

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Realitas menunjukkan bahwa dewasa ini, manusia semakin sulit menarik diri dari perkembangan teknologi digital dan penggunaan alat-alat digital. Penggunaan alat-alat digital hari-hari ini meningkat secara drastis. Ini berarti, secara radikal, manusia telah bergantung pada alat-alat digital serta semakin terkoneksi dan aktif dalam ruang digital. Kebergantungan dan keaktifan manusia pada teknologi digital, sekurang-kurangnya melahirkan suatu pertanyaan eksistensial, apa yang akan terjadi pada manusia yang aktif menggunakan alat digital, ketika menghadapi situasi sulit, seperti kehabisan kuota data, susah sinyal, dan kehilangan *smartphone*? Pada umumnya, manusia akan merasa cemas bahkan akan mengalami stress yang signifikan. Manusia menjadi tidak tenang ketika berhadapan dengan pelbagai situasi ini. Namun, di tengah situasi kecemasan itu, manusia tidak akan duduk diam, apalagi menerima begitu saja situasi tersebut. Sebaliknya, manusia terus berjuang mencari cara agar kuotanya tetap stabil dan keadaan sinyalnya tetap normal, sehingga aktifitasnya di dalam jagat digital tetap tertata dan terkoneksi dengan baik. Inilah fakta yang terjadi saat ini. Realitas ini, tentunya berbeda dengan sejarah hidup manusia pada abad pertengahan. Pada abad pertengahan, hidup manusia, relasi, komunikasi, dan persahabatan manusia dibangun dan tertata secara *face to face*. Sementara itu, pada abad ke-21 ini, semuanya dapat terjadi secara mudah melalui teknologi digital.

Fakta munculnya teknologi digital pada akhir dekade 70-an yang menandakan terjadinya sebuah revolusi teknologi, kini telah berkembang pesat bahkan secara radikal telah “menjalar” di dalam “ruang” dan seluruh bidang kehidupan manusia. Teknologi digital merupakan alat yang mampu memproses semua bentuk data, informasi, dan komunikasi sebagai nilai-nilai numerik,

sehingga dapat dibaca oleh komputer.¹ Perlu diakui, fakta perkembangan teknologi digital telah secara radikal menggusur seluruh bidang kehidupan manusia dan “menghantar” dunia dewasa ini ke dalam suatu tatanan dunia yang baru, yakni dunia yang terkoneksi.

Kehidupan umat manusia di dunia dewasa ini merupakan suatu kehidupan yang benar-benar terkoneksi dengan internet dan diperantarai dengan perangkat-perangkat digital. Kevin Ashton, pendiri Auto-ID Center, Massachusetts Institute of Technology (MIT) bahwa sebagaimana dikutip Agus Sudibyo dalam buku *Tarung Digital* menyatakan, kehidupan manusia di dunia dewasa ini adalah suatu kehidupan yang terkoneksi dengan *internet of things*. *Internet of things* merupakan alat yang merujuk pada satu tahap dalam perkembangan teknologi di mana internet mampu menyambungkan berbagai perangkat fisik dan nonfisik dalam suatu jaringan daring sedemikian rupa, sehingga melahirkan efektifitas dan efisiensi dalam pelaksanaan, pengordinasian dan pengawasan proses pemenuhan kebutuhan dasar, professional dan sosial dari para pengguna layanan berbasis internet.²

Di era ini, satu hal yang pasti bahwa manusia modern sulit menghindar dari gerak dan daya tarik digitalisasi. Secara radikal, semua hal dalam hidup manusia terkoneksi dengan internet dan diperantarai perangkat-perangkat digital. Manusia tidak bisa hidup tanpa teknologi digital. Sebab, teknologi digital memungkinkan suatu perangkat bertukar informasi dengan perangkat lain dan membentuk harmonisasi fungsi yang saling melengkapi.³ Teknologi digital, seperti internet dan gadget layaknya seperti saudara serumah yang mengetahui dan terus berinteraksi dengan manusia. Teknologi digital telah berperan signifikan dalam membentuk dan menginisiasi kehidupan manusia dewasa ini. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa teknologi digital sangat mempengaruhi apa yang manusia lakukan, bagaimana ia memaknai realitas hidup, bagaimana cara manusia

¹ Mochamad Guntur Budi Prasetya, “Perkembangan Teknologi Digital yang Sangat Pesat di Zaman ini”, dalam *m.kumparan.com*, www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/mochamad-guntur-budi-prasetya/perkembangan-teknologi-digital-yang-sangat-pesar-di-zaman-ini-1vzpn3SU4Pb, diakses pada 14 Februari 2022.

² Agus Sudibyo, *Tarung Digital: Propaganda Komputasional di Berbagai Negara* (Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 2021), hlm. 143.

³ *Ibid.*, hlm. 145.

bertindak, hidup, bermasyarakat, berpolitik, bahkan sampai pada cara manusia beribadah.

Perkembangan teknologi digital adalah suatu keniscayaan yang tidak dapat ditolak. Di satu sisi, ia telah melahirkan pelbagai perubahan dan kemudahan yang signifikan bagi manusia. Melaluinya, manusia bisa menggunakannya untuk pelbagai tujuan, seperti komunikasi, membangun relasi, mencari informasi, dan termasuk alat yang dapat digunakan untuk bekerja sehingga manusia bisa memperoleh penghasilan di dalamnya. Singkatnya, kehadiran teknologi digital, melahirkan kemudahan yang signifikan bagi manusia. Namun, di sisi lain, teknologi digital akan meninabobokan manusia bahkan melahirkan bencana dan malapetaka yang tak terhindarkan bagi hidup manusia. Manusia akan mengalami keresahan luar biasa karena demokrasi digital akan menyajikan gelombang hoaks, ujaran kebencian dan problem sosial dalam wujud yang kompleks. Gelombang ini bahkan meningkat menjadi epidemi yang menggerogoti sendi-sendi kehidupan bermasyarakat yang beradab dan bermartabat serta epidemi yang melahirkan krisis etika publik, permusuhan dan kejahatan di dalamnya.⁴ Teknologi ini, akhirnya akan membuat manusia menjadi alat dari “peralatannya” sendiri.⁵

Agus Sudibyo mengungkapkan, teknologi digital akan melahirkan dua gelombang serempak bagi manusia yang aktif menggunakan internet. Dalam konteks ini, teknologi digital menawarkan solusi sekaligus melahirkan masalah baru, membawa kebebasan sekaligus secara laten menghadirkan pengendalian, mendorong semua orang untuk menjadi autentik dan mandiri, sekaligus menyembunyikan motif instrumentalisasi atas semua orang.⁶ Mengacu pada uraian ini, dapat dipahami bahwa kemunculan teknologi digital dapat membawa perubahan yang signifikan bagi manusia. Teknologi digital adalah alat yang mampu memudahkan manusia untuk melakukan segala sesuatu, sekaligus mampu memperlancar kejahatan di dalam jagat digital yang dapat melahirkan krisis dan bencana yang tak terhindarkan bagi manusia.

⁴ Agus Sudibyo, *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan* (Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 2019), hlm. xvii.

⁵ Anthony G. Wilhelm, *Demokrasi Era Digital: Tantangan Kehidupan Politik di Ruang Cyber*, penerj. N. Veraningtyas (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 7.

⁶ Agus Sudibyo, *op. cit.*, hlm. 387.

Berbicara tentang teknologi digital, Indonesia adalah negara yang menggiurkan bagi perusahaan platform digital global. Dapat dikatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet tertinggi di dunia. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut Indonesia sebagai “raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur”.⁷ Indonesia, memiliki 90% pengguna internet yang mengakses situs media sosial. Indonesia juga menjadi negara terbesar ketiga yang mengakses Facebook dengan 43 juta pengguna, dan disusul pengguna Twitter yang mencapai 29,4 juta pengguna.⁸ Berdasarkan uraian ini, kita dapat mengetahui bahwa saat ini, hidup manusia semakin terdigitalisasi. Sulit rasanya menemukan manusia, khususnya di kota besar yang tidak memiliki akses internet di perangkat digitalnya. Manusia aktif menggunakan media sosial pada gadget dan smartphone milik mereka. Celakanya, jumlah pengguna teknologi digital dan internet kebanyakan dari kaum remaja.

Realitas menunjukkan, cukup banyak remaja yang aktif menggunakan teknologi digital dan internet. Remaja yang aktif menggunakan teknologi digital pada gilirannya akan terjerumus ke dalam dampak negatif, semisal menjadi candu, lambat sadar, bermental instan dan tidak berkembang. Hari-hari ini, tidak sedikit remaja yang terjebak ke dalam “jurang kehancuran” ini. Fakta penyebaran berita palsu, pornografi, dan *cyber bullying*, yang dilakukan oleh kaum remaja saat ini merupakan gambaran riil fenomena ini. Sebab, di dalam ruang digital kaum remaja hanya mencoba dan tidak cepat menyadari bahwa dirinya adalah subjek sekaligus tuan yang dapat membawa kejahatan bagi diri sendiri dan orang lain.

Masa remaja merupakan suatu masa transisi dari masa pra-remaja ke masa remaja dan dari masa remaja ke masa dewasa. Masa ini disebut sebagai periode perkembangan ke arah kemandirian atau kematangan diri. Konopka membagi masa remaja ini ke dalam tiga periode penting, yakni remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun).⁹ Ini berarti remaja

⁷ *Ibid.*, hlm. xxi.

⁸ Carina Megarani, “Petisi Online Change.org, Efektifkah Untuk Mengubah Kebijakan?” dalam Carina Megarani dkk. *Seri Literasi Digital: Kumpulan Ulasan Politik, Ekonomi, dan Gaya Hidup Era Digital* (Jakarta: Siber Kreasi, 2018) hlm. 17.

⁹ Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 185.

adalah suatu generasi yang berumur 12-22 tahun. Kaum remaja dicirikan sebagai suatu periode perkembangan yang terus mencari identitasnya menuju masa dewasa. Di masa ini, kaum remaja akan terus mencari dan selalu mencoba sesuatu yang baru untuk menemukan diri mereka sendiri. Salah satu media yang marak digunakan kaum remaja hari-hari ini adalah teknologi digital, seperti *smartphone*, gadget dan komputer. Tak dapat dimungkiri, teknologi digital merupakan suatu alat baru yang tengah “menggiurkan” hati remaja untuk menggunakannya.

Dewasa ini, kaum remaja beramai-ramai menggunakan alat digital untuk kepentingan dirinya. Remaja di seluruh budaya secara aktif merangkul alat digital, mulai dari *smartphone*, gadget sampai pada komputer, untuk meningkatkan tampilan diri sendiri dan masyarakat luas di dalamnya. Secara umum, remaja menggunakan alat digital dan media sosial untuk melakukan apa yang mereka lakukan, seperti bersosialisasi dengan teman, bernegosiasi dengan kelompok sebaya, saling menggoda, berbagi cerita, dan membangun persahabatan.¹⁰ Realitas ini secara jelas menunjukkan, kaum remaja lebih asyik membangun persahabatan, komunikasi, dan “hidup” di dalam jagat digital daripada di dunia nyata. Menurut survei *common sense media*, hampir 80% dari remaja mengatakan mereka memeriksa ponselnya setiap jam dan 72% mengatakan mereka merasa harus merespon pesan teks dan jejaring sosial mereka.¹¹

Berdasarkan uraian dan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi digital semacam suatu portal yang mampu menghubungkan manusia dari suatu dunia lama ke dunia baru, yakni dunia digital. Teknologi digital, seperti *smartphone*, gadget, komputer, dan pelbagai alat digital lainnya, kini telah “menyentuh” manusia dengan tampilan yang sangat menarik. Di dalamnya, manusia terutama kaum remaja dapat menggunakannya secara mudah. Kaum remaja yang menggunakan teknologi digital bertujuan pertamanya untuk menampilkan diri sendiri dan orang lain di dalam jagat digital.

¹⁰ Graham M. Jones dkk., *Wacana Digital: Bahasa Media Baru*, penerj. Mutia Nurul Izzati (Jakarta: Penerbit Prenadamedia, 2019), hlm. 26.

¹¹ Sahrul Mauludi, *Socrates Cafe. Bijak, Kritis dan Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hal. 70.

Selanjutnya, untuk terhubung dengan teman-teman lama dan mencari pertemanan baru serta demi mendapatkan dan menikmati hiburan yang tersedia di internet.

Tak dapat dimungkiri, teknologi digital telah secara radikal melahirkan dampak yang signifikan bagi manusia yang aktif menggunakan internet. Keaktifan menggunakan alat digital dan internet akan membuat pengguna lambat dan tidak cepat menyadari dirinya sebagai subjek sekaligus tuan yang bisa memproduksi dan melahirkan lingkaran permusuhan serta “gudang” kejahatan bagi manusia yang lain. Di sini, dampak yang marak terjadi hari-hari ini adalah penyebaran berita palsu atau hoaks yang terus berkembang dalam jagat digital. Realitas ini akhirnya bertumbuh subur dan berkembang dalam wujud-wujud yang kompleks seperti penyangkalan terhadap fakta, ketidakjujuran penguasa, misinformasi, ujaran-ujaran kebencian (*hate speech*), propaganda, provokasi, *fake news*, dan lain sebagainya.¹²

Berhadapan dengan realitas kaum remaja dan problem penggunaan media digital yang dipaparkan sebelumnya, diperlukan suatu upaya untuk mengatasinya. Menurut penulis, di tengah realitas ketergantungan kaum remaja pada perkembangan teknologi digital saat ini, pendidikan kritis merupakan salah satu langkah solutif yang urgen dipraktikkan. Pendidikan kritis adalah pendidikan yang mengarahkan para peserta didik pada pengenalan akan realitas kemanusiaan, realitas alam semesta, dan realitas dirinya sendiri secara holistik, kritis, dan radikal. Pendidikan kritis adalah salah satu langkah yang tepat untuk menghadapi problem kaum remaja di era digital ini. Ketergantungan kaum remaja pada kemajuan teknologi digital hendaknya diperlukan suatu pemahaman yang pasti dan kritis sehingga kaum remaja mampu memilah dan memilih dengan tepat mana yang benar dan mana yang salah. Sudah sepatutnya, konsep pendidikan kritis mendapat perhatian dan dipraktikkan di era digital ini. Pendidikan kritis punya nilai yang signifikan. Secara filosofis, pendidikan kritis adalah suatu teori yang berkaitan dengan proses memanusiaikan manusia, mengacu setiap orang untuk berpikir kritis, kreatif-aktif, dan inovatif.

¹² Frano Kleden, “Bahasa Era Pasca Kebenaran dalam Tinjauan Hermeneutik Kecurigaan Habermas”, *Akademika*, 12:1 (Ledalero: Desember 2017), hlm. 8.

Pendidikan kritis mulai muncul sejak tahun 1960-an dan terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya dunia dan globalisasi. Teori pendidikan kritis pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh teori kritis yang dibangun dalam ranah ilmu-ilmu sosial dan filsafat oleh kalangan mazhab Frankfurt. Menurut Mansour Fakih, paradigma pendidikan kritis adalah paradigma pendidikan yang mengarahkan pendidikan untuk melakukan refleksi kritis terhadap ideologi dominan ke arah transformasi sosial. Pendidikan kritis adalah pendidikan yang berusaha menciptakan ruang untuk mengidentifikasi dan menganalisis segenap potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara bebas dan kritis untuk mewujudkan proses transformasi sosial.¹³

Dengan penjelasan ini, dapat diperoleh pemahaman bahwa pendidikan kritis membantu manusia, khususnya kaum remaja untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Dalam konteks ini, pendidikan kritis dapat membantu kaum remaja untuk menggunakan alat digital dengan benar dan mengakses internet secara kritis dan bijaksana. Setiap pribadi akan dipacu untuk berpikir kritis, kreatif dan akhirnya menjadi pribadi yang produktif-aktif menghasilkan karya-karya inovatif. Oleh karena itu, kaum remaja harus benar-benar kritis dalam berpikir dan bijak dalam menggunakan teknologi digital demi mencapai pertumbuhan diri yang matang, perubahan dan kemajuan bagi diri sendiri dan masyarakat luas.

Berdasarkan uraian sebagaimana dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk membahas secara lebih intensif problem aktual ini dalam skripsi yang berjudul **“Pendidikan Kritis Bagi Kaum Remaja di Era Digital”**. Skripsi ini merupakan upaya penulis untuk mengkritisi realitas yang sedang marak terjadi ini. Penulis menekankan urgensi pendidikan kritis sebagai langkah solutif yang seyogianya menjadi pegangan bagi manusia khususnya kaum remaja di tengah perkembangan teknologi digital ini.

¹³ Mansour Fakih, *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis* (Yogyakarta: Penerbit Insist, 2001), hlm. 22.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan tema di atas, serta latar belakang yang telah penulis paparkan, permasalahan inti yang hendak dijawab penulis melalui karya ilmiah ini adalah bagaimanakah pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap kehidupan kaum remaja?

Rumusan permasalahan yang telah disebut di atas dapat dirumuskan lagi ke dalam beberapa pertanyaan berikut: *Pertama*, siapa itu remaja dan bagaimana perkembangan-perkembangannya? *Kedua*, apa itu era digital dan bagaimana peluang dan tantangannya bagi manusia, beserta bagaimana tantangannya bagi kaum remaja? *Ketiga*, bagaimana peran konsep pendidikan kritis bagi kaum remaja di era digital ini? *Keempat*, bagaimana pandangan penulis sendiri terhadap realitas kaum remaja dalam menggunakan internet serta media sosial dan apa solusi yang dapat penulis tawarkan untuk menjawab persoalan yang menjadi inti penulisan karya ilmiah ini?

1.3 Tujuan Penulisan

Karya ilmiah ini dengan demikian bertujuan untuk; *pertama*, mengetahui dan memahami bagaimana hubungan antara kaum remaja dan era digital serta berupaya menemukan model pendidikan kritis bagi kaum remaja. Tujuan umum ini kemudian dibagi lagi ke dalam beberapa tujuan, yakni *pertama*, mendeskripsikan dan mendalami perkembangan dan atau kehidupan kaum remaja. *Kedua*, mendeskripsikan dan menjelaskan kemajuan teknologi digital beserta peluang dan tantangannya bagi para pengguna aktif, terkhusus kaum remaja. *Ketiga*, berupaya menemukan dan menjelaskan model pendidikan kritis bagi kaum remaja sehingga dapat membebaskan remaja dari tantangan-tantangan nyata kemajuan teknologi digital demi mencapai kehidupan yang kritis dan bijak.

Kedua, selain tujuan umum di atas serta memahami dan mendalami kehidupan kaum remaja dan kemajuan teknologi digital, tulisan ini juga ditulis untuk memenuhi persyaratan; memperoleh gelar kesarjanaan (S-1 Filsafat) pada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero-Maumere.

1.4 Metode Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif dengan studi kepustakaan. Penulis berusaha untuk mencari dan memahami serta mendalami konsep pendidikan kritis, kaum remaja, teknologi digital dan internet melalui literatur-literatur dalam bentuk buku-buku, kamus-kamus, jurnal ilmiah, artikel-artikel dari surat kabar dan majalah, serta artikel-artikel dari situs internet. Di sini, penulis menempatkan diri sebagai subjek yang membaca dan merefleksikan sumber-sumber kepustakaan demi memberikan penjelasan rasional-teoretis tentang tema yang dibahas. Selain sejumlah sumber-sumber yang diuraikan di atas, penulis juga berusaha mengembangkan refleksi kritis pribadi dalam menelaah karya ilmiah ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang dapat dirincikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Uraian dalam bab ini meliputi latar belakang penulisan, rumusan permasalahan, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II Mengenal Kehidupan Kaum Remaja. Dalam bab ini, penulis memfokuskan diri pada kehidupan kaum remaja. Pembahasan dalam bagian ini dimulai dengan menampilkan definisi atau pengertian kaum remaja. Kemudian, penulis menampilkan ciri-ciri umum masa remaja yang meliputi; masa remaja sebagai periode yang penting, masa yang sulit, masa peralihan, masa perubahan, usia bermasalah, masa mencari identitas dan masa menuju masa dewasa. Selanjutnya, dipaparkan karakteristik perkembangan kaum remaja, seperti perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, moral, kepribadian, dan kehidupan rohani. Setelah itu, penulis menampilkan perilaku menyimpang dan bentuk-bentuk perilaku menyimpang pada remaja, seperti kenakalan remaja, hipoaktivisme, penyalahgunaan narkoba dan alkoholisme serta kultisme.

Bab III Era Digital. Pada bab ini, penulis akan mendeskripsikan sekaligus menjelaskan bagaimana kemajuan teknologi digital beserta peluang dan tantangannya bagi manusia, terkhusus kaum remaja di era digital ini. Uraian dan penjelasan dalam bab ini dimulai dari sejarah perkembangan internet dan media sosial. Lebih spesifik, penulis akan membagi uraian ini ke dalam dua bagian, yakni pertama internet, yang meliputi pengertian internet, sejarah singkat perkembangan internet dan karakteristik perkembangan internet. Kedua, media sosial yang meliputi pengertian media sosial, sejarah singkat perkembangan media sosial, jenis-jenis media sosial dan karakteristik perkembangan media sosial. Selanjutnya, akan dijelaskan pula tentang bagaiman peluang dan tantangan penggunaan teknologi digital. Peluang penggunaan teknologi digital meliputi, pendidikan jarak jauh, belanja dan bisnis *online*, berita dan perpustakaan *online*, membangun komunitas maya. Tantangannya meliputi, hoaks atau penyebaran berita palsu, *cyber bullying*, pornografi dan pornoaksi, kecanduan internet atau ketergantungan pada internet. Setelah itu, akan dijelaskan tentang bagaimana tantangan nyata kemajuan teknologi digital bagi kehidupan kaum remaja dalam ruang digital dan dunia riil. Penjelasan ini terdiri dari, kebebasan klik menuju brutalisme, sikap remaja yang hanya mem-posting diri dalam ruang digital, sikap introver, kesulitan berkonsentrasi pada dunia nyata, teralienasi, perilaku menyimpang dan sikap anti sosial.

Bab IV Pendidikan Kritis Bagi Kaum Remaja di Era Digital. Dalam bab ini, penulis berupaya menjelaskan dan menemukan model pendidikan kritis sebagai langkah solutif bagi kaum remaja di era digital. Dalam bab ini, penulis akan terlebih dahulu menampilkan dampak atau tantangan nyata kemajuan teknologi digital bagi remaja. Kemudian, penulis menjelaskan pengertian, tujuan, karakteristik, dan metode penerapan pendidikan kritis. Selanjutnya, pendidikan kritis bagi kaum remaja yang mencakup; pendidikan yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pendidikan yang membebaskan, meningkatkan keberanian dan kreativitas serta menumbuhkan sikap rasional yang komunikatif. Selain itu, penulis juga menguraikan kampanye strategis penerapan pendidikan kritis di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Penerapan pendidikan kritis di sekolah mencakup; perancang pemberdayaan pembelajaran, narasumber

terbatas, manajer ekosistem pemecahan masalah, fasilitator dan pengasuh, dialogis dan mau belajar bersama, peningkatan ragam sumber belajar yang bermutu. Selanjutnya, pengaruh pendidikan kritis dalam kehidupan bersama di era digital. Setelah itu, penulis menambahkan catatan kritis tentang pendidikan kritis bagi kaum remaja di era digital.

Bab V Penutup. Pada bab ini penulis akan menarik suatu kesimpulan umum atas semua uraian yang diulas dalam karya ilmiah ini. Selanjutnya, penulis juga akan memberikan usul-saran seperlunya sebagai catatan atau bahan pertimbangan yang perlu diperhatikan beberapa pihak berdasarkan uraian sistematis yang telah penulis paparkan mengenai pendidikan kritis bagi kaum remaja di era digital.