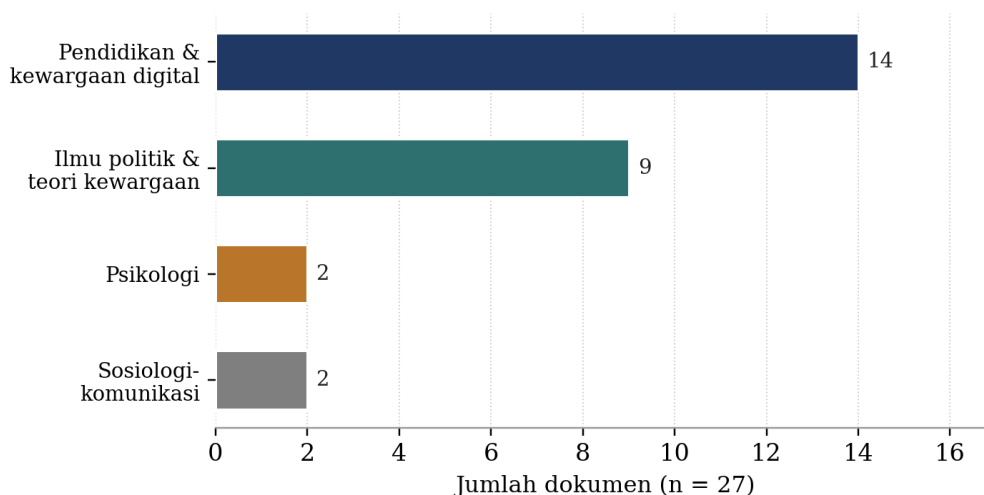
| No | Penulis & Tahun | Rumpun Disiplin | Fokus Dokumen |
|----|---|--------------------------|--|
| 1 | Wang & Kang (2006) | Pendidikan | Perumusan kerangka <i>Cybergogy</i> dengan tiga domain: kognitif, emosi, sosial. |
| 2 | Ribble, Bailey, & Ross (2004) | Pendidikan | Norma perilaku teknologi yang pantas sebagai dasar etis kewargaan digital. |
| 3 | James, Weinstein, & Mendoza (2021) | Pendidikan | Kerangka literasi digital praktis dalam kurikulum K-12. |
| 4 | Richardson & Milovidov (2019) | Pendidikan | Pedoman kebijakan pendidikan kewargaan digital lintas-negara Eropa. |
| 5 | Banks (2003) | Ilmu politik & kewargaan | Hubungan literasi kritis dengan tanggung jawab sosial kewargaan global. |
| 6 | Ghosn-Chelala (2018) | Pendidikan | Pentingnya konteks lokal pada praktik pembelajaran kewargaan digital. |
| 7 | Tapingkae, Panjaburee, & Hwang (2020) | Pendidikan | Peningkatan motivasi kewargaan digital melalui gamifikasi kontekstual. |
| 8 | Fajri, Budimansyah, & Komalasari (2022) | Pendidikan | Sintesis 41 artikel Scopus tentang kewargaan digital pada pembelajaran PKn. |
| 9 | McIntyre (2018) | Ilmu politik & kewargaan | Karakterisasi era pasca-kebenaran sebagai dasar penguatan domain emosi-sosial. |

| | | | |
|----|--|--------------------------|---|
| 10 | Winataputra & Budimansyah (2007) | Ilmu politik & kewargaan | Diagnosis tiga sumber kegagalan struktural kurikulum PKn konvensional. |
| 11 | Winataputra (2015) | Ilmu politik & kewargaan | Rekonstruksi paradigma PKn untuk kebutuhan masa depan bangsa. |
| 12 | Winataputra (2016) | Ilmu politik & kewargaan | Penegasan kedudukan akademik PKn dalam sistem pendidikan nasional. |
| 13 | Winataputra & Budimansyah (2012) | Ilmu politik & kewargaan | Perbandingan konteks global untuk rekonstruksi paradigma PKn nasional. |
| 14 | Center for Civic Education (1994) | Ilmu politik & kewargaan | Perumusan tiga komponen kompetensi kewargaan: pengetahuan, keterampilan, disposisi. |
| 15 | Page, McKenzie, Bossuyt, dkk. (2021) | Pendidikan | Pedoman pelaporan PRISMA 2020 sebagai standar studi kepustakaan sistematis. |
| 16 | Mossberger, Tolbert, & McNeal (2008) | Sosiologi-komunikasi | Korelasi penggunaan internet terampil dengan partisipasi sipil dan politik. |
| 17 | Westheimer & Kahne (2004) | Ilmu politik & kewargaan | Tipologi tiga tingkat warga negara: bertanggung jawab, partisipatif, berorientasi keadilan. |
| 18 | Choi (2016) | Pendidikan | Model empat dimensi kewargaan digital: etika, literasi, partisipasi, resistensi kritis. |
| 19 | Heath (2018) | Pendidikan | Penautan tipologi warga negara dengan riset dan pengajaran kewargaan digital. |
| 20 | Mureşan (2014) | Pendidikan | Penerapan Cybergogy untuk pengembangan kompetensi transversal sepanjang hayat. |
| 21 | Suhaimi, Adnan, & Puteh (2020) | Pendidikan | Penerapan Cybergogy pada pembelajaran matematika transformatif. |
| 22 | Tadlaoui-Brahmi, Çuko, & Alvarez (2022) | Pendidikan | Operasionalisasi kewargaan digital pada praktik pengajaran pendidikan dasar. |
| 23 | Sırvermez & Onan (2025) | Pendidikan | Sintesis dua puluh enam studi empiris pendidikan kewargaan digital 2004–2024. |
| 24 | Wardle & Derakhshan (2017) | Sosiologi-komunikasi | Kerangka gangguan informasi: misinformasi, disinformasi, malinformasi. |
| 25 | boyd (2014) | Psikologi | Navigasi identitas dan kerentanan remaja pada ruang publik berjejaring. |
| 26 | Suler (2004) | Psikologi | Efek disinhibisi daring sebagai dasar psikologis perilaku tidak beradab di ruang siber. |
| 27 | Sunstein (2017) | Ilmu politik & kewargaan | Kamar gaung dan kaskade siber sebagai mekanisme polarisasi demokrasi digital. |
| 28 | Amiruddin, Baharuddin, Takbir, dkk. (2023) | Pendidikan | Pemodelan persamaan struktural Cybergogy untuk penguatan pembelajaran regulasi diri. |
| 29 | Vosoughi, Roy, & Aral (2018) | Sosiologi-komunikasi | Analisis 126.000 kaskade berita di Twitter: berita palsu menyebar lebih cepat dan luas. |
| 30 | Tandoc, Lim, & Ling (2018) | Sosiologi-komunikasi | Tipologi enam jenis berita palsu berdasarkan tingkat faktualitas dan kesengajaan. |
| 31 | Twenge (2017) | Psikologi | Tren kecemasan dan kesendirian generasi iGen terkait intensitas penggunaan gawai. |
| 32 | Pangrazio & Selwyn (2019) | Sosiologi-komunikasi | Kerangka literasi data pribadi: identifikasi, pemahaman, reflektivitas, kegunaan, taktik. |

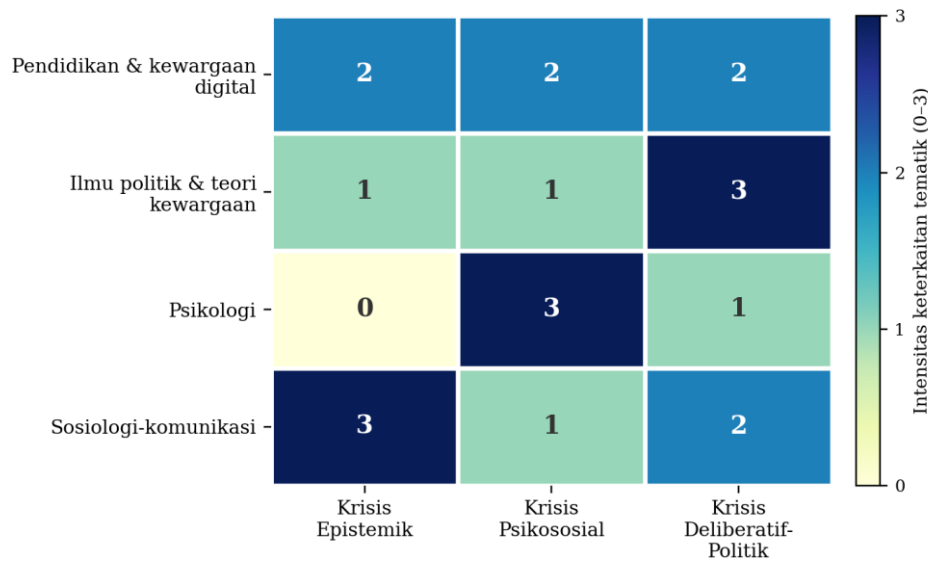
Sebaran tahun terbit korpus menunjukkan pemusatan pada periode 2018 hingga 2025 dengan komposisi disiplin yang beragam pada setiap tahun, sementara sebelas dokumen fondasional terbit sebelum tahun 2015, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1. Pembacaan silang antara rumpun disiplin dan tiga dimensi krisis kewargaan digital melalui teknik sintesis tematik menghasilkan matriks intensitas keterkaitan pada Gambar 2, yang memperlihatkan rumpun sosiologi-komunikasi paling kuat berkaitan dengan krisis epistemik, rumpun psikologi paling kuat berkaitan dengan krisis psikososial, dan rumpun ilmu politik dan teori kewargaan paling kuat berkaitan dengan krisis deliberatif-politik, sedangkan rumpun pendidikan dan kewargaan digital tersebar relatif merata pada ketiga dimensi sebagai disiplin yang menjembatani diagnosis krisis dengan respons pedagogis.



Gambar 1. Distribusi Tahun Terbit Korpus Dokumen Menurut Rumpun Disiplin (n = 33)



Gambar 2. Komposisi Rumpun Disiplin Ilmu pada Korpus Dokumen



Gambar 3. Matriks Intensitas Keterkaitan Tematik antara Rumpun Disiplin dan Dimensi Krisis Kewargaan Digital

Tabel 2. Ringkasan Bukti Empiris Kuantitatif dari Studi Kontemporer

| Studi | Disiplin | Temuan Kuantitatif Utama |
|---|----------------------|--|
| Vosoughi, Roy, & Aral (2018) | Sosiologi-komunikasi | Analisis 126.000 kaskade berita di platform X (dahulu Twitter) tahun 2006–2017 menunjukkan berita palsu menjangkau 1.000 hingga 100.000 pengguna pada satu persen kaskade teratas, sementara berita benar jarang menjangkau lebih dari 1.000 pengguna. |
| Twenge (2017) | Psikologi | Analisis data survei longitudinal nasional Amerika Serikat menunjukkan waktu interaksi tatap muka remaja berkurang sekitar tujuh jam per minggu dalam lima belas tahun, seiring kenaikan indikator kecemasan dan kesendirian. |
| Mossberger, Tolbert, & McNeal (2008) | Sosiologi-komunikasi | Analisis survei nasional membuktikan kecakapan penggunaan internet yang rutin berkorelasi positif dan signifikan dengan tingkat partisipasi sipil serta partisipasi politik warga. |
| Sirvermez & Onan (2025) | Pendidikan | Tinjauan sistematis dua puluh enam studi empiris periode 2004–2024 melaporkan tren peningkatan adopsi strategi gamifikasi pada pembelajaran kewargaan digital di lebih dari separuh studi yang ditelaah. |
| Fajri, Budimansyah, & Komalasari (2022) | Pendidikan | Sintesis 41 artikel terindeks Scopus mengenai kewargaan digital pada pembelajaran PKn menemukan dominasi tema partisipasi politik dan demokrasi pada lebih dari separuh artikel yang dikaji. |

Pembahasan

Tiga Dimensi Krisis Kewargaan Digital: Sintesis Multidisipliner

Sintesis lintas disiplin terhadap tiga puluh tiga dokumen menghasilkan tiga dimensi krisis kewargaan digital yang saling berkaitan namun berbeda akar penyebabnya. Dimensi pertama, krisis epistemik, bersumber dari gangguan informasi (*information disorder*) sebagaimana dirumuskan Wardle dan Derakhshan (2017), yang membedakan misinformasi sebagai kekeliruan tanpa niat jahat, disinformasi sebagai kekeliruan yang disengaja untuk merugikan,

dan malinformasi sebagai informasi benar yang disalahgunakan untuk menyerang pihak lain. Tandoc, Lim, dan Ling (2018) memperdalam pemetaan tersebut melalui tipologi enam jenis konten yang kerap disebut berita palsu, yaitu satire, parodi, fabrikasi, manipulasi, periklanan menyesatkan, dan propaganda, sebuah tipologi yang membantu pembelajar PkN mengenali ragam bentuk gangguan informasi secara lebih presisi. Dimensi tersebut diperkuat secara empiris oleh Vosoughi, Roy, dan Aral (2018), yang menganalisis 126.000 kaskade berita pada platform X dan menemukan bahwa berita palsu menyebar lebih jauh, lebih cepat, dan lebih dalam dibandingkan berita benar pada hampir seluruh kategori informasi, sebuah temuan kuantitatif yang menjelaskan mengapa generasi warga negara digital kesulitan membedakan fakta dari rekayasa pada lini masa media sosial yang padat dan cepat berganti.

Dimensi kedua, krisis psikososial, bertumpu pada penjelasan Suler (2004) mengenai efek disinhibisi daring, yakni kondisi ketika anonimitas, ketakterlihatan, dan minimnya otoritas pada interaksi siber melonggarkan kendali diri sehingga melahirkan perilaku agresif yang jarang ditampilkan pada interaksi tatap muka. boyd (2014) memperkaya dimensi tersebut dengan menjelaskan bahwa remaja menavigasi identitas, privasi, dan kerentanan pada ruang publik berjejaring melalui strategi yang kerap tidak dipahami oleh generasi sebelumnya, sehingga pendekatan paternalistik semata terbukti gagal menumbuhkan kewargaan digital yang sehat secara psikologis. Twenge (2017) menambahkan bukti longitudinal bahwa generasi yang tumbuh bersama gawai pintar mengalami penurunan interaksi tatap muka secara nyata, seiring kenaikan indikator kecemasan dan kesendirian, kondisi yang menegaskan urgensi domain emosi *Cybergogy* sebagai ruang pemulihan keterhubungan psikologis pembelajar.

Dimensi ketiga, krisis deliberatif-politik, dijelaskan Sunstein (2017) melalui konsep kamar gaung dan kaskade siber, yakni mekanisme ketika personalisasi algoritmik mengelompokkan pengguna ke dalam kelompok-kelompok yang berpikiran sejenis sehingga memperkuat polarisasi opini dan mempersulit dialog lintas pandangan politik. Ketiga dimensi krisis tersebut, ketika dibaca bersama temuan Winataputra dan Budimansyah (2007) mengenai kerigiditas kurikulum PkN konvensional, memperlihatkan bahwa pembelajaran PkN yang tidak diorientasi berisiko kehilangan relevansi pada tiga front krisis sekaligus. Ringkasan bukti kuantitatif dari lima studi kontemporer yang melandasi ketiga dimensi tersebut disajikan pada Tabel 2.

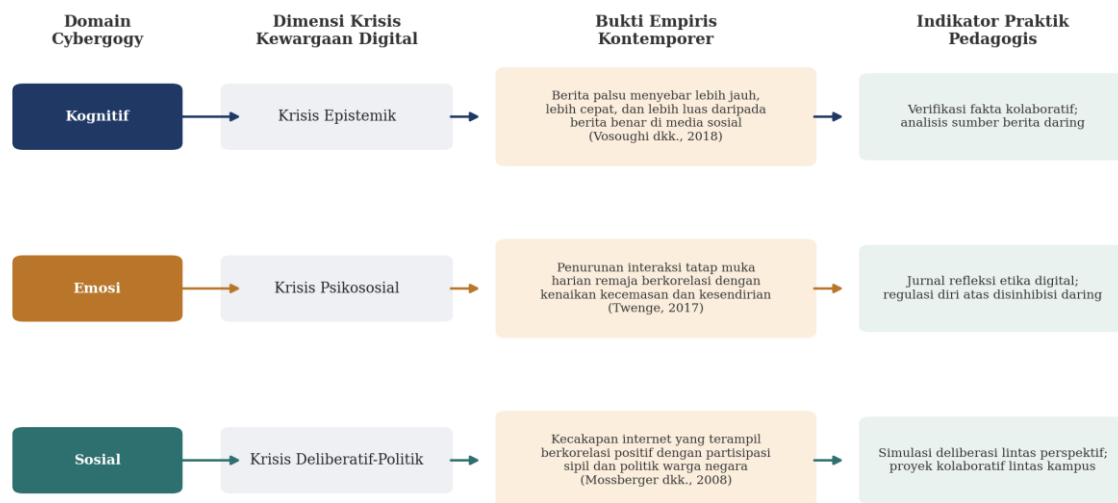
Korespondensi Tiga Domain *Cybergogy* dengan Dimensi Krisis Kewargaan Digital

Pembacaan kritis terhadap korpus memperlihatkan korespondensi konseptual antara tiga domain *Cybergogy* yang dirumuskan Wang dan Kang (2006) dengan tiga dimensi krisis kewargaan digital, korespondensi yang belum pernah dirumuskan secara eksplisit pada literatur yang ditelaah. Domain kognitif *Cybergogy*, yang menekankan kapasitas memproses informasi dan memecahkan masalah melalui media digital, berkorespondensi langsung dengan krisis epistemik, sebab penguatan literasi informasi dan kemampuan verifikasi fakta merupakan respons pedagogis paling relevan terhadap gangguan informasi. Kerangka literasi data pribadi yang dirumuskan Pangrazio dan Selwyn (2019), yang meliputi identifikasi data, pemahaman data, refleksivitas data, kegunaan data, dan taktik data, memberikan struktur operasional bagi penguatan domain kognitif tersebut, sebab mahasiswa tidak hanya dilatih memverifikasi fakta tetapi juga memahami bagaimana algoritme pelacakan dan personalisasi membentuk paparan informasi yang mereka terima. Domain emosi *Cybergogy*, yang menekankan pengelolaan kenyamanan dan kepercayaan diri pembelajar, berkorespondensi dengan krisis psikososial, sebab regulasi diri terhadap disinhibisi daring serta penguatan disposisi etis membutuhkan ruang refleksi emosional yang jarang disediakan pembelajaran PkN konvensional. Domain sosial *Cybergogy*, yang menekankan interaksi kolaboratif dan

pemaknaan bersama melalui forum digital, berkorespondensi dengan krisis deliberatif-politik, sebab praktik dialog lintas perspektif dan deliberasi daring menjadi penawar langsung bagi mekanisme kamar gaung yang dijelaskan Sunstein (2017).

Tabel 3. Matriks Model Reorientasi PKn-Cybergogy

| Domain Cybergogy | Dimensi Krisis | Indikator Praktik Pedagogis |
|------------------|----------------------------|---|
| Kognitif | Krisis epistemik | Verifikasi fakta kolaboratif; analisis sumber berita daring; literasi algoritma dan data. |
| Emosi | Krisis psikososial | Jurnal refleksi etika digital; simulasi regulasi diri atas disinhibusi daring; forum kesejahteraan digital. |
| Sosial | Krisis deliberatif-politik | Simulasi deliberasi lintas perspektif; proyek kolaboratif lintas kampus; praktik dialog penembus kamar gaung. |



Gambar 3. Diagram Model Reorientasi PKn-Cybergogy Disertai Bukti Empiris Kontemporer

Reorientasi PKn: Implikasi Pedagogis dan Perbandingan dengan Kajian Terdahulu

Model Reorientasi PKn-Cybergogy berbeda secara mendasar dari kajian terdahulu penulis mengenai revitalisasi kewargaan digital, yang memetakan tiga domain *Cybergogy* terhadap komponen kompetensi kewargaan tripartit menurut Center for Civic Education (1994). Model yang dipaparkan pada naskah berikut justru memetakan ketiga domain tersebut terhadap dimensi krisis yang bersumber dari sintesis multidisipliner, sehingga menghasilkan orientasi yang lebih responsif terhadap persoalan aktual ketimbang sekadar memetakan struktur kompetensi secara statis. Perbedaan orientasi tersebut juga membedakan kontribusi naskah yang dipaparkan dari sintesis Fajri, Budimansyah, dan Komalasari (2022), yang berhenti pada deskripsi tema partisipasi politik tanpa merumuskan mekanisme pedagogis penanggulangan krisis, serta dari tinjauan Tadlaoui-Brahmi, Çuko, dan Alvarez (2022) maupun Sirvermez dan Onan (2025) yang memetakan praktik pengajaran kewargaan digital tanpa kerangka keterlibatan pembelajar yang eksplisit. Validitas empiris kerangka *Cybergogy* sendiri belakangan diperkuat oleh Amiruddin, Baharuddin, Takbir, dan kawan-kawan (2023) melalui pemodelan persamaan struktural yang membuktikan ketiga domain *Cybergogy* secara signifikan mendorong pembelajaran regulasi diri, sementara pada konteks Indonesia, Iskandar

dan Nurgiansah (2022) telah menegaskan keterkaitan pembelajaran PKn dengan literasi digital pada era pasca-kebenaran, meskipun tanpa merumuskan kerangka korespondensi domain-krisis sebagaimana ditawarkan naskah yang dipaparkan.

Implikasi pedagogis Model Reorientasi PKn-*Cybergogy* meliputi tiga ranah praktik perkuliahan PKn. Pada ranah kognitif, dosen dapat merancang tugas verifikasi fakta kolaboratif yang memadukan analisis sumber berita daring dengan diskusi kasus disinformasi politik aktual, memanfaatkan tipologi enam jenis berita palsu dari Tandoc, Lim, dan Ling (2018) sebagai instrumen klasifikasi, sejalan dengan kebutuhan literasi algoritma yang ditegaskan kajian Wardle dan Derakhshan (2017) maupun Pangrazio dan Selwyn (2019). Pada ranah emosi, jurnal refleksi etika digital dan simulasi pengelolaan disinhibusi daring dapat menumbuhkan kesadaran psikologis mahasiswa atas dampak emosional interaksi siber, merespons temuan Suler (2004), boyd (2014), dan Twenge (2017). Pada ranah sosial, proyek kolaboratif lintas kampus serta simulasi deliberasi daring lintas perspektif dapat melatih mahasiswa menembus kamar gaung sebagaimana diperingatkan Sunstein (2017), sekaligus menjawab kerigidan metode konvensional yang didiagnosis Winataputra dan Budimansyah (2007). Tantangan implementasi tetap harus diperhitungkan, terutama kesenjangan infrastruktur digital antardaerah serta kesiapan dosen PKn dalam kompetensi *Cybergogy* yang umumnya belum menjadi bagian baku pelatihan pedagogik. Peluang implementasi, sebaliknya, didukung oleh momentum transformasi digital perguruan tinggi nasional serta keterjangkauan platform pembelajaran daring yang terus berkembang bagi mahasiswa digital native, sejalan dengan temuan empiris Mossberger, Tolbert, dan McNeal (2008) tentang korelasi positif kecakapan digital dengan partisipasi sipil.

KESIMPULAN

Sintesis multidisipliner terhadap tiga puluh tiga dokumen akademik dari bidang pendidikan, psikologi, sosiologi-komunikasi, dan ilmu politik mengungkap tiga dimensi krisis kewargaan digital, yaitu krisis epistemik, krisis psikososial, dan krisis deliberatif-politik, yang masing-masing berkorespondensi dengan domain kognitif, emosi, dan sosial pada kerangka *Cybergogy*. Korespondensi tersebut melandasi penyusunan Model Reorientasi PKn-*Cybergogy* sebagai kontribusi konseptual orisinal yang menawarkan peta operasional bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang responsif terhadap krisis kewargaan digital pada jenjang perguruan tinggi, sekaligus menjawab tujuan penelitian yang dirumuskan pada bagian pendahuluan. Kajian yang dipaparkan memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain jumlah korpus yang lebih kecil dibandingkan sintesis berskala besar seperti yang dilakukan Fajri, Budimansyah, dan Komalasari (2022), serta karakter model yang murni konseptual dan belum diuji secara empiris pada konteks pembelajaran PKn yang sesungguhnya. Penelitian selanjutnya disarankan menempuh dua arah, yakni pengujian empiris Model Reorientasi PKn-*Cybergogy* melalui penelitian tindakan kelas atau eksperimen kuasi pada mata kuliah PKn lintas perguruan tinggi, serta perluasan basis data penelusuran guna memperkaya korpus tematik. Penulis menyampaikan penghargaan kepada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Singaperbangsa Karawang serta Program Doktor Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia atas dukungan yang diberikan selama proses penulisan naskah yang dipaparkan.

DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin, A., Baharuddin, F. R., Takbir, T., Setialaksana, W., & Hasim, M. (2023). Pedagogy-andragogy continuum with cybergogy to promote self-regulated learning: A structural equation model approach. *European Journal of Educational Research*, 12(2), 811–824. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.12.2.811>



- Banks, J. A. (2003). Teaching literacy for social justice and global citizenship. *Language Arts*, 81(1), 18–19.
- Boyd, d. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Center for Civic Education. (1994). *National standards for civics and government*. Center for Civic Education.
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Fajri, I., Budimansyah, D., & Komalasari, K. (2022). Digital citizenship in civic education learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 10(3), 833–854. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i3.755>
- Ghosn-Chelala, M. (2018). Exploring sustainable learning and practice of digital citizenship: Education and place-based challenges. *Education, Citizenship and Social Justice*, 14(1), 40–56. <https://doi.org/10.1177/1746197918759155>
- Heath, M. K. (2018). What kind of (digital) citizen? A between-studies analysis of research and teaching for democracy. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(5), 342–356. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2018-0067>
- Iskandar, S., & Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan kewarganegaraan dan literasi digital di era post-truth. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 85–96.
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum* (3rd ed.). Common Sense Media.
- M., Bailey, G., & Ross, T. W. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6–9.
- McIntyre, L. (2018). *Post-truth*. MIT Press.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship: The internet, society, and participation*. MIT Press.
- Mureşan, M. (2014). Using cybergogy and andragogy paradigms in lifelong learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4722–4726. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1015>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pangrazio, L., & Selwyn, N. (2019). 'Personal data literacies': A critical literacies approach to enhancing understandings of personal digital data. *New Media & Society*, 21(2), 419–437. <https://doi.org/10.1177/1461444818799523Ribble>,
- Ribble, M., Bailey, G., & Ross, T. W. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6–9.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). *Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, and rights online*. Council of Europe.
- Sırvermez, U., & Onan, B. C. (2025). Digital citizenship education: An in-depth study of teaching practices and research insights. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2542890>



- Suhaimi, N. A., Adnan, M., & Puteh, M. (2020). Promoting transformative mathematical learning through heutagogy, paragogy and cybergogy approaches. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(10), 481–497.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Tadlaoui-Brahmi, A., Çuko, K., & Alvarez, L. (2022). Digital citizenship in primary education: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 6(1), 100348. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100348>
- Tandoc, E. C., Jr., Lim, Z. W., & Ling, R. (2018). Defining 'fake news': A typology of scholarly definitions. *Digital Journalism*, 6(2), 137–153. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1360143>
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., & Hwang, G.-J. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*, 159, 103998. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science*, 359(6380), 1146–1151. <https://doi.org/10.1126/science.aap9559>
- Wang, M., & Kang, M. (2006). Cybergogy for engaged learning: A framework for creating learner engagement through information and communication technology. Dalam D. Hung & M. S. Khine (Eds.), *Engaged learning with emerging technologies* (hlm. 225–253). Springer.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Council of Europe.
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Winataputra, U. S. (2015). *Pendidikan kewarganegaraan: Refleksi historis-epistemologis dan rekonstruksi untuk masa depan*. Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam konteks sistem pendidikan nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36. <https://doi.org/10.21067/jmk.v1i1.1184>
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). *Civic education: Konteks, landasan, bahan ajar, dan kultur kelas*. Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif internasional: Konteks, teori, dan profil pembelajaran*. Widya Aksara Press.