

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP SIKAP *DIGITAL CITIZENSHIP* PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN****Amallia Noviani<sup>1\*</sup>, Muhammad Mona Adha<sup>2</sup>, Rohman<sup>3</sup>**<sup>1</sup>Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

Email : Amallianoviani078@gmail.com

**ABSTRAK**

Negara Indonesia kini mengalami perubahan yang sangat cepat yaitu dengan adanya virus covid-19. Perubahan yang terjadi tentunya sangat berpengaruh pada tatanan kehidupan khususnya teknologi dikalangan dunia pendidikan. Lingkungan pendidikan menjadi berubah yang tadinya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, tapi sekarang menggunakan media pembelajaran daring. Sekolah sebagai salah satu faktor utama dalam membentuk karakter peserta didik, sehingga dapat mendukung penggunaan teknologi dengan baik sehingga disebut dengan kewargaan digital (*Digital Citizenship*). Namun pada kenyataannya saat ini, penyebab sebagian dari kurangnya sikap yang kurang baik dalam penggunaan teknologi yang dilakukan oleh peserta didik. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik utama yaitu angket. Alat bantu untuk menganalisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS versi 20. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan besar persentase pengaruhnya yaitu 56,5%.

***Kata Kunci:*** Media Pembelajaran Daring, *Digital Citizenship*, dan Peserta Didik**ABSTRACT**

The country of Indonesia is currently undergoing rapid changes, namely the Covid-19 virus. The changes that occur are certainly very influential on the order of life, especially technology among the world of education. The educational environment has changed, where previously the learning process was carried out face-to-face, but now uses online learning media. Schools are one of the main factors in shaping the character of students, so that they can support the good use of technology, which is called digital citizenship. But in reality today, the reason is partly the lack of bad attitudes in the use of technology by students. The problem that will be discussed in this study is how the influence of online learning media in strengthening the Digital Citizenship attitude of students in Civics subjects. The research method used is a descriptive method with a quantitative approach. The data collection technique used the main technique, namely a questionnaire. The data analysis tool in this study uses SPSS version 20. Based on the results of the research conducted, it shows that there is an influence of online learning media in strengthening students' digital citizenship attitudes in Civics subjects with a large percentage of the effect, which is 56,5%.

***Keywords:*** Online Learning Media, *Digital Citizenship*, and Students

## PENDAHULUAN

Teknologi diciptakan untuk mempermudah semua kegiatan manusia dan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Adanya teknologi, informasi, dan komunikasi yang sangat berkembang pesat, telah mengubah kehidupan menjadi lebih mudah. Pada era saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat seluruh masyarakat membuka pengetahuan secara nyata dan luas untuk masuk ke ranah keadaan yang modern dan tetap memfilter mana yang baik dan buruknya. Pada era ini juga semua pekerjaan dan pembelajaran melibatkan teknologi. Dalam hal ini masyarakat harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi, karena teknologi diciptakan untuk mempermudah kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social* pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Dalam laporan ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang ponsel sebanyak 338,2 juta (detik.com, 2020). Dari hal di atas sudah kita ketahui bersama bahwa hampir semua masyarakat Indonesia sudah mengenal digital dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Di era masyarakat milenial seperti sekarang ini kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang di seluruh dunia melalui media. Pemanfaatan teknologi selain untuk berkomunikasi, teknologi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Teknologi berperan penting dalam pendidikan ketika terjadi pandemi di suatu negara. Seperti pandemi

yang melanda seluruh dunia salah satunya di Indonesia sejak bulan Maret tahun 2020. Pandemi tersebut yaitu *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Kondisi saat ini tentunya lembaga pendidikan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa tetap melakukan pembelajaran meskipun tidak secara tatap muka. Oleh karena itu dikeluarkannya surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikan Tinggi Nomor 1 Tahun 2020 Tentang melaksanakan pembelajaran daring. Setiap jenjang pendidikan dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara online atau daring untuk mengantisipasi penyebaran covid 19. Pembelajaran daring dilakukan melalui macam macam media seperti *WhatsApp*, *google classroom*, *edmodo*, *quiziz*, *kahoot* dan lain sebagainya hal ini digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran daring. Melihat kondisi tersebut maka proses belajar mengajar harus tetap dijalankan, oleh karena itu pengalihan media pembelajaran guna keberlangsungan proses pembelajaran dimana yang semula dilakukan tatap muka beralih melalui media dalam jaringan (daring).

Proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik bisa memenuhi kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran, peserta didik mempelajari mata pelajaran yang telah ditentukan salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kurikulum 2013 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sudah merancang kompetensi dasar untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan khusus dalam menyiapkan warga negara agar dapat berkontribusi serta memasuki masyarakat digital yakni dibekali dengan pengetahuan *digital citizenship*.

*Digital citizenship* muncul dari sebuah pandangan bahwa harus terbentuknya norma-

norma yang sesuai, perilaku yang bertanggung jawab serta memperhatikan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi arus globalisasi terutama teknologi, informasi dan komunikasi yang diterimanya. Saat ini, ratusan juta orang yang berada dibelahan dunia telah memanfaatkan kehadiran situs jejaring sebagai ajang untuk berinteraksi antara satu individu dengan individu lain secara digital. Individu yang memanfaatkan digital disebut dengan warga negara digital.

Warga negara digital umumnya dapat dikenal sebagai mereka yang menggunakan internet secara teratur dan efektif (Isman & Gunggoren, 2014). Hal tersebut disertai dengan maraknya beragam informasi dan penggunaan teknologi yang multimedia dan sangat akrab bagi warga negara. Jadi, setiap warga negara yang menggunakan digital harus pintar dalam memilah dan memilih semua informasi yang didapatkan baik terhadap diri sendiri maupun di kalangan masyarakat. Selain itu perkembangan informasi dan teknologi memunculkan konsep warga negara digital (*Digital Citizen*) yang identik dengan kehidupan digital dan bercirikan penguasaan diri terhadap teknologi dan informasi.

Menurut Dikdik (2016) menyatakan bahwa pengembangan kewargaan digital adalah untuk menciptakan masyarakat pengguna teknologi digital dapat dengan baik dan pintar mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri untuk menjadi anggota yang produktif dari masyarakat digital. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kewargaan digital/*Digital citizenship* adalah panduan yang dimediasi untuk perilaku manusia sehingga semua dapat mengambil manfaat dalam masyarakat digital. Tujuan *digital citizenship* pada saat ini pada dasarnya untuk mendidik, memberdayakan dan melindungi masyarakat yang menggunakan

digital. Maka apabila terjadi hal-hal negatif dalam penggunaan teknologi digital hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan dari *Digital Citizenship* itu sendiri. *Digital Citizenship* berhubungan dengan penggunaan teknologi dalam mengelola dan menjaga perilaku sesuai dengan etika dan norma.

Pengetahuan *digital citizenship* bertujuan agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik sesuai etika dan norma yang berlaku. Penggunaan digital tersebut tentunya harus dilaksanakan sesuai etika dan norma yang ada sehingga akan menjadikan peserta didik sebagai warga Negara yang baik dan benar, tetapi masih banyak peserta didik yang belum melakukan hal tersebut karena mudahnya akses internet Via Digital yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

Penelitian ini fokus pada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring, karena Sebagian fitur yang terdapat pada aplikasi *WhatsApp*, *google classroom*, dan *google form* merupakan aplikasi yang mudah dipahami oleh peserta didik. antara lain *Chat Group*, *WhatsApp* di *Website* serta *Desktop*, *Panggilan Suara* serta *Video WhatsApp*, *Enskripsi End- To- End*, *Pengiriman Gambar* serta video, pesan suara, serta dokumen. Media sosial *WhatsApp* lewat bereagam fitur yang disediakan bisa digunakan buat aktivitas yang lebih berguna, misalnya buat pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran daring dapat bermanfaat dalam dunia pembelajaran tercantum ke dalam teknologi pembelajaran yang bisa difungsikan selaku perlengkapan ataupun media komunikasi dalam pengelolaan pembelajaran serta pengembangan pembelajaran.

Fitur *Chat Group* digunakan oleh guru serta peserta didik untuk melaksanakan komunikasi ataupun dialog pendidikan lewat media sosial serta penyebaran data lain yang terpaut dengan aktivitas belajar. Tidak hanya itu, terkadang fitur pengiriman dokumen pada aplikasi *WhatsApp* pula bisa dimanfaatkan

dalam memudahkan peserta didik dalam mengirimkan tugas ataupun media pendidikan dalam wujud *power point* ataupun dokumen sehingga penyebaran data pendidikan jadi lebih optimal. Pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* tidak hanya dalam aktivitas belajar bisa digunakan oleh guru/ pihak sekolah serta wali murid. Pihak sekolah bisa melaksanakan komunikasi dengan wali murid lewat fitur *WhatsApp* semacam pengiriman gambar, video, dan yang yang lain sehingga wali murid bisa memonitor kegiatan peserta didik di sekolah serta bisa mendapatkan data lain semacam pengumuman ataupun informasi berarti yang lain lewat komunikasi dengan guru ataupun pihak sekolah.

Tidak sampai disitu saja, proses pembelajaran di SMA N 16 Bandar Lampung juga menggunakan *google classroom* sehingga peserta didik bisa melihat dan memahami materi yang diberikan guru dan diberikan tugas disetiap pertemuannya. Pada saat proses pembelajaran berjalan dengan baik tetapi masih banyak peserta didik yang urang memahami bagaimana proses pembelajaran secara online terutama melalui *WhatsApp* sehingga ada beberapa peserta didik yang tidak atau terlambat mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, peserta didik dalam proses pembelajaran kurang memiliki komunikasi yang baik terhadap guru mata pelajaran, sehingga guru menilai ada beberapa peserta didik yang kurang memiliki etika.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh antar variabel yang dinyatakan dengan angka serta menjelaskan hubungan dengan teori-teori yang telah ada. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode dekriptif dalam penelitian ini untuk

mendeskripsikan ataupun menjelaskan pengaruh dari satu variabel ke variabel lainnya dengan data-data berupa angka. Peneliti ingin menganalisis secara objektif dan menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI, dan XII SMAN 16 Bandar Lampung dengan jumlah populasi sebanyak 722 peserta didik dan di ambil sampel sebanyak 72 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *propotional random sampling*. Skala angket yang digunakan di dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena. Instrumen penelitian dalam skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah dirancang dalam bentuk kuesioner benar-benar dapat menjalankan fungsinya teknik korelasi *product moment* melalui standar deviasi. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 20.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran daring adalah pembelajaran berbasis online dilakukan tidak secara tatap muka dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mengakses informasi di platform yang telah disediakan. Menurut Dabbagh dan Ritland (2005) menjelaskan, pembelajaran online adalah system belajar yang terbuka dan tersebar dengan

menggunakan perangkat pedagogi atau alat bantu pendidikan yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang memiliki makna. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran berbasis online melalui jaringan internet dan teknologi yang ada sebagai fasilitasnya.

Untuk melaksanakan pembelajaran daring, guru harus mempersiapkan suatu alat (media) untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar semua peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Yunanta (2019) Media pembelajaran disebut juga sebagai alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Menurut Erickson 1993 dalam Rudi Susilana, dkk (2009) Kriteria khusus lainnya dalam memilih pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam kata ACTION, yaitu diantaranya adalah akses, biaya, dan interaktivitas.

#### 1) Akses

Berdasarkan data hasil pengolahan indikator akses menggunakan media pembelajaran daring bahwa dari 74 responden terdapat 52,7% atau sebanyak 39 responden dikategorikan berpengaruh karena peserta didik sudah banyak yang memahami cara menggunakan media pembelajaran daring seperti *whatsapp Group* dan *google classroom* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung serta sudah memahami kegunaan fitur- fitur yang ada di dalam media pembelajaran daring dan juga bagi peserta didik yang tidak memiliki Hp/Laptop diperbolehkan memakai ruangan Lab komputer yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, hal tersebut dapat

mempermudah peserta didik untuk cepat dalam memahami materi yang diberikan oleh guru setiap pembelajaran PPKn.

Media pembelajaran daring yang digunakan di tempat penelitian peneliti yaitu menggunakan *whatsapp group*, *google classroom* dan *zoom meeting*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sabran dan Edi Sabara (2018:122) yang menyatakan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan. Selain itu, ada aplikasi WhatsApp yang merupakan salah satu media komunikasi yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita bahkan sangat populer sekali serta merupakan platform yang kita gunakan saat ini baik untuk kepentingan pribadi maupun sosial.

Aplikasi ini hampir dimiliki oleh semua pengguna gadget. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan jarak jauh, platform ini juga bisa digunakan sebagai media penunjang pada proses pembelajaran seperti pada masa pandemi seperti sekarang ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Roida (2020) WhatsApp mampu terhubung dengan teman serta keluarga kita yang ada dimanapun dan kapanpun ketika kita memiliki jaringan yang baik yang mampu menjadi pendukung untuk kita mengaksesnya.

Zoom adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layar dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih yang dapat bergabung. Aplikasi ini sangat membantu untuk mereka yang ingin melakukan diskusi secara langsung menggunakan ruang virtual karena memiliki kapasitas ruang yang cukup besar dalam sekali pertemuan. Hal ini

sejalan dengan pendapat Astini (2020) Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video sehingga pada saat digunakan untuk proses pembelajaran maka kita akan merasa bahwa kita sedang tatap muka secara langsung karena kita mampu melihat orang yang jauh dengan menyalakan camera yang dimiliki.

Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat mempermudah guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan adanya akses yang baik dalam penggunaan media pembelajaran secara daring akan memudahkan guru untuk cepat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru serta menjadikan tujuan dari penggunaan media pembelajaran daring sesuai dengan yang diharapkan.

## 2) **Biaya**

Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan hasil uji angket dimana 74 responden terdapat 77,1% atau sebanyak 57 responden masuk dalam kategori berpengaruh. karena semenjak diberlakukannya pembelajaran daring ini harus menggunakan kuota internet untuk dapat mengakses media pembelajaran daring sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lancar, dengan adanya hal tersebut selalu berhubungan dengan biaya yang harus dikeluarkan oleh pendidik dan peserta didik untuk membeli kuota internet agar dapat mengakses media pembelajaran daring seperti *google classroom* apalagi pada mata pelajaran PPKn biasanya guru memberikan materi berbentuk video atau link *youtobe* yang mengharuskan mereka untuk membuka materi tersebut agar mereka mendapatkan materi serta

cepat paham yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran.

Peneliti mendapatkan pernyataan bahwa tidak sering ada materi PPKn yang mengharuskan untuk membuka link *youtobe* ataupun video sehingga harus memerlukan kuota internet maka akan sulit jika tidak memiliki kuota internet semenjak diberlakukannya pembelajaran daring ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa biaya berpengaruh terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik mata pelajaran PPKn. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam Netriwati, dkk (2017) yang menyatakan bahwa biaya juga harus dipertimbangkan. Pembiayaannya terjangkau, teknologinya pun untuk media pembelajarannya yang akan digunakan tersedia dan mudah digunakan bagi penggunaannya yaitu peserta didik atau guru.

Penjelasan menurut pendapat para ahli tersebut hampir sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil angket bahwa penggunaan media pembelajaran daring ini mudah digunakan bagi penggunaannya, hal ini dapat dilihat dari guru yang memudahkan peserta didik untuk dapat menerima dengan mudah materi yang dijelaskan guru.

## 3) **Interaktivitas**

Interaktivitas adalah kemampuan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung dengan komputer atau media digital. Menurut Netiwati, dkk (2017) karena berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu dengan dilihat dari salah satunya adalah interaktivitas yaitu media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah.

Berdasarkan hasil pengolahan data indikator interaktivitas menunjukkan bahwa dari 74 responden terdapat 56,7% atau sebanyak 42 responden masuk kedalam kategori berpengaruh karena sebagian peserta didik mereka merasa selalu diberikan kesempatan untuk selalu bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami . tetapi masih ada peserta didik yang kurang memiliki rasa ketertarikan pada proses pembelajaran daring karena dirasa bosan dll. Proses pembelajaran secara daring memiliki dampak positif dan negatif hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Liu dkk., 2020; Rahmawati & Latifah, 2020; Samaha & Hawi, 2016 dalam Maksum, Hasan & Julisyam (2021) Pembelajaran daring berdampak terhadap perubahan sikap isolasi social, kurangnya interaktivitas, partisipasi dan keterbatasan umpan balik. Ketertarikan peserta didik terhadap sistem pembelajaran *online* terus menurun sebanding dengan meningkatnya rasa bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mona (2020) dengan rasa bosan tersebut beberapa kasus para peserta didik hanya mementingkan absensi dan akan mengabaikan pembelajaran.

Banyak peserta didik yang tidak melakukan pembelajaran online, tetapi melakukan aktivitas yang lain selain belajar seperti bermain game, social media dan lebih banyak menonton youtube serta kegiatan yang lain sehingga interaktivitas peserta didik pada mata pelajaran berkurang. Maka dari itu dengan adanya Media pembelajaran yang digunakan harus bisa mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga peserta didik akan terlibat aktif baik pada setiap kegiatan

pembelajaran. Akan tetapi, sekarang ini justru pada kegiatan pembelajaran kurang adanya interaksi sehingga membuat kegiatan pembelajaran kurang aktif dan menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan mudah.

Setelah menganalisis hasil angket tentang media pembelajaran daring (Variabel X) dengan 20 poin soal pilihan ganda. Maka, diperoleh data dengan skor tertinggi 73 dan terendah 32 dengan 4 indikator. Skor 32-45 sebanyak 34 responden atau setara dengan 3%, skor 46-59 sebanyak 40 responden atau setara dengan 45% , dan skor 60-73 sebanyak 47 responnden atau setara dengan 52%.

Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran daring sangat berpengaruh dalam memperkuat sikap dan perilaku terkhusus peserta didik dalam penggunaan teknologi digital. Menurut Kukuh Andri Aka (2017) menyatakan bahwa kata teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara istilah mencakup dua makna yang meliputi teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Berbagai hal yang berhubungan dengan proses, pemanfaatan alat bantu dan pengelolaan informasi disebut sebagai teknologi informasi. Sedangkan semua hal yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi sebagai alat yang membantu proses dan pemindahan informasidari suatu perangkat ke perangkat yang lainnya. Mengkaji pernyataan di atas, kalangan masyarakat terkhususnya peserta didik sudah tidak asing dengan penggunaan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital bisa dilakukan dimana saja, bidang apa saja tanpa mengenal waktu. Penggunaan digital pada media pembelajaran di masa pandemi ini

dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat mengerti dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Pada penggunaan media pembelajaran daring peserta didik dituntut memiliki sikap yang baik dan sesuai untuk etika dan norma dalam penggunaan teknologi digital.

Sikap pada penggunaan media pembelajaran daring seperti tanggung jawab, disiplin dan segala hal yang berkaitan dengan sikap kewargaan digital (*digital citizenship*). Hal ini menjadi suatu yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai warga negara, khususnya dalam penelitian ini peserta didik dituntut untuk menumbuhkan sikap yang sesuai dengan etika dan norma pada penggunaan media pembelajaran daring.

Berdasarkan data-data penelitian hasil jawaban angket dari responden menunjukkan bahwa faktor utama yang menjadi penghambat dari pengaruh penggunaan media pembelajaran daring ialah kurangnya kontribusi peserta didik di setiap proses pembelajaran daring berlangsung dikarenakan kurangnya pemahaman dan kesadaran mengenai penggunaan media pembelajaran daring dimiliki sebagai peserta didik. Hal tersebut akan berpengaruh pada sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Pentingnya *digital citizenship* dalam diri setiap peserta didik yang kemudian dapat tercermin dalam setiap sikap ataupun perilaku peserta didik dapat dibangun dengan penggunaan media pembelajaran daring seperti disiplin dalam berkomunikasi, dan etika yang baik dalam penggunaan teknologi digital yang biasa disebut dengan *digital citizenship*.

Menurut Searson, Hancock, Soheil, & Shepherd (2015) *Digital citizenship* atau kewargaan digital merupakan suatu konsep mengenai bagaimana seseorang dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara baik dan bertanggungjawab. Peserta didik adalah salah satu dari macam macam pengguna digital yang biasa disebut dengan warga digital. Menurut Mattson & Curran (2018) seseorang yang terlibat secara aktif dan bertanggungjawab dalam komunitas *online* maupun *offline*, lokal, nasional, ataupun global. Namun praktek dilapangan masih banyak peserta didik yang kurang memanfaatkan teknologi dengan baik dan bertanggung jawab seperti berkomunikasi kurang baik, tidak disiplin dalam pengumpulan tugas. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menanamkan dan meningkatkan kemampuan kewargaan digital.

Dengan demikian pendapat para ahli di atas dijadikan sebagai landasan atau teori penguat dalam menganalisis pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* pada mata pelajaran PPKn. Khususnya pada bagian sikap *digital citizenship*, peneliti memilih beberapa indikator yang terdiri dari *digital acces*, *digital communication* dan *digital ettiquete*.

#### 1) *Digital acces*

Menurut Syarifudin (2020) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan koneksi internet untuk mengakses dan menyalurkan materi belajar. Pada penggunaan media pembelajaran secara daring perlu adanya *acces* yang baik sehingga peserta didik dapat paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru.



Hal ini sejalan dengan hasil penelitian diperoleh data dengan responden sebanyak 74 yang menghasilkan data dengan sebesar 51% atau sebanyak 38 responden dikategorikan memiliki akses yang baik dalam penggunaan media pembelajaran daring, karena peserta didik sudah berusaha sendiri mengatasi kendala *akses* dalam penggunaan media pembelajaran daring sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring tetap selalu berjalan lancar terutama dalam pembelajaran. Jika dikaitkan dengan variabel (X) media pembelajaran daring, indikator *digital acces* dalam variabel (Y) *Civic responsibility* maka akses yang baik akan menimbulkan sikap yang baik pada penggunaan media pembelajaran daring. Dimana peserta didik dapat memahami suatu informasi secara faktual karena akses digital yang baik sehingga peserta didik kemudian menjelaskan pada orang lain secara jelas dan dapat dipertanggung jawabkan.

## 2) *Digital communication*

*Digital communication* yang dimaksud dalam hal ini yaitu komunikasi antara guru dan peserta didik untuk dapat memahami materi yang disampaikan. Menurut Sugiyo (dalam Toharudin 2020) menyatakan bahwa komunikasi merupakan kegiatan manusia menjalin hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari bahwa keterampilan berkomunikasi merupakan hasil belajar. Pada indikator *communication* diperoleh data dengan responden sebanyak 74 yang menghasilkan data dengan sebesar 59,5% atau sebanyak 44 responden dikategorikan memiliki

komunikasi yang baik dalam penggunaan media pembelajaran daring, karena peserta didik sudah berusaha sendiri mengatasi kendala komunikasi dalam penggunaan media pembelajaran daring sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring tetap selalu berjalan lancar terutama dalam pembelajaran.

Tapi pada saat kegiatan pembelajaran yang awalnya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka saja malas untuk mendengarkan materi mengenai pembelajaran PPKn apalagi pada saat pembelajaran daring menjadikan peserta didik tersebut semakin malas sehingga peserta didik ada yang kurang berusaha untuk mengatasi kendala dalam memahami materi yang diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran daring terutama pada pembelajaran PPKn. Hal ini sejalan dengan Studi yang dilakukan oleh Pal dkk. (2016), mencatat bahwa hambatan komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran tidak saja karena faktor pengajar, tetapi juga karena faktor suasana kelas, kurikulum, dan kondisi siswa. Maka dari itu, sangat perlu adanya komunikasi dalam proses pembelajaran daring. Selain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga menghindari proses pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik akan selalu senang dalam mengikuti proses pembelajaran walaupun secara daring.

## 3) *Digital Ettiquete*

*Digital ettiquete* adalah suatu aturan dalam dunia digital dalam bentuk tata krama, etiket ini dimaksudkan untuk menjaga kenyamanan dan keamanan warga digital lainnya, selain kita harus menerapkan etiket ini dengan baik dan benar. Menurut Anggoro & Sari (2021)

dalam kegiatan pembelajaran secara online ini terdapat hal-hal yang berkaitan dengan pelanggaran etika. Seperti menyalin tugas peserta didik lain, mengunduh tugas peserta didik lain tanpa izin, membiarkan tugasnya disalin dan juga mengerjakan tugas peserta didik lain. Hal ini sesuai dengan apa yang dialami oleh peneliti selama meneliti di SMA N 16 Bandar Lampung, masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugasnya secara individu.

Masih ada beberapa Peserta didik pada saat proses pembelajaran bersikap kurang sopan kepada guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziyyah (2019) selain kurangnya etika terhadap sesama peserta didik, terkadang ada juga yang bersikap kurang sopan terhadap pendidik. Seperti berbicara dengan bahasa yang kurang sopan karena pembelajaran yang hanya melalui media *online*, atau terkadang ada juga peserta didik yang bertindak kurang sopan terhadap pendidik. Hal tersebut merupakan salah satu contoh dari pelanggaran etika.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat terlihat bahwa peserta didik pada mata pelajaran PPKn cukup memahami sikap *digital citizenship*. Namun, peserta didik belum optimal memenuhi sikap *digital citizenship* pada saat penggunaan media pembelajaran daring dan kurang memahami nilai-nilai kebaikan yang terkandung ketika dapat memperkuat sikap *digital citizenship* pada penggunaan media pembelajaran daring dikarenakan beberapa faktor yaitu, masih ada peserta didik yang belum mengerti bagaimana akses menggunakan media pembelajaran daring, peserta didik ada yang terkendala oleh biaya untuk

membeli paket internet untuk membuka media pembelajaran, kurangnya interaktivitas peserta didik terhadap proses pembelajaran dan lebih memilih mengakses web lain, kurangnya rasa disiplin seperti disiplin dalam berkomunikasi, mengumpulkan tugas dsb.

Selanjutnya dari hasil analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 dapat diketahui bahwa adanya pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil hipotesis yang menunjukkan koefisien t hitung sebesar 7,652 dan t tabel sebesar 1,661. Dengan demikian t hitung > t tabel atau  $11,249 > 1,681$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima. Besarnya kontribusi pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn dapat dilihat pada koefisien determinasi sebesar 56,5%.

Hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran daring yang berpengaruh cukup baik dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

## SIMPULAN

Pada dasarnya media pembelajaran daring adalah alat untuk melakukan proses pembelajaran secara online. Media pembelajaran harus ada untuk mempermudah guru dan peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan. Akan tetapi masih ada peserta didik yang tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran daring dan lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermain game dsb. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang masih belum sadar akan

etika dan norma yang harus dimiliki pada saat menggunakan teknologi digital. Kemudian dengan penggunaan media pembelajaran daring dapat berpengaruh positif dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Peserta didik cukup mampu dalam menerapkan sikap *digital citizenship* yang dapat dilihat dari bagaimana mereka dapat mengakses media pembelajaran dengan baik, berperilaku baik terhadap sesama teman dan guru. Kurangnya pemahaman peserta didik untuk tidak terpengaruh teman sepeergaulan, media massa, dan bentuk kehidupan lainnya. Di mana peserta didik masih terpengaruh dengan tindakan teman sebaya dan yang ia lihat dari media masa yang tidak bertanggungjawab, kurang beretika dalam penggunaan teknologi digital. seperti tidak mengikuti aturan yang ada selama proses pembelajaran daring berlangsung. Hal tersebut diketahui oleh peneliti sendiri ketika turun lapangan, dimana indikator-indikator *digital citizenship* belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan peneliti.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. 2010. Model project citizen untuk meningkatkan kecakapan warga negara pada konsep kemerdekaan mengemukakan pendapat. *Jurnal kultur demokrasi*. Volume 1 nomor 8. 44-52.
- Adha, M. M., Parikesit, H dkk. 2020. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn di Masa Pandemi Covid-19 Demi Masyarakat Taat PSBB. *Prosiding konferensi nasional kewarganegaraan KNKn) Ke-V*. 387-407.
- Adha, M. M., Parikesit, H dkk. 2021. Implementasi Toeknologi Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan Undiksha*. Volume 9 Nomor 2. 545-554.
- Aka, K. A. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai wujud inovasi sumber belajar di sekolah dasar *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Volume 1 Nomor 2a.
- Alimuddin. Tawany R. M. Nadjib.2015. Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana Di Universitas Hasanuddin. Volume 4 Nomor 4.
- Anggoro, A. B., & Sari, A. G. 2021. Etika Peserta Didik Dalam Cyber System: Sebuah Tinjauan Etis Alkitabiah Pada Pembelajaran Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika*, Volume 3 Nomor 1. 34-46.
- Armawi, A dan Darto,W. 2020. Optimalisasi peran internet dalam mewujudkan digital citizenship dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa. *Jurnal Media Kajian Kewarganegaraan*.Volume 17 Nomor 1. 29-39.
- Asmariansi, A. 2016. Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. Volume 5 Nomor 1. 25-42.
- Astini, N. K. 2020. Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 3 Nomor 2. 241-255.
- Baehaqi, A. D. dan Syifa, S. A. 2016. Kewargaan Digital, Penguatan Wawasan Global Warga Negara, dan Peran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional, Kongres dan Deklarasi AP3KnI*. 393-398.
- Baehaqi, A. D. dan Syifa, S. A. 2016. Kewargaan Digital, Penguatan Wawasan Global Warga Negara, dan Peran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional, Kongres dan Deklarasi AP3KnI*. 393-398.

- Bilfaqih, Yusuf & Qomaruddin, M. Nur. 2015. Esensi penyusunan materi pembelajaran daring. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Dabbagh, N. and Ritland. B. B. 2005. Online Learning, Concepts, Strategies And Application. Ohio: Pearson.
- Fauziyyah, N. 2019. Communication Ethics Of Digital Natives Students Through Online Communication Media To Educators : Education Perspective. *Jurnal Pedagogik*, volume 6 nomor 2. 437–474.
- Isman, A., & Gunggoren, O. C. 2014. Digital citizenship. TOJET: The Turkish. *Online Journal of Education Technology*. Volume 13 Nomor 1. 73–77.
- Maksum, Hasan & Julisyam 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Volume 4 Nomor 1. 1-13.
- Mona, N. 2020. Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasikan Efek Contagious : Studi Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia. *Jurnal Sosial Hummaniora Terapan*.
- Netriwati & Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran MTK*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Permendikbud No. 109 tahun 2013.
- Rasyid, Isran & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*. Volume 7 Nomor 1. Hlm 93.
- Roida Pakpahan, Y. F. 2020. Analisa pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid19. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. 32- 33.
- Rustiani, R., Djafar, S., Rusnim, R., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E. (2019, October). Measuring Usable Knowledge: Teacher's Analyses of Mathematics for Teaching Quality and Student Learning. In International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series (pp. 239-245).
- S, Meidawati, A.N Sobron, Bayu & Rani. 2019. Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Prosiding seminar nasional sains dan entrepreneurship VI*. Semarang, 21 Agustus.
- Sabran & Edy Sabara. 2019. Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. ISBN : 978-602-5554-71-1.
- Surat Edaran Oleh Kemendikbud Dikti Nomor 1 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Secara Daring.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian. Bandung. CV Wacana Prima.