

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS PESERTA
DIDIK DI SMA NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

(Skripsi)

Oleh

HANDRIYANTO



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO

Oleh

HANDRIYANTO

Kemudahan akses pada internet sering disalahgunakan oleh kalangan remaja. Berbagai kenakalan yang terjadi di dunia maya seperti pertengkaran, pornografi, kecanduan media sosial, berkata kasar dan lain sebagainya. Hal itu menunjukkan perilaku amoral remaja, yang pada umumnya berada dijenjang sekolah menengah atas. Permasalahan moralitas di era digital pada peserta didik mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai dampak dan cara menangani ketika berhadapan dengan media digital. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian terkait pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa literasi digital memengaruhi moralitas peserta didik, berupa meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan media digital.

Kata Kunci : *Literasi Digital, Moralitas, Era digital.*

ABSTRACT

THE EFFECT OF DIGITAL LITERACY ON STUDENT MORALITY IN SMA NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO

By

HANDRIYANTO

Teenagers frequently mistakenly used the ease of access to the internet. Quarrels, pornography, social media addiction, harsh words, and other delinquencies occur in cyberspace. This demonstrates the immoral behavior of teenagers, who are typically in high school. Students moral problems in the digital age may be caused by a lack of understanding of the impact and how to deal with it when dealing with digital media. This serves as the context for the author's investigation into the impact of digital literacy on student morality. The purpose of this study is to see if there is an effect of digital literacy on the morality of students at SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. A quantitative approach was used in this research. Based on the result of the research, it is known that digital literacy affects the morality of students, in the form of increasing the students knowledge, attitudes and skills in using digital media.

Keywords: *Digital Literacy, Morality, Digital Age.*

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS PESERTA
DIDIK DI SMA NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

Oleh

Handriyanto

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

: **PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP
MORALITAS PESERTA DIDIK DI SMA
NEGERI 1 BANDAR SRIBHAWONO**

Nama Mahasiswa

: **Handriyanto**

No. Pokok Mahasiswa

: **1713032018**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.
NIP 19791117 200501 1 002

Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

Yunisa Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.

Sekretaris

: Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing : Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 April 2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, adalah:

Nama : Handriyanto
NPM : 1713032018
Program Studi : PPKn
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat/Telp : Desa Tulung Pasik, Kecamatan Mataram Baru,
Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 31 Mei 2022



Handriyanto
NPM 1713032018

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Handriyanto, dilahirkan di Desa Tulung Pasik, Kecamatan Mataram Baru, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Pada tanggal 13 Maret 1999. Anak ketiga dari Bapak Supoyo dan Ibu Sarwanti.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. TK Dharma Bakti
2. SD Negeri Tulung Pasik
3. SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono
4. SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Tahun 2020 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Sukaraja, Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat, melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PPLP) di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. Penulis merupakan Mahasiswa PPKn angkatan 2017.

MOTTO

*“Hope is the ability to see that there is light even though everything is
in darkness”
(Demond Tutu)*

*“Kehidupan yang sesungguhnya adalah hari ini, bukan esok dan bukan lusa”
(Handriyanto)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, kupersembahkan karya tulis sederhana ini kepada:

**“Kedua orang tuaku, Bapak Supoyo dan Ibu Sarwanti
yang telah mendidikku sejak kecil, selalu memberikan
kasih sayang, selalu mendo’akanku, selalu memberiku motivasi, selalu
melakukan pengorbanan yang tiada terkira nilainya dari segi apapun
untuk keberhasilanku”**

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, bantuan baik secara moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

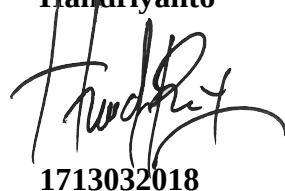
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, ilmu, motivasi serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
10. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II (seminar proposal). Terima kasih atas saran dan masukan yang diberikan terkait skripsi ini;
11. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II (seminar hasil). Terima kasih atas saran dan masukan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini;
12. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Terima kasih atas segala ilmu, saran serta segala bantuan yang diberikan;
13. Bapak Drs. Nurjaya Rahman, M.Si., selaku Kepala SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. Terima kasih telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis;
14. Seluruh Bapak dan Ibu Guru, serta Staff Tata Usaha di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian;
15. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Supoyo dan Ibu Sarwanti. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terima kasih telah mengajarkanku kesederhanaan dalam menjalani kehidupan, terima kasih telah merawatku dengan penuh kelembutan dan selalu memberikan motivasi serta

finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan umur yang panjang senantiasa menjaga kalian dalam rahmat dan keimanan;

16. Seluruh keluarga besar Program Studi PPKn 2017, kakak dan adik tingkat Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan;
17. Sahabat seperjuangan Aqshal, Bagus, Alan, Agung, Ketut, Tosi, Rifai, dan Juli. Terima kasih untuk kebersamaan, suka dan duka, ketulusan serta setiap semangat yang disalurkan dalam belajar selama perkuliahan;
18. Terima kasih semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan Bapak/Ibu dan rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;
19. Terima kasih almamater tercinta, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dalam penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini, dapat bermanfaat bagi semua pihak;

Bandar Lampung, 31 Juni 2022

Handriyanto



1713032018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1. Tujuan Penelitian.....	9
2. Kegunaan Penelitian	9
a. Kegunaan Teoritis.....	9
b. Kegunaan Praktis	9
F. Ruang Lingkup Penelitian	10
1. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian	10
2. Ruang Lingkup Objek Penelitian	10
3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	10
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	10
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teoritis	11
1. Literasi Digital	11
a. Pengertian Literasi	11
b. <i>Civic Literacy</i>	13
c. Literasi Media Digital	15
d. Literasi Digital.....	18
1) Pengertian Literasi Digital.....	18
2) Komponen Literasi Digital	21
3) Media Baru (<i>New Media</i>)	27
2. Moralitas	31
a. Pengertian Moral	31

b. Perkembangan Moral.....	33
c. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Moral	36
3. Remaja	44
a. Pengertian Remaja	44
b. Perkembangan Remaja.....	45
c. Ciri-Ciri Remaja	46
4. Konsep Pembelajaran Abad ke-21	49
a. Pembelajaran Abad ke-21	49
b. Penggunaan Teknologi di Era Globalisasi	54
B. Penelitian Relevan.....	59
C. Kerangka Pikir	64
D. Hipotesis	65
III. METODE PENELITIAN	66
A. Pendekatan Penelitian.....	66
B. Populasi dan Sampel	66
1. Populasi.....	66
2. Sampel	67
C. Variabel Penelitian	69
1. Variabel Bebas	69
2. Variabel Terikat.....	69
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	70
1. Definisi Konseptual	70
2. Definisi Operasional.....	70
E. Pengukuran Variabel	71
F. Teknik Pengumpulan Data	71
1. Teknik Pokok	71
a. Angket atau Kuesioner	71
2. Teknik Penunjang.....	72
a. Dokumentasi	72
b. Wawancara	72
G. Validitas dan Reliabilitas	72
1. Uji Validitas	72
2. Uji Reliabilitas	73
H. Teknik Analisis Data	77
1. Uji Normalitas	78
2. Uji Homogenitas	78
3. Uji Linieritas	79
4. Uji Hipotesis	79
IV. HASIL PENELITIAN.....	81
A. Langkah-Langkah Penelitian	81
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	81
2. Penelitian Pendahuluan.....	81
3. Pengajuan Rencana Judul.....	82
4. Penyusunan Alat dan Pengumpulan Data	82
5. Pelaksanaan Penelitian.....	82

B.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	83
1.	Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.....	83
2.	Keadaan Sekolah	83
C.	Deskripsi Data.....	84
1.	Pengumpulan Data	84
2.	Penyajian Data	85
a.	Literasi Digital.....	85
1)	Keahlian Operasional (<i>Operational Skill</i>)	85
2)	Pencarian Internet (<i>Internet Searching</i>)	86
3)	Evaluasi Konten (<i>Content Evaluation</i>)	88
4)	Komunikasi (<i>Communication</i>)	90
5)	Pengaruh Literasi Digital	92
b.	Moralitas	93
1)	Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>)	93
2)	Perasaan Moral (<i>Moral Feeling</i>)	95
3)	Perilaku Moral (<i>Moral Action</i>)	96
4)	Moralitas Peserta Didik.....	98
D.	Pengujian Data	100
1.	Uji Normalitas	100
2.	Uji Homogenitas	100
3.	Uji Linearitas.....	101
4.	Uji Hipotesis	101
E.	Pembahasan	102
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A.	Kesimpulan	116
B.	Saran.....	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Perilaku <i>Online</i> Anak dan Remaja Indonesia	2
Tabel 1.2 Kasus Tindak Pidana Perdagangan Orang.....	3
Tabel 1.3 Indeks Literasi Digital Indonesia	5
Tabel 1.4 Bentuk Kenakalan <i>Online</i> Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	6
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.....	67
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Berdasarkan Populasi.....	68
Tabel 3.3 Uji Coba Angket di luar Sampel Untuk Item Ganjil (X).....	75
Tabel 3.4 Uji Coba Angket di luar Sampel Untuk Item Genap (Y)	75
Tabel 3.5 Distribusi Antara Item Ganjil (X) dengan Item Genap (Y)	76
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	84
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Indikator Keahlian Operasional (<i>Operational Skill</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	86
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Indikator Pencarian Internet (<i>Internet Searching</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	87
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Evaluasi Konten (<i>Content Evaluation</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	89
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Komunikasi (<i>Communication</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	91
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Literasi Digital Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	93
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	94
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Perasaan Moral (<i>Moral Feeling</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	96
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Indikator Perilaku Moral (<i>Moral Action</i>) Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	97
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono	99
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	100
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas	100
Tabel 4.13 Hasil Uji Linieritas	101
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis (<i>Coefficients</i>)	102
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis (<i>Model Summary</i>).....	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
3. Surat Keterangan Izin Penelitian Pendahuluan Sekolah
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Izin Penelitian Sekolah
6. Foto dengan Guru/Waka
7. Foto dengan Peserta Didik

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital ditandai dengan adanya perkembangan internet yang memudahkan seseorang untuk mengakses, berkomunikasi dan membagikan informasi melalui berbagai perangkat digital. Berdasarkan hasil survei *Hootsuite: We Are Social* dari total populasi jumlah penduduk Indonesia 272.1 juta jiwa, menunjukkan total pengguna berumur 13 tahun ke atas berjumlah 210.3 juta, usia 18 tahun ke atas berjumlah 187.1 juta dan usia 16-64 tahun berjumlah 179.7 juta. Pengguna *mobile* unik berjumlah 338.2 juta, pengguna internet 175.4 juta, media sosial aktif 160 juta. Waktu akses internet per hari 7 jam 59 menit, akses media sosial per hari 3 jam. Melihat televisi (*broadcast, video streaming*) 3 jam. Mendapatkan musik per hari 1 jam 30 menit, bermain *game online* per hari 1 jam. (Sumber: *Hootsuite, We Are Social 2020*).

Survey di atas menunjukkan bahwa, pengguna media digital di Indonesia lebih banyak digunakan oleh kalangan remaja, yang umumnya berada dijenjang pendidikan sekolah menengah. Dilihat pada aspek penggunaan perangkat digital, menunjukkan bahwa lebih sering digunakan untuk akses internet dan digunakan untuk bermedia sosial. Mereka sangat erat dengan internet dan media sosial, berbagai kegiatan mereka lakukan dalam dunia maya seperti posting, *video streaming, video game*, mencari berita, berkomunikasi (*chatting*), *stalking* dan lain sebagainya.

Pesatnya perkembangan teknologi sekarang ini, semestinya menjadi kunci utama dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, karena globalisasi menuntut sebuah persaingan dan etika berpikir yang

baik dan benar. Kemampuan atau keterampilan dalam hal ini adalah daripada literasi digital. UNESCO dalam (Rumata dan Nugraha, 2020) mengatakan bahwa “literasi digital merupakan sebuah kemampuan dalam mengakses, mengelola informasi dan data, memahami, mengintegrasikan, evaluasi dan komunikasi, serta kemampuan membuat informasi yang tepat untuk keamanan”. Literasi digital pada hakikatnya adalah sebuah kemampuan yang dapat dipahami dalam dua aspek, yakni: *Pertama*, aspek teknis yang merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mengoperasikan berbagai alat digital, seperti mampu menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Kedua*, aspek non teknis yang lebih menekankan pada kemampuan berpikir, kesadaran sikap dan perilaku.

Literasi digital merupakan bekal ketika berhadapan dengan ruang maya, karena tidak dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dan informasi juga memberikan pengaruh terhadap pola pikir dan perilaku. Berbagai kenakalan yang terjadi di dunia maya pada peserta didik, merupakan bentuk kemerosotan moral di era digital. Permasalahan moralitas di era digital mungkin saja disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai dampak dan cara menangani ketika berhadapan dengan media digital, serta emosional mereka yang belum stabil. Perilaku yang mencerminkan menurunnya moralitas pada peserta didik di era digital dapat kita lihat melalui sebuah informasi, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Perilaku Online Anak dan Remaja Indonesia

No.	Bentuk Perilaku	Jumlah
1	Korban kejahatan seksual <i>online</i>	329
2	Pelaku kejahatan seksual <i>online</i>	299
3	Korban pornografi media sosial	426
4	Kepemilikan media pornografi	316
5	Korban perudungan di media sosial	281
6	Pelaku perudungan di media sosial	291

(Sumber: KPAI Tahun 2019, dilansir CNNIndonesia).

Tabel 1.1 menunjukkan berbagai perilaku remaja yang kurang baik dalam penggunaan internet. Mereka mengakses konten bernuansa pornografi, membagi foto pribadi secara masif dengan konten yang relatif kurang pantas untuk disebar, serta melakukan posting tanpa mempertimbangkan

dampaknya, sehingga dapat menyebabkan seseorang menjadi pelaku maupun korban. Kenakalan remaja dalam konteks ini juga ditunjukkan oleh *End Child Prostitution, Child Pornography and Trafficking of Children for Sexual Purposes* (ECPAT) Indonesia tahun 2019. *Trend* tertinggi yakni kejahatan seksual melalui *online* yakni sekitar 236, selanjutnya perilaku perudungan berupa meghina, berkata kasar, perkelahian di dunia maya dan pelecehan akibat mengomentari sesuatu secara kurang pantas, serta kurang hati-hati dalam pertemanan di dunia maya (Sumber: ECPATIndonesia, 2019).

Berdasarkan hasil dari pengawasan perlindungan anak, mengenai korban Tindak Pidana Perdagangan Orang (TPPO) dan eksploitasi mencapai 149 kasus dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kasus Tindak Pidana Perdagangan Orang

No.	Bentuk Kasus	Jumlah Kasus
1	Anak korban perdagangan	28 kasus
2	Anak korban prostitusi	29 kasus
3	Anak koban ESKA	23 orang
4	Anak korban pekerja anak	54 orang
5	Anak korban adopsi ilegal	11 kasus
6	Mucikari (terlibat dalam pelaku jaringan TPPO)	4 Kasus

(Sumber: Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Tahun 2020).

Data di atas menunjukkan bahwa, masih maraknya kasus-kasus yang terjadi di Indonesia yang melibatkan anak dan remaja. Hasil laporan hingga tahun 2020 angka TPPO dan eksploitasi, serta prostitusi anak belum menunjukkan penurunan. Korban prostitusi disebutkan mereka berumur paling rendah 12-17 tahun berjumlah 98 persen dan korban eksploitasi berusia 16-17 tahun. Status korban yang masuk dalam eksploitasi dan pekerja anak sekitar 67 persen tercatat sebagai peserta didik aktif, serta 33 persen mereka yang berstatus putus sekolah. Medium anak yang menjadi korban eksploitasi seksual dijelaskan sekitar 60 persen melalui media sosial dan 40 persen melalui konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa kasus yang terjadi pada kalangan remaja dominan di dunia maya.

Laporan terkait kasus *online* juga diungkapkan oleh Ditjen Aptika (Kementerian Kominfo RI), bahwa sampai bulan Oktober 2020 telah teridentifikasi setidaknya terdapat 1 juta 64 ribu konten yang terkait dengan

kasus asusila dan pornografi, selanjutnya terungkap lebih dari 233 ribu kasus judi *online*, serta terdapat 10.700 kasus penipuan *online* dalam bentuk konten digital (Aptika Kominfo, 2020). Terjadinya berbagai permasalahan *online* pada remaja di atas, merupakan bentuk menurunnya moralitas generasi muda Indonesia. Permasalahan moralitas pada peserta didik merupakan hal yang menjadi perhatian penting. Mereka perlu dibekali keterampilan dalam menggunakan media digital. “Pentingnya sebuah kompetensi untuk mengembangkan kemampuan intelektual guna memahami pesan media digital, mengembangkan kemampuan emosional, merasakan hal yang dirasakan diri sendiri dan orang lain, serta mengembangkan kematangan moral dalam kaitannya dengan konsekuensi moralitas bagi setiap orang” (Tamburaka, 2013). Kemampuan di era digital yang dimaksud adalah literasi digital, karena literasi digital dapat membantu setiap individu dan menjadikan mereka memiliki kemampuan secara teknis, kecerdasan kognitif dan sikap.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari” (Gilster, 1997). Dalam hal ini literasi digital mencakup kemampuan secara teknis, pemahaman format komputer, serta mampu memanfaatkan perangkat digital dalam konteks global. “Literasi digital sebagai kesadaran sikap, kemampuan mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis alat dan fasilitas digital dengan efektif untuk menghasilkan pengetahuan baru, berkomunikasi dan mengonstruksi aksi sosial” (Martin dkk., 2008). Pemaparan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa keterampilan literasi digital ditekankan pada penggunaan alat, kemampuan berpikir dan sikap seseorang dalam menggunakan media digital.

Terkait dengan literasi digital, Direktorat Riset Katadata Mulya Amri memaparkan hasil survei terkait dengan literasi digital Nasional pada tahun 2020. Survei tersebut dilakukan di 34 provinsi yang ada di Indonesia, hal ini dapat dilihat dengan rincian, sebagai berikut:

Tabel 1.3 Indeks Literasi Digital Indonesia

No.	Sub Indeks	Skor
1	Informasi dan literasi data	3.17
2	Komunikasi dan kolaborasi	3.38
3	Keamanan	3.66
4	Kemampuan teknologi	3.66

(Sumber: Kementerian Kominfo RI Tahun 2020).

Pemaparan Tabel 1.3 menunjukkan terdapat indeks yang menjadi alat ukur, yaitu: 1) Informasi dan literasi data. 2) Komunikasi dan kolaborasi. 3) Keamanan. 4) Kemampuan teknologi. Hasil survei tersebut menunjukkan literasi digital belum mencapai skor 4.00 (baik), skor indeks literasi digital berada pada skor 3.00 (sedang). Pengukuran sub indeks informasi dan literasi data memiliki skor paling rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya strategi untuk meningkatkan literasi digital mencapai skor 4.00 (baik). Hal ini karena literasi digital merupakan keterampilan dasar (*digital basic skill*) guna menghadapi tantangan berupa *hoax*, judi *online*, pornografi, prostitusi *online*, ujaran kebencian, provokasi dan lain sebagainya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia memfasilitasi terbentuknya Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi (GNLDS) yang bersifat dari, oleh dan untuk masyarakat. Sejak tahun 2017 hingga kini, gerakan literasi digital telah melakukan kegiatan edukasi literasi digital di 462 lokasi, 3.137 pelatihan, relawan literasi digital lebih dari 200.000 peserta aktif, produksi beragam materi literasi digital yang telah diunduh lebih dari 180.000 kali, serta menjangkau setidaknya 75 juta penduduk Indonesia melalui kegiatan literasi digital baik secara *online* maupun *offline*.

Gerakan literasi digital bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran individu agar lebih beradab, berdaya, beretika, bermanfaat, bermartabat, bijak, cerdas, demokratis, kritis, positif dan produktif. Ruang lingkup literasi digital berupa media baru, muncul akibat dari perkembangan teknologi dalam bidang media digital berupa satelit, internet, televisi kabel, teknologi *optic fiber* dan komputer. Mcquail dalam (Kurnia, 2005) mengatakan ada empat bagian media baru, yakni: 1) Media

komunikasi interpersonal berupa *e-mail* dan *smartphone*. 2) Media interaktif berupa komputer dan *video game*. 3) Media pencarian informasi berupa portal *google/google search engine*. 4) Media partisipasi kolektif berupa internet. Media baru (*new media*) dapat dimaknai dan dipahami sebagai media interaktif yang menggunakan berbagai perangkat digital.

Permasalahan yang dihadapi kini adalah kesenjangan penggunaan media baru, terkhusus pada peserta didik sekolah menengah seperti yang telah dipaparkan di atas. Kesenjangan tersebut diduga karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, sehingga masih terjadinya penyalahgunaan teknologi informasi dan internet. Penyalahgunaan akses tersebut masih terjadi di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4 Bentuk Kenakalan *Online* Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

No.	Bentuk kenakalan	Jumlah
1	Porno aksi di media sosial	1
2	Pertengkaran di media sosial/grup	15
3	Mengakses situs pornografi	3
4	Memosting diri dengan foto yang tidak pantas/vulgar	2
5	Perkelahian akibat dari <i>online game</i>	10

(Sumber: Himpunan Data Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun 2019/2020).

Berdasarkan tabel 1.4 menunjukkan perilaku peserta didik yang kurang baik dalam penggunaan media digital. Data di atas merupakan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Guru Bimbingan Konseling (BK). Sekolah melakukan kegiatan rutin berupa razia. Terdapat peserta didik yang melakukan pelanggaran, berupa membawa *handphone* di dalam lingkungan sekolah. Guru melakukan pengecekan isi dari *handphone* yang dibawa, dalam pengecekan terdapat peserta didik yang menyimpan foto dan video bernuansa pornografi. Pihak sekolah melakukan tindak lanjut dengan memanggil orang tuanya, untuk dapat datang ke sekolah kemudian memberlakukan sanksi atas pelanggaran yang telah dilakukan. Pada tahun 2019 terdapat peserta didik yang *upload* foto bernuansa pornografi pada akun media sosialnya, hal itu

diketahui oleh pihak sekolah atas beberapa laporan, kemudian sekolah memberikan sanksi berupa mengeluarkannya dari sekolah.

Peserta didik perempuan yang berkonsultasi dengan Guru Bimbingan Konseling (BK) juga mengaku, bahwa mereka pernah terlibat pertengkaran secara langsung. Pertengkaran itu bermula dari sindiran di media sosial, merendahkan satu dengan yang lain sampai berujung konflik. Peserta didik perempuan juga melakukan aksi memosting diri mereka dengan pakaian seksi, hal itu dilakukan hanya untuk eksistensi diri mereka di media sosial dan hanya mengikuti *trend*. Perilaku pertengkaran juga terjadi pada peserta didik laki-laki, namun kali ini akibat dari *game online*. Bermula dari bercanda, berkata kasar dan berujung pada perkelahian. Laporan tersebut diterima Guru Bimbingan Konseling (BK) berdasarkan pengaduan dari peserta didik lain.

Peserta didik yang memiliki keterampilan digital yang baik, maka dapat memanfaatkan perkembangan internet dengan baik. Begitupun sebaliknya, jika peserta didik tidak mempunyai keterampilan tersebut, maka kemungkinan untuk dapat memanfaatkan internet dengan baik sangat rendah. Hal tersebut disampaikan oleh Guru Bimbingan Konseling (BK) saat wawancara. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik mengenai penggunaan internet, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta didik cenderung menggunakan internet untuk bersenang-senang, seperti bermain *online game*, *chatting* dan bermedia sosial. Mereka jarang menggunakan internet untuk mencari sumber belajar.

Pentingnya keterampilan literasi digital bagi peserta didik karena untuk membantu mereka menyiapkan diri dalam menghadapi globalisasi. Pada lingkungan SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono belum terdapat kegiatan yang spesifik dalam memberikan pendidikan literasi digital bagi peserta didik. Kegiatan belajar dan pembelajaran sudah dilakukan dalam bentuk teknis atau penggunaan teknologi, namun belum menunjukkan bagaimana penggunaan

teknologi itu secara aman, cerdas, baik dan bijaksana. Sekolah dapat melakukan inovasi dalam membentuk moralitas peserta didik sebagai warga negara muda di era digital yang baik, guna menyongsong pengetahuan, sikap dan keterampilan mereka melalui berbagai bentuk pendidikan literasi digital.

Berdasarkan latar belakang di atas melihat pentingnya sebuah kompetensi di era digital yang hidup dalam masyarakat global, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Filter terhadap situs/konten pornografi oleh peserta didik
2. Komunikasi di dunia maya oleh peserta didik
3. Penggunaan internet dalam belajar dan pembelajaran
4. Perkembangan emosional peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono?”.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang ada atau tidaknya, pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik dan untuk mengetahui sejauhmana, literasi digital peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis adalah konsep ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang masuk pada penelitian bidang kajian Pendidikan Nilai Moral Pancasila, karena membahas tentang moralitas peserta didik di era digital.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Tenaga Pendidik/Guru

Hadirnya penelitian ini diharapkan berguna bagi sekolah khususnya untuk SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, agar dapat merancang melek media atau yang disebut literasi digital. Memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan akademik, serta menjadi bahan masukan bagi guru tentang pentingnya pemberian sebuah kompetensi dan pendidikan pada peserta didik di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan berguna bagi peserta didik agar memiliki sebuah kompetensi yakni literasi digital, untuk meningkatkan keterampilan baik secara teknis, sikap dan perilaku yang baik, sehingga mereka mampu memahami setiap permasalahan yang terjadi dan memberikan sebuah solusi, mampu mengikuti perkembangan global, serta memiliki moralitas yang tinggi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah kajian Pendidikan Nilai Moral Pancasila, karena mengkaji moralitas peserta didik agar sesuai dengan nilai moral yang ada di dalam masyarakat.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang Lingkup objek dalam penelitian ini adalah membahas mengenai pengaruh literasi digital terhadap moralitas.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandar Sribhawono.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandar Sribhawono.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan Nomor 2885/UN26.13/PN.01.00/2021 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, pada tanggal 20 Agustus 2021.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi

Kata literasi sering kita dengar sebuah pengertian membaca, menulis dan memahami buku bacaan. Kata literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*literacy*" yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis.

Pengertian literasi meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan dan melihat. Makna literasi terus berkembang dan bermakna bukan hanya sekedar kemampuan dalam hal membaca, menulis dan numerik saja, namun literasi juga melibatkan suatu proses berpikir (kognitif), linguistik (bahasa) dan berbagai aktivitas keseharian.

Literasi sendiri merupakan suatu "kemampuan menggunakan informasi cetak dan tertulis dalam masyarakat, untuk mencapai tujuan seseorang, serta untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang" (Kirsch dkk., 1993). Pendapat yang dikatakan oleh Kirsch dkk. di atas terkait dengan pengertian literasi yakni dapat dipahami bahwa literasi merupakan tentang bagaimana seseorang mampu mengolah suatu informasi yang diperoleh dari hasil membaca, dari hasil membaca tersebut mereka memahami sehingga dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Hal ini tentu berguna bagi seseorang agar dapat mempersiapkan dirinya untuk mencapai tujuan hidup masyarakat.

Stokes dalam (Yanti, 2018) memberikan empat makna literasi, yaitu:

1. Literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Kemampuan dasar ini merupakan prasyarat menuju interaksi sosial.
2. Literasi adalah membaca, menulis dan komputasi dalam derajat tertentu yang memungkinkan individu berinteraksi dalam masyarakat yang kompleks.
3. Literasi merupakan seperangkat kemampuan yang lebih tinggi yang memungkinkan seseorang berpartisipasi penuh dalam sistem sosial, ekonomi dan politik.
4. Literasi merupakan karakteristik kelompok sosial atau kelompok budaya tertentu. Literasi adalah variasi praktik-praktik budaya yang dimiliki beragam entitas sosial.

Literasi yang dipaparkan di atas, yakni adalah menuju pada sebuah komunitas dalam mencapai tujuan masyarakat untuk memiliki tingkat hidup lebih tinggi. Literasi diperlukan oleh setiap individu, agar mereka mampu berpartisipasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat baik dalam bidang sosial, politik, ekonomi dan budaya. Literasi sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi, karena literasi menciptakan sebuah interaksi sosial yang baik antar sesama manusia.

Menurut Viruru dalam (Yanti, 2016) yang berangkat dari perspektif *post-kolonial*, membagi makna literasi menjadi empat, yakni:

1. Literasi sebagai entitas (*Literacy as entity*) yakni berdiri sendiri dan berada di luar kontrol manusia.
2. Literasi sebagai diri sendiri (*Literacy as self*) dan dibentuk secara personal.
3. Literasi sebagai institusi (*Literacy as institution*) layaknya mata uang yang bisa bertambah, berkurang dan menjadi indikator kesuksesan seseorang.
4. Literasi sebagai praktik (*Literacy as practice*) dalam berbagai fenomena dan aktivitas manusia.

Pendapat Viruru mengatakan bahwa kemampuan literasi seseorang akan terbentuk berdasarkan kemauan individu itu sendiri, tergantung pada bagaimana individu mempunyai keinginan berliterasi untuk mencapai aktualisasi dirinya sebagai manusia individu dan sosial.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, numerik, menggunakan informasi cetak dan tertulis untuk mengembangkan potensi individu. Memungkinkan individu berinteraksi dalam masyarakat untuk mencapai tujuan sosial. Literasi merupakan upaya membangun pengetahuan dan menggunakan pengetahuan tersebut dalam berbagai konteks sosial, memecahkan masalah dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat.

b. *Civic Literacy*

Kewarganegaraan literasi atau sering disebut dengan “*civic literacy*” merupakan bentuk pengetahuan dan pemahaman warga negara mengenai keadaan negaranya. Masyada dan Washington dalam (Suryaningsih, 2020) mengatakan “*civic literacy* merupakan suatu pengetahuan dan kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hidup berkewarganegaraan, seperti mengetahui bagaimana untuk tetap selalu *update* dalam menerima informasi, memahami pemerintahan serta mengetahui bagaimana menggunakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat baik pada tingkat lokal, provinsi, nasional dan bahkan global”. Pendapat di atas menjelaskan bahwa dalam literasi menyangkut kemampuan berpikir, guna memahami hal yang sedang terjadi dalam kehidupan suatu negara, mengetahui peran sebagai individu dalam kehidupan sosial, mampu menggunakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang aktif, memiliki keterampilan dalam memahami konflik-konflik sosial dan mampu memberikan solusi.

Somantri dalam (Syam, 2008) mengatakan “*civic literacy* pada umumnya dan *civic education* pada khususnya, bertujuan untuk membentuk warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat digambarkan dengan warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis dan pembela Pancasila sejati”. Pendapat ini dapat dipahami sebagai *good citizen* (warga negara yang baik). Menjadi warga negara yang baik dengan menggunakan haknya adalah bentuk partisipasi dalam negara demokratis yang hidup dalam masyarakat multikultural, mampu menunjukkan sikap yang baik dan memiliki sikap tanggungjawab pada diri sendiri maupun masyarakat luas.

Civic literacy dapat dikatakan secara sederhana adalah *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition*. Hal ini merupakan sebuah tuntutan bagi individu di era globalisasi dalam perkembangan dan kemajuan teknologi. Komponen *civic literacy* yang terdapat pengetahuan warga negara, keterampilan warga negara dan watak warga negara, hal tersebut merupakan faktor determinan dalam upaya mewujudkan warga negara yang cerdas dan berkarakter dalam menghadapi arus globalisasi. Hal ini guna untuk berpartisipasi dan berperan aktif dalam pembangunan bangsa dan negara. Definisi secara terbatas *civic literacy* adalah tingkatan pemahaman dari istilah ilmiah, membangun kecukupan pemahaman di dalam literasi wacana publik, serta argumen pada isu kontroversial. Warga negara Indonesia perlu literasi dalam beragam hal mulai dari pluralitas bangsa, sejarah bangsa, keragaman budaya dan lain sebagainya.

Pemaparan mengenai *civic literacy* di atas dapat disimpulkan, bahwa *civic literacy* merupakan suatu kemelekan sebagai warga negara. *civic literacy* adalah sebuah pengetahuan dan kemampuan sebagai warga negara yang hidup dalam suatu negara untuk dapat berpartisipasi secara efektif dan efisien dalam hidup bersama. Hal ini

agar mereka mampu berperan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara untuk mendukung terciptanya warga negara yang baik dalam nasional dan dalam kehidupan masyarakat global.

Civic literacy memiliki tujuh aspek literasi (Benavot, 2015) yakni:

1. Literasi mengenai bagaimana membangun sinergi antara kebijakan pembangunan dan kebutuhan masyarakat.
2. Literasi mengenai koordinasi antar institusi negara.
3. Literasi mengenai lembaga-lembaga pemerintahan, Organisasi Masyarakat (Ormas), Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan lembaga keagamaan.
4. Literasi bagaimana menjaga independensi dan imparsialitas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
5. Literasi yang memungkinkan individu untuk mendapat keterampilan pada bidang mata pencaharian (karir), meningkatkan profesional kerja dan produktivitas mereka.
6. Literasi mengenai hubungan antar generasi.
7. Literasi mengenai bagaimana menjaga suatu hubungan antara ruang publik dan swasta.

Tujuh aspek literasi yang dikembangkan oleh Benavot di atas setidaknya harus ada keterkaitan hubungan antara lembaga-lembaga pemerintah, serta literasi individu untuk memperkuat produktivitas dan keterampilan kerja di masa depannya. Literasi dalam hal ini adalah literasi generasi muda atau warga negara muda dalam mempersiapkan diri untuk terlibat dalam ruang sosial yang heterogen, sehingga mampu berpartisipasi dalam kehidupan.

c. **Literasi Media Digital**

Literasi media digital merupakan suatu bentuk kesadaran terhadap kontrol perkembangan media massa. Menurut Baran dan Denis dalam (Tamburaka, 2013) literasi media merupakan “suatu rangkaian gerakan melek media, yaitu gerakan melek media yang

dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan”. Melek media dari pendapat di atas dapat dilihat sebagai keterampilan yang dapat dikembangkan oleh individu, dalam sebuah rangkaian melek media pada semua situasi, waktu dan terhadap semua media digital.

Sonia Livingstone dalam (Fitryarini, 2016) mengemukakan literasi media adalah “kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan memproduksi media untuk tujuan tertentu”. Pendapat ini dapat dimaknai bahwa seseorang yang memiliki kemampuan literasi media adalah mereka yang memiliki sikap secara bijak tentang bagaimana mereka mampu mengakses keperluan yang dibutuhkan, menganalisis hasil dari bacaan media dan mampu mengolah hasil bacaan tersebut secara baik yang menjadikan pengetahuan baru baginya.

Menurut Rubin dalam (Suryadi, 2013) menjelaskan literasi media dalam tiga definisi, yakni:

1. Kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan komunikasi pesan.
2. Pengetahuan tentang bagaimana fungsi media dalam masyarakat.
3. Memahami budaya, ekonomi, politik dan teknologi dalam memproduksi dan mentransmisi pesan.

Pendapat yang dikembangkan di atas, mengaitkan kemampuan lebih mendalam, tentang bagaimana menggunakan akses media, manfaat apa yang akan diperoleh dari pesan media, proses berpikir menyusun penalaran untuk mendapat pengetahuan baru, serta komunikasi pesan dan informasi kepada publik dengan baik.

Berdasarkan definisi beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa literasi media digital merupakan suatu upaya yang dilakukan individu supaya mereka sadar terhadap berbagai bentuk pesan yang

disampaikan melalui media digital, serta berguna dalam proses menganalisis dari berbagai sudut pandang kebenaran, memahami dan mengevaluasi media.

Schuldermann dalam (Iriantara, 2009) membagi kompetensi literasi media, adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan dalam mengkritik media, dengan kategori perilaku:
 - a) Analitis, yaitu ketepatan dalam memahami problem-problem yang terjadi di dalam lingkungan masyarakat, serta berkonsentrasi dalam memahami kepemilikan media.
 - b) Reflektif, yaitu suatu kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara analitis untuk diri sendiri.
 - c) Etis, yaitu perpaduan dimensi antara pemikiran analitis dan refleksi, yang itu menunjukkan pada tanggungjawab sosial.
2. Pengetahuan media yang berkaitan dengan pengetahuan media kontemporer dan sistem media, dengan kategori perilaku:
 - a) Dimensi informatif, yaitu pengetahuan secara tradisional tentang sistem penyiaran.
 - b) Dimensi instrumental dan kualifikasi, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kualifikasi penggunaan teknologi baru untuk bekerja.
 - c) Pemanfaatan media, dengan kategori perilaku:
 - 1) Reseptif, yaitu kemampuan dalam menggunakan program-program media yang berbeda.
 - 2) Interaktif, yaitu kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan layanan.
3. Desain media, dengan kategori perilaku:
 - a) Inovatif, yaitu kemampuan dalam hal logika, misalnya terkait perubahan-perubahan dan perkembangan dari suatu sistem media.

- b) Kreatif, yaitu kemampuan untuk fokus dalam hal estetika dan mampu melewati batasan kebiasaan dalam komunikasi.

Pendapat di atas mengenai literasi media digital mencakup beberapa kemampuan dalam menerapkan pengetahuan secara analitis, baik untuk diri sendiri maupun secara tindakannya. Kemampuan tersebut akan mengembangkan daya pikir dan potensi individu, sehingga dapat membuat seseorang berperilaku secara baik dalam mengonsumsi dan menggunakan media digital.

Terdapat lima elemen di dalam literasi media (Silverblatt, 1995) adalah yakni:

- 1) Kesadaran dampak media pada individu dan masyarakat.
- 2) Pemahaman atas proses komunikasi media massa.
- 3) Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan suatu pesan media.
- 4) Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita.
- 5) Pemahaman kesenangan dan apresiasi konten.

Pengembangan lima elemen literasi media digital di atas, mengandung beberapa hal yang perlu dimiliki seorang pengonsumsi media digital. Media digital memuat berbagai konten dalam berbagai fitur. Seseorang yang tidak memiliki kemampuan literasi media digital yang baik, dapat membuat kemungkinan buruk terjadi terkhusus pada remaja yang berada pada masa pencarian jati diri.

d. Literasi Digital

1) Pengertian Literasi Digital

Konsep mengenai literasi digital lahir dari proses yang panjang. Konsep literasi digital terus bertransformasi dari masa ke masa (Potter, 2010). Literasi digital pada awalnya dikenal dengan istilah literasi media yang mengadvokasi pentingnya sikap dan perilaku yang kritis terhadap media televisi, hingga lahir

teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan internet. Menurut Buckingham dalam (Limilia dan Aristi, 2019) “pada era komputerisasi, konsep literasi media mulai diadopsi menjadi keterampilan yang dimiliki individu untuk dapat mengoperasikan perangkat komputer”. Konsep ini terus bertransformasi menjadi literasi informasi ketika internet secara masif digunakan. Konsep mengenai literasi informasi yang dianggap tidak cukup menyelesaikan suatu fenomena berita palsu (hoaks) yang beredar. Beberapa akademisi dunia sepakat bahwa perlu adanya suatu konsep atau keterampilan baru untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam berita yakni literasi digital.

Istilah literasi digital pertama kali diungkapkan Gilster bahwa literasi digital merupakan “kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari” (Gilster, 1997). Pengertian dari pendapat tersebut menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan membaca dengan makna dan mengerti yang mencakup penguasaan ide-ide, sehingga membuat seseorang bukan hanya memiliki kemampuan penggunaan teknologi, namun juga membuat seorang memiliki kecerdasan.

Literasi digital adalah “memberdayakan individu untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif dan peningkatan produktivitas jika disertai dengan keterampilan dan kemampuan yang sama” (Martin dkk., 2008). Keterampilan literasi digital yang dimaksud Martin dkk. di atas yakni menekankan pada sikap dan kesadaran seseorang dalam menggunakan perangkat digital untuk berkomunikasi, kemampuan berekspresi dalam kegiatan sosial dengan maksud untuk mencapai tujuan pada berbagai situasi kehidupan individu

yang bersangkutan. Kemampuan literasi digital akan menjadi lebih baik bila mampu dikembangkan dalam situasi kehidupan yang nyata serta mampu memecahkan masalah.

Alkalai dan Eshet mengatakan “literasi digital bukan hanya sebatas kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak atau mengoperasikan perangkat digital saja, melainkan literasi digital adalah mencakup berbagai macam keterampilan kognitif, motorik, sosiologis dan emosional yang dibutuhkan pengguna agar dapat berfungsi secara efektif pada lingkungan digital” (Alkalai dan Eshet, 2004). Pendapat yang dikemukakan oleh Alkalai dan Eshet ini meliputi tentang bagaimana membangun pengetahuan dari navigasi nonlinear, *hypertextual*, mengevaluasi kualitas dan kebenaran informasi, memiliki pemahaman matang dan realistis tentang peraturan yang berlaku di dunia maya. Pemahaman tersebut dapat mencegah terjadinya tindakan yang melanggar moral masyarakat.

Bawden menyusun konsep literasi digital yang lebih komprehensif, menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek (Bawden, 2001) yakni adalah berikut ini:

- a. Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang tepercaya.
- b. Kemampuan menyajikan informasi, berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- c. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan dan dinamis.
- d. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan internet.
- e. Kesadaran terhadap akses jaringan yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.

- f. Menyaring kebenaran informasi yang datang.
 - g. Merasa diri nyaman dan memiliki sebuah akses untuk mengomunikasikan dan mempublikasikan suatu informasi
- Beberapa aspek di atas menunjukkan pada kesadaran individu dalam menggunakan media internet. Kesadaran akan dampak buruk jika suatu informasi atau konten itu diakses maupun disebarkan pada khalayak publik baik dampak itu dirasakan diri sendiri maupun dirasakan orang lain, sehingga sangat penting sekali kesadaran yang dimiliki oleh seseorang terkhusus pada remaja yang dalam konteks ini adalah generasi digital.

Berdasarkan berbagai teori di atas yang dimaksud literasi digital adalah keterkaitan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi dan alat komunikasi seperti *smartphone*, tablet dan komputer untuk dapat mengakses, mengelola, menyatukan, menganalisis dan mengevaluasi suatu informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat dan lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital.

2) Komponen Literasi Digital

Literasi digital memiliki komponen yang harus dimiliki oleh seseorang, menurut Belshaw dalam (Pradana, 2018) membagi literasi digital menjadi delapan unsur esensial, yakni:

- a. Kultural.
Keragaman yang ada pada dunia digital, menuntut setiap individu agar memahami dan dapat mengaplikasikan keberagaman format digital tersebut.
- b. Kognitif.
Kognitif adalah kemampuan berpikir seseorang mengenai bagaimana menilai sebuah *platform*/konten dan informasi dan

mampu menganalisis, hal ini adalah suatu keharusan yang dimiliki setiap pengguna media digital.

c. Konstruktif.

Kemampuan untuk meningkatkan kreativitas dengan membuat sebuah inovasi, hal yang ilmiah dan realitas.

d. Komunikatif.

Kemampuan untuk dapat memahami kinerja jejaring sosial/*social network* dan penggunaan tata bahasa atau komunikasi yang baik dalam ranah digital.

e. Kepercayaan diri yang bertanggungjawab.

Memanfaatkan teknologi dengan hal yang positif pada ranah digital dan bangga terhadap karya yang telah dibuatnya.

f. Kreatif dan inovatif.

Mampu berpartisipasi dalam ranah digital dengan membuat berbagai aplikasi yang dapat bermanfaat bagi masyarakat.

g. Kritis dalam menyikapi konten.

Kemampuan ini sangat penting yakni mampu menganalisis dan selalu waspada terhadap konten yang dapat menyinggung khalayak luas, memeriksa selalu kebenaran informasi yang tersebar dengan kritis.

h. Memiliki sikap tanggungjawab sosial.

Setiap individu mampu memiliki rasa tanggungjawab kepada masyarakat terkhusus warga digital mengenai apa yang telah diperbuat pada ranah digital, serta bertanggungjawab secara moral mengenai informasi yang telah dipublikasikan.

Beberapa komponen yang dikembangkan di atas menjelaskan hal-hal yang harus dimiliki seseorang dalam penggunaan teknologi melalui proses berpikir. Kemampuan berpikir yang dimaksud adalah kemampuan tentang bagaimana menilai sebuah konten yang diproduksi oleh media digital, membangun dan menyusun

pengetahuan tersebut menjadi pengetahuan baru, sehingga mampu bersikap secara bijak dalam penggunaan media digital.

Menurut Bawden dalam (Munir, 2017) mengatakan bahwa ada empat komponen literasi digital, yakni:

a. Pendukung literasi.

Komponen pendukung literasi adalah literasi digital, memahami penggunaan komputer, memahami informasi dari berbagai sumber yang ada pada layar komputer.

b. Pengetahuan latar belakang/sumber daya di dunia informasi.

Kompetensi ini mencakup beberapa hal, yakni:

- 1) Pemahaman mengenai format digital dan non digital, yakni mampu secara teknis menggunakan berbagai perangkat teknologi .
- 2) Penciptaan dan komunikasi informasi digital, yakni mempunyai tanggungjawab atas akses dan mampu berkomunikasi dengan sopan.
- 3) Evaluasi informasi/konten, yakni mampu menilai informasi dengan menganalisis keabsahannya.
- 4) Perakitan/penyusunan pengetahuan, yakni mampu mempelajari dari apa yang dibaca dari berbagai sumber, sehingga mampu mempublikasikan dengan baik.
- 5) Literasi informasi, yakni membaca dan memahami sumber-sumber suatu pemberitaan.
- 6) Literasi media, yakni mampu menganalisis, memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam penggunaan media digital.

c. Kompetensi utama.

Kompetensi utama berupa memahami setiap format digital dan non digital, kemampuan mencipta dan melakukan komunikasi yang baik melalui berbagai perangkat digital, mengevaluasi konten dan informasi, menyusun pengetahuan baru, serta memahami bentuk-bentuk media digital.

d. Sikap dan perspektif.

Komponen sikap dan perspektif berhubungan dengan moralitas serta merupakan hal yang memang sedikit sulit untuk diajarkan pada khalayak. Memahami pentingnya moralitas di era kini dengan cara meningkatkan potensi diri, karena hal tersebut mendorong seseorang untuk berpikir agar menggunakan alat komunikasi dan informasi dengan baik.

Pendapat di atas mengatakan suatu aspek kemampuan menggunakan perangkat teknologi juga diperlukan, karena hal itu untuk mendukung kemampuan literasi digital yang baik, seperti memahami format digital dan non digital. Sikap dan perspektif ini perlu diajarkan, karena menyangkut kerangka kerja moralitas dengan berbagai motivasi dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Techataweewan dalam (Rumata dan Nugraha, 2020) mengajukan kerangka literasi digital yang terdiri dari:

a. Keahlian operasional (*Operational skills*).

Kemampuan ini mencakup pengetahuan dan pemahaman mengenai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta mengimplikasikan tugas dan fungsinya.

b. Keahlian berpikir (*Thinking skills*).

Kemampuan ini mencakup tentang bagaimana seseorang mampu menganalisis informasi, membaca dan memahami data, serta mengevaluasi berbagai macam hal dalam digital.

c. Keahlian kolaborasi (*Collaboration skills*).

Kemampuan dalam berkolaborasi menggunakan perangkat digital dengan tim, menggunakan jejaring sosial untuk berkomunikasi dan berbagai aktivitas dengan rekan kerja.

d. Keahlian kesadaran (*Awareness skills*).

Kemampuan kesadaran yang dimaksud adalah seseorang mampu mengetahui, memahami etika di dunia maya dan mengetahui aturan hukum yang berlaku, sehingga mampu melindungi diri dari resiko dunia maya.

Kerangka literasi digital yang dipaparkan Techataweewan dapat disimpulkan bahwa, mereka yang dikatakan literasi digital memiliki beberapa kemampuan berupa kemampuan teknis (penggunaan), pengetahuan, berpikir kritis dan berwatak baik.

Gilster membagi literasi digital menjadi empat kompetensi utama yang perlu dimiliki setiap individu (Gilster, 1997) antara lain:

a. *Internet searching* (Pencarian internet).

Komponen ini dapat disebut dengan kemampuan akses, yakni seseorang mampu menggunakan berbagai perangkat digital. Keterampilan akses atau secara teknis sangat dibutuhkan, karena kemampuan ini akan mendukung tentang bagaimana pengguna dapat menggunakan teknologi, seperti melakukan penelusuran pada mesin pencarian *google*, mereka dapat memahami rekam jejak digital dan bahaya ketika melakukan pencarian yang melanggar etika digital, sehingga dapat membantu pengguna media digital sesuai dengan apa yang mereka butuhkan baik di dunia kerja maupun pendidikan.

b. *Hypertextual navigation* (Panduan arah hiperteks).

Kompetensi panduan arah hiperteks adalah sebuah kemampuan individu saat membaca sebuah tampilan *web*. Memahami tampilan dalam komputer atau dari perangkat elektronik lainnya, bahwa terdapat *hyperlink* untuk menghubungkan antar dokumen di dalamnya. Seseorang dalam hal ini tentu dapat memahami bentuk-bentuk hiperteks saat penggunaan *web*, karena dengan memahami hiperteks ini seseorang dapat melihat beberapa informasi yang memang mendukung dan

menyaring hal yang tidak penting ketika berhadapan dengan layar komputer maupun *handphone*.

c. *Content evaluation* (Evaluasi konten).

Kemampuan ini adalah menilai sebuah konten yang terdapat pada tampilan komputer atau dari *platform* saat menggunakan internet. Individu seorang pengguna internet mampu melakukan analisis terhadap konten, seperti halnya melihat sumber lainnya, kemampuan menganalisis latar belakang adanya suatu konten serta melihat keabsahan konten.

Kemampuan ini penting bagi individu, karena hal ini dapat mencegah terjadinya sebuah perbedaan perspektif dari pembaca, mencegah tersebarnya berita bohong, menghindari konflik yang berkaitan dengan SARA, mencegah penipuan *online*, serta menilai apakah yang diperbuat diri sendiri layak atau tidaknya untuk dikonsumsi oleh publik.

d. *Knowledge assembly* (Penyusunan pengetahuan).

Kompetensi ini merupakan kemampuan individu memahami dari apa yang mereka lihat dan baca dari berbagai sumber atau informasi dari *web*, mengumpulkan sumber yang diperoleh dengan memahami antara sebuah opini dan fakta yang ada dengan baik. Keterampilan ini sangat baik digunakan dalam berbagai bidang seperti akademisi, pekerjaan, ekonomi, sosial dan budaya. Seseorang yang melakukan pencarian internet dengan baik, adalah mereka yang mampu mencerna dan memiliki tingkat pemahaman yang tinggi, sehingga memberikan pengetahuan baru baginya, serta mereka dapat mempublikasikannya dengan rasa penuh tanggungjawab.

Kemampuan ini juga mendukung seseorang agar dapat mendiskusikan hal baru atau informasi baru dengan orang lain.

Pengembangan kompetensi literasi digital yang dipaparkan oleh Gilster dapat disimpulkan bahwa kompetensi digital merupakan

suatu hal yang penting bagi pengguna teknologi, karena keterampilan ini mendukung seseorang tentang bagaimana penggunaan *web*/internet saat melakukan aktivitas pada ranah digital, seperti membaca sebuah informasi, kemampuan memahami format digital, mempunyai keterampilan secara teknis atau penggunaan teknologi, sehingga seseorang ketika mencari informasi melalui internet, mampu memahami penelusuran dari semua jenis media digital, mampu menilai suatu konten, mampu membuktikan kebenaran informasi yang diperoleh serta dapat menambah pengetahuan baru bagi individu.

3) Media Baru (*New Media*)

Media baru (*new media*) secara sederhana dapat dipahami sebagai media interaktif yang menggunakan berbagai perangkat digital. Pemahaman media baru memberikan cakupan yang luas, media baru muncul merupakan hasil inovasi dari perkembangan teknologi dalam bidang media digital.

Pavlik dalam (Kurnia, 2005) memahami media baru dan dihubungkan dengan fungsi-fungsi dari teknisnya, yakni:

a. Produksi.

Produksi menggunakan alat digital seperti komputerisasi, *optic scanner*, fotografi elektronik, *remote control* dan telepon.

Semua bukan hanya sekedar mengumpulkan dan pemrosesan saja, melainkan dapat menyelesaikan dan membantu dalam berbagai hal agar lebih efektif dan efisien.

b. Distribusi.

Berbagai bentuk pengiriman dan pemindahan informasi kepada orang lain, serta transaksi dalam bentuk elektronik.

c. Tampilan (*Display*).

Menampilkan informasi pada pengguna terakhir yang berposisi menjadi konsumen informasi.

d. Penyimpanan (*Storage*).

Alat ini berupa media yang mampu menyimpan informasi dalam format elektrik.

Media baru sebagai bentuk inovasi dari perkembangan teknologi menyediakan berbagai manfaat dan peluang. Pemaparan Pavlik mengenai media baru dapat disimpulkan, bahwa media baru merupakan peralatan digital yang memiliki kemampuan menampilkan, produksi, menyimpan dan membagikan kepada pengguna lain. Media baru memiliki bagian berupa “*network society*” atau masyarakat jaringan. *Network society* merupakan suatu bentuk jaringan yang menghubungkan masyarakat luas, berinfrastruktur dari kelompok dan komunitas secara kolektif.

Media baru (*new media*) dalam bentuk masyarakat jaringan (*network society*), Mcquail dalam (Kurnia, 2005) membagi empat kategori utama, yaitu:

a. Media komunikasi interpersonal.

Proses komunikasi interpersonal terjadi dengan menggunakan jaringan satelit, sehingga interaksi dan pertukaran informasi dapat dilakukan secara tulisan, suara, gambar dan video melalui berbagai media digital. Media komunikasi berbasis jaringan, mampu menghubungkan masyarakat global. Media baru membawa berbagai perubahan, seperti interaksi antar individu yang mengalami perubahan yang sangat mendesak dan cepat serta lebih condong bersifat individual (Gidden dalam Adha, 2019).

b. Media permainan interaktif.

Permainan yang dimaksud adalah bentuk *video game* yang kini juga menggunakan jaringan internet, sehingga pengguna aplikasi interaktif dapat melakukan interaksi.

c. Media pencarian informasi.

Media pencarian informasi dilakukan melalui portal *google* (*google search engine*). Pengguna dapat memanfaatkan untuk mencari informasi yang diinginkan.

d. Media partisipan.

Khalayak aktif dapat berpartisipasi dalam ruang digital dengan kepemilikan akses mereka.

Pemaparan di atas mengenai media baru dapat disimpulkan, bahwa media baru merupakan alat dan media digital yang di dalamnya memiliki kemampuan produksi (gambar, suara dan video), komunikasi (*chatting*, *sharing*, dan komunitas), pencarian informasi (berita, sumber belajar, hiburan) dan partisipasi.

Pengguna media baru sebagai pengguna aktif, perlu memiliki landasan asumsi mengenai media yang menjadi pilihan mereka. Katz dkk. dalam (Monggilo, 2016) membagi lima landasan, yaitu:

a. Khalayak aktif.

Pengguna media digital bersifat aktif terhadap akses media, pemilik media mampu mengoperasikan perangkat digital, serta memahami fungsi-fungsinya.

b. Inisiatif.

Pengguna dapat menentukan media pilihan yang spesifik dengan kebutuhan, serta menghindari akses yang tidak menguntungkan.

c. Media bersaing.

Media digital mempunyai peluang yang besar, kreativitas yang tinggi mampu membuat inovasi melalui karya.

d. Kesadaran.

Khalayak mempunyai kesadaran diri terhadap penggunaan media, motif dan kepentingan, sehingga bijaksana dalam penggunaannya.

e. Penilaian konten media digital.

Pengguna ruang digital perlu memiliki kemampuan dalam membedakan, menilai dan memahami konten-konten yang disajikan oleh pembuat konten media.

Pendapat Katz dkk. dapat disimpulkan bahwa, khalayak media digital mereka yang memiliki kontrol penuh terhadap penggunaan media digital. Mereka memiliki pilihan-pilihan dan motif dalam akses yang berlandaskan atas kepentingan tertentu. Pengguna diasumsikan sebagai pengguna aktif yang mampu berpartisipasi baik dalam media interaktif, sehingga penilaian juga akan dapat mereka berikan pada konten yang tersedia.

Landasan dalam penggunaan media baru sangat penting, karena media baru memiliki kelemahan. Jenkins dalam (Balya dkk., 2018) membagi kelemahan dari media baru, yakni berupa:

- a. Kesenjangan partisipasi (*Gap participants*).
Mereka yang tidak memiliki akses terhadap media, tidak dapat berpartisipasi dalam media baru.
- b. Masalah transparansi (*Transparency problems*).
Remaja sebagai konsumen informasi diasumsikan secara aktif mereka merefleksikan dari apa yang mereka konsumsi.
- c. Tantangan etis (*Ethics challenge*).
Remaja yang memiliki keterampilan media teknologi, mereka mampu menunjukkan norma dan etika ketika berhadapan dengan permasalahan yang beragam dan rumit.

Pendapat Jenkins dapat disimpulkan, bahwa kesenjangan media baru dikarenakan kepemilikan akses yang tidak merata. Media baru hanya memberikan peluang bagi sekelompok orang yang memiliki daya akses teknologi. Mereka yang tidak memiliki akses teknologi, tidak mengerti bagaimana media baru bekerja. Remaja yang baru mengenal media baru ini, diasumsikan bahwa mereka dominan merefleksikan informasi yang dikonsumsi. Pengguna

media baru memang memiliki keharusan berupa pengetahuan dan pemahaman akses, sehingga mereka akan menggunakan pengetahuannya saat berhadapan langsung dengan media baru.

2. Moralitas

a. Pengertian Moral

Moral berasal dari kata latin “*mores*” yang artinya susila atau peraturan hidup. Susila berasal dari bahasa sanskerta “*sila*” yang artinya dasar-dasar, prinsip atau peraturan hidup, “*su*” yang artinya lebih baik, sehingga susila merupakan peraturan hidup yang lebih baik. Menurut Chaplin dalam (Nurmalisa dan Adha, 2016) “moral merupakan sebuah peraturan yang mengandung nilai dan menjadi tolak ukur baik atau buruk seseorang di lingkungan sosial”. Adanya sebuah nilai di dalam moral itu sendiri, menjadikan moral sebagai pedoman hidup seseorang dalam lingkungan masyarakat.

Moral dapat diartikan sebagai berikut (Kartono, 2001):

- 1) Sesuatu terkait akhlak dan tingkah laku susila.
- 2) Ciri khas seseorang atau sekelompok orang dengan perilaku yang pantas atau baik.
- 3) Sesuatu yang menyinggung hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku.

Pendapat di atas dapat dipahami, bahwa moral secara umum adalah perilaku baik berdasarkan keyakinan. Moral sebagai akhlak baik terbentuk dari kebiasaan. Nilai-nilai sosial tersebut menjadi hukum-hukum dan pedoman hidup masyarakat.

Daradjad mengemukakan bahwa “moral adalah kelakuan yang sesuai dengan ukuran-ukuran atau nilai-nilai masyarakat yang timbul dari hati nurani dan bukan merupakan paksaan dari luar, yang disertai rasa penuh tanggungjawab atas tindakan tersebut” (Daradjad, 1983). Hati nurani berperan penting dalam membimbing baik dan buruknya

perilaku. Hati nurani memengaruhi seseorang dalam membuat keputusan. Nilai moral akan dengan sendirinya timbul dan terwujud dalam bentuk tindakan.

Suseno menyatakan bahwa “kata moral selalu mengacu pada baik-buruknya manusia sebagai manusia, bukan mengenai baik buruknya saja, melainkan sebagai manusia sadar dan oleh karenanya dia bersikap menaati kewajibannya, manusia akan memenuhi kewajibannya karena dia taat pada dirinya sendiri atau dengan kata lain otonomi moral” (Suseno, 1987). Pendapat ini menunjukkan kita sebagai makhluk sosial tidak menolak hukum yang dipasang oleh orang lain, melainkan melaksanakan pedoman yang sudah menjadi keyakinan secara universal bahwa perilaku tersebut bermoral.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa moral sebagai ajaran kesusilaan, merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan pedoman untuk melakukan perbuatan baik dan meninggalkan perbuatan buruk yang bertentangan dengan ketentuan yang berlaku dalam suatu masyarakat, serta menjadikan pedoman yang terus digunakan oleh masyarakat untuk menilai perbuatan seseorang apakah termasuk perbuatan baik atau buruk.

Poespoprojo dalam (Mujtaba dkk., 2015) mengatakan bahwa “moralitas adalah kualitas dalam perbuatan manusia yang menunjukkan bahwa perbuatan itu benar atau salah”. Moralitas mempunyai arti yang pada dasarnya adalah sama dengan moral, karena “moralitas adalah keseluruhan sifat moral atau seluruh asas dan nilai yang berkaitan dengan baik dan buruk (Bertens, 1993). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa moral dan moralitas adalah konsep yang sama, moralitas seseorang dapat dilihat dari cara seseorang yang bermoral.

b. Perkembangan Moral

Perkembangan moral remaja dapat dilihat dari sikap dan perilaku. Remaja dapat membedakan suatu perbuatan yang dilakukan itu merupakan perbuatan baik atau buruk. Santrock menyatakan bahwa “perkembangan moral adalah perubahan, penalaran, perasaan dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah” (Santrock, 2007). Pendapat Santrock dalam perkembangan moral, yakni disertai dengan perubahan perasaan atau hati nurani, bukan hanya mengetahui dan berpikir saja, melainkan kedua hal tersebut berkembang secara bersamaan dengan wujud menaati ketentuan-ketentuan yang sudah menjadi keyakinan atas dasar baik dan buruk.

Elis dalam (Musfiroh, 2005) menyatakan bahwa “perkembangan moral membutuhkan akal budi dan pendekatan analitis untuk menggali kepercayaan terhadap nilai-nilai dan kaidah”. Kaidah perkembangan moral pendapat di atas ini dapat distimulasi dengan berbagai metode, teknik dan materi, diantaranya dengan memberikan gambaran bagaimana perilaku moral dapat diterima dan didukung.

Menurut Santrock “perkembangan moral dalam pandangan pembelajaran sosial kognitif memberikan penekanan pada adanya perbedaan antara kompetensi moral remaja (kemampuan untuk melakukan tingkah laku moral) dan performa moral remaja (tingkah laku yang dimunculkan pada situasi yang spesifik)” (Santrock, 2003). Pandangan Santrock dalam perspektif sosial kognitif menyatakan, bahwa perkembangan moral dapat dilihat dari sikap dan perilaku yang ditunjukkan oleh remaja. Remaja yang memiliki kemampuan dalam berpikir moral, secara sadar mereka adalah orang yang memiliki pilihan-pilihan untuk mengambil keputusan dalam berperilaku baik atau buruk.

Menurut Borba dalam teori perkembangan moral membaginya menjadi tiga (Borba, 2001) yaitu:

- 1) Perasaan moral (*Moral feeling*).
Terwujud dalam bentuk rasa bersalah, malu dan empati.
- 2) Penalaran moral (*Moral reasoning*).
Kemampuan memahami aturan, membedakan benar dan salah, mampu menerima sudut pandang orang lain serta kemampuan pada pengambilan keputusan.
- 3) Perilaku Moral (*Moral action*).
Terwujud dalam kehendak, kebiasaan dan kompetensi. Respons atas godaan yang datang untuk tetap teguh pada aturan, perilaku prososial dan kontrol diri atas dorongan yang muncul.

Pendapat Borba di atas dalam perkembangan moral, mengaitkan tentang bagaimana individu merasakan hal yang baik atau buruk itu terjadi. Individu memiliki kemampuan untuk membedakan suatu perbuatan atas standar baik dan buruk menggunakan pemikirannya, sehingga mampu mendorong keputusan dalam bertindak.

Perkembangan moral menurut Kohlberg dalam (Hurlock, 1980) yakni sebagai berikut:

- a. Moralitas pra-konvensional.
 1. Tahap orientasi hukuman dan kepatuhan.
Pada tahap ini anak cenderung patuh terhadap aturan, hal ini mereka lakukan karena untuk menghindari sebuah hukuman.
 2. Tahap orientasi relativis instrumental.
Pada tahap ini, anak menyesuaikan diri untuk berbuat atau berperilaku baik, agar dia mendapatkan ganjaran yang baik juga atas perlakuannya. Level ini ditemukan pada anak-anak yang berada pada usia prasekolah.
- b. Moralitas konvensional.
Pada tahap ini anak memiliki orientasi manis, yaitu menyesuaikan diri untuk menghindari ketidaksetujuan orang

lain. Orientasi hukuman dan ketertiban, yaitu tahap menyesuaikan diri untuk menghindari penilaian oleh otoritas resmi dan rasa bersalah. Tahap orientasi hukuman ini biasanya hanya muncul ketika sudah memasuki usia-usia SMA.

c. Moralitas pasca-konvensional.

Seseorang memiliki orientasi sosial legalistik, yaitu menyesuaikan diri untuk memelihara rasa hormat dari orang dan menjaga hubungan untuk kesejahteraan masyarakat.

Pengembangan moral Kohlberg di atas, merupakan bentuk seseorang dalam menyesuaikan diri untuk menghindari penilaian otoritas resmi dan rasa bersalah yang muncul pada usia pertumbuhannya. Orientasi prinsip etika universal yaitu tahapan paling tinggi, tercapai ketika seseorang dapat menyesuaikan diri secara menyeluruh dalam segala aspek kehidupan untuk menghindari hukuman atas diri sendiri.

Piaget dalam (Hermansyah, 2000) dalam teori perkembangan moral, dengan fokus kaitan antara perkembangan moral dengan perkembangan kognitif membaginya dalam tiga bagian, yaitu:

b. Tahap formal operasional.

Pada tahap formal operasional, seseorang atau individu berpikir tentang berbagai hal-hal atau isu yang bersifat abstrak. Hal ini ditunjukkan seperti sikap jujur, moralitas, keinginan atas kebebasan dan lain-lain.

c. Tahap realisme moral.

Pada tahap ini menekankan kepatuhan pada peraturan tanpa memahami alasan mengapa harus patuh, kepatuhan pada aturan semata-mata untuk menghindari hukuman yang akan diperoleh dari orang tua sebagai akibat dari perilaku yang salah.

d. Tahap moral-relativisme.

Anak mulai memandang aturan sebagai suatu kesepakatan sosial, dengan demikian dapat diubah tergantung dari alasan

yang diberikan, anak menilai alasan benar atau salah atas dasar tujuan atau alasan perilaku tersebut.

Pendapat Piaget di atas dalam perkembangan moral dapat disimpulkan, bahwa perkembangan kognitif juga memengaruhi individu dalam berperilaku. Pendapat ini melihat individu mencapai kematangan dalam proses berpikir secara bebas dalam menentukan baginya atas perilaku baik dan buruk. Perkembangan moral itu sendiri akan mencapai pada tingkat kematangan diiringi dengan perkembangan kognitif seseorang.

c. **Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Moral**

Perkembangan moral dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, ada tiga keadaan yang berpengaruh terhadap perkembangan moral seseorang (Berns, 2007) yaitu:

1. Konteks situasi.

Konteks situasi meliputi sifat hubungan antara individu dengan individu atau kelompok lain yang terkait.

2. Konteks individu.

a) Temperamen.

Karakteristik bawaan sejak lahir yang sensitif memengaruhi individu dalam varian interaksi sosial.

b) Kontrol diri (*Self-control*).

Perkembangan moral juga dipengaruhi oleh kontrol diri. Kemampuan untuk mengatur motivasi, perilaku dan emosi. Anak taman kanak-kanak yang memiliki kontrol diri, lebih sukses dibandingkan anak yang impulsif dengan menahan godaan untuk curang pada saat eksperimen bermain.

c) Harga diri (*Self-esteem*).

Harga diri ini belum berkembang secara sempurna. Anak mampu membuat penilaian atas kompetensi yang dimiliki, namun belum mampu membedakan nilai mana yang penting (Papalia, 2003).

d) Umur dan kecerdasan.

Kecerdasan moral berkaitan signifikan dengan usia. Semakin bertambah usia, maka kecerdasan moral seseorang juga akan berkembang.

e) Pendidikan.

Melalui pendidikan anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemikiran kritis. Pemikiran kritis dapat dibangun melalui kebiasaan berdiskusi.

f) Interaksi sosial.

Beberapa penelitian percaya bahwa moral berkembang karena interaksi sosial, misalnya karena diskusi atau dialog interaksi anak dengan orang lain memungkinkan adanya komunikasi yang terbuka.

g) Emosi.

Individu memiliki motivasi untuk berperilaku, ketika kondisi emosi diwarnai perasaan yang menyenangkan, maka dia akan berperilaku baik dibandingkan dengan perasaan yang tidak menyenangkan.

3. Konteks sosial.

a) Keluarga.

Untuk membangun budaya moral harus dimulai dari rumah. Moralitas dibangun atas dasar cinta, kasih sayang dari ibu dan ayah (Borba, 2001).

b) Teman sebaya.

Anak yang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelompok teman sebaya dapat lebih mengembangkan kecerdasan dan perilaku moral. Hartup dalam (Grusec dan Kuczynsky, 1997) mengatakan bahwa interaksi dengan teman sebaya menyediakan sumber pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan yang berbeda dari apa yang disajikan oleh orang tua mereka.

c) Sekolah.

Sekolah memengaruhi perkembangan moral melalui program pembelajaran. Anak melakukan proses sosialisasi moral di sekolah dengan adanya proses pembelajaran atau kegiatan berbasis agama dan memberikan kesempatan pada anak belajar memberikan *judgment* atas perilaku moral.

d) Media massa.

Anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk menonton televisi menunjukkan level kecerdasan moral yang lebih rendah. Anak melakukan identifikasi melalui model dalam televisi, menerima sikap dan perilaku tokoh dalam televisi dan pada akhirnya meniru.

e) Masyarakat.

Perkembangan moral dipengaruhi oleh ideologi budaya dalam masyarakatnya. Anak belajar budi pekerti di dalam keluarga yang tentunya diwarnai oleh nilai-nilai filosofis budaya yang diyakini oleh keluarga.

Pengembangan teori di atas mengatakan, bahwa di dalam perkembangan moral seseorang terdapat faktor-faktor yang memengaruhi. Faktor tersebut dapat berupa dalam konteks situasi, individu dan sosial. Individu mempunyai peran dan kendali penuh dalam membentuk dirinya, penalaran moral akan terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan usia, serta lingkungan sosial yang baik juga mampu membuat orang dapat berperilaku baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa individu, keluarga dan masyarakat saling berhubungan dan memiliki pengaruh dalam membentuk moral remaja.

Faktor-faktor yang memengaruhi moralitas pada remaja menurut Saifulloh dalam (Hendra, 2012) antara lain sebagai berikut:

a) Salahnya pergaulan dan kurangnya pengawasan orang tua.

Pergaulan remaja saat ini lebih cenderung ke arah pergaulan bebas, terbukti banyaknya para remaja yang menggunakan

narkoba dan melakukan seks bebas dengan pasangannya. Orang tua harus memberi pendidikan tentang bahaya narkoba dan seks bebas untuk masa depan mereka.

b) Pengaruh lingkungan yang tidak baik.

Kebanyakan remaja yang tinggal di Kota besar menjalani kehidupan yang individual dan materialis, sehingga dalam mengejar kemewahan mereka sanggup berbuat apa saja tanpa menghiraukan kaidah. Putnam dalam (Adha, 2019) mengatakan “struktur sosial yang ada dan berkembang serta prinsip moralitas yang menurun mengakibatkan kurangnya sikap kepedulian dan keterlibatan individu di dalam aktivitas masyarakat”.

c) Tekanan psikologi yang dialami remaja.

Beberapa remaja mengalami tekanan psikologi ketika di rumah akibat adanya perceraian atau pertengkaran orang tua, hal ini tentu dapat menyebabkan anak tidak betah di rumah, sehingga menyebabkan anak mencari pelampiasan.

d) Perkembangan teknologi modern.

Perkembangan teknologi modern saat ini seperti mengakses informasi dengan cepat, mudah dan tanpa batas juga memudahkan remaja untuk mendapatkan hiburan dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan masa perkembangan moral. James dalam (Adha dan Hidayah, 2020) mengatakan bahwa “disamping masyarakat berbagi mengenai bahasa, etnik, agama dan tradisi-tradisi moral, masyarakat modern khususnya harus mampu menyadari mengenai konsep kewarganegaraan yang fokus pada penguatan dan kebijakan”.

Pendapat di atas mengatakan peran pengawasan orang tua terhadap anaknya pada usia perkembangan moral sangat diperlukan. Di era modernisasi anak dan remaja hampir semua sudah mengenal *handphone* dan internet. Internet sebagai bentuk modernisasi membawa berbagai pengaruh terhadap moral remaja pada usia

perkembangannya, sehingga sangat diperlukan pengawasan orang tua terhadap anak dalam menggunakan teknologi.

Salah satu faktor lagi yang dapat memengaruhi moralitas remaja yaitu “intelegensia” (Sarwono, 1989). Kemampuan individu dalam mengambil keputusan tentang moral berhubungan dengan perkembangan kognitif. Setiap orang mempunyai sistem pengaturan diri serta kognisinya yang berkembang sesuai dengan perkembangan aspek-aspek kognitifnya. Aspek-aspek itu antara lain kematangan, pengalaman, transisi, sosial dan keseimbangan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan, bahwa faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan moral pada remaja adalah individu, lingkungan keluarga, teman bergaul, lingkungan masyarakat, media massa dan perkembangan teknologi. Di era digital sekarang perlu pengawasan dan pengajaran dari orang tua, sekolah dan masyarakat pada remaja dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi agar remaja mampu menyiapkan dirinya sehingga dapat berpartisipasi baik dalam masyarakat di era digital.

Kualifikasi karakteristik manusia yang bermoral (Downey dkk., 1998) yakni sebagai berikut:

- a) Sadar akan kebutuhan, sehingga mau mempertimbangkan bukti faktual dalam rangka mencapai dan memperoleh tujuannya.
- b) Sadar mempelajari moral memiliki arti terhadap segala sesuatu.
- c) Otonomi moral dapat membantunya dalam mengambil keputusan dan menentukan pilihan yang benar.
- d) Mampu bertindak sesuai dengan ketentuan moral, sehingga bisa mengetahui dan memahami perasaan orang lain.
- e) Mempunyai suatu komitmen yang positif terhadap nilai-nilai moral dan perasaan orang lain.

- f) Memiliki jiwa kemanusiaan dan kemampuan untuk hidup sebagai makhluk yang bermoral.

Pendapat dari Downey dkk. di atas menunjukkan, bahwa seorang mempunyai moral yang baik sebagai makhluk sosial dalam lingkungan masyarakat adalah mampu meningkatkan kesadaran akan berbagai standar perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, baik itu secara nyata maupun dalam lingkup ruang virtual atau dunia maya. Pengertian lainnya, yakni masyarakat yang baik adalah mereka yang mampu berperilaku moral dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai aktivitas nyata dan digital.

Terdapat aspek-aspek dalam moralitas (Daradjad, 1997) yaitu:

- a) Sikap baik.

Kecenderungan perilaku yang didasari oleh hasrat, motivasi, pengalaman, perasaan, kesabaran, ramah, adil, senang berbuat kebaikan terhadap sesama dan jujur dalam bersikap.

- b) Sifat ke-Tuhanan.

Sifat ke-Tuhanan yang dimaksud meliputi taat dan kepatuhan, ikhlas, kasih sayang, pemaaf dan bijaksana. Sifat ke-Tuhanan ini dapat dikatakan, bahwa pemikiran moral datangnya bersamaan dengan sifat akhlak bagi Tuhan.

- c) Norma.

Norma merupakan aturan standar atau ukuran sesuatu pasti yang dapat dipakai untuk membandingkan sesuatu berdasarkan hakikat, besar atau kecil, ukuran dan semua itu bisa mengukur kebaikan dan keburukan suatu perbuatan.

Pendapat Daradjad dapat disimpulkan, bahwa pemikiran moral datangnya bersamaan dengan akhlak baik yang merupakan perintah dari Tuhan. Manusia adalah makhluk sosial dan makhluk yang memiliki kebutuhan rohani yakni hubungan dengan Tuhan. Perintah dan larangan dari-Nya mengacu tentang bagaimana manusia harus bertindak yang memunculkan sikap dan perilaku baik.

Hadiwardoyo berpendapat bahwa aspek moralitas, yaitu jujur, kesabaran, kesetiaan, keterbukaan, keberanian, keadilan, kebijaksanaan, kepercayaan, penuh harapan, kasih pada sesama, rendah hati dan ketekunan kerja (Hadiwardoyo, 1990). Pendapat ini menjelaskan mengenai moral dalam beberapa aspek yang menyangkut sikap dan perilaku yang memang harus ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa moralitas terwujud dalam sikap dan perilaku yang baik pada diri setiap individu. Sikap dan perilaku baik yang dimaksud adalah bentuk kesesuaian dengan ajaran dan keyakinan yang ada di dalam masyarakat, sehingga setiap individu mampu mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan, baik berupa lingkungan digital maupun lingkungan nyata yakni keluarga, sekolah dan sosial.

Moralitas yang tinggi sangat diperlukan di era teknologi informasi dan komunikasi, agar mampu menuju masyarakat madani. Indonesia merupakan negara yang terintegrasi dari suatu keberagaman masyarakat. Peradaban yang terus berkembang di era global ini tentu membawa tantangan tersendiri bagi masyarakat, seperti yang dikatakan oleh Suroto dalam (Adha dan Perdana, 2020), yakni:

a) Sikap demokratis.

Sikap demokratis yang dimaksud dalam hal ini mengarah pada ranah pendidikan, agar suatu pembelajaran tidak menekankan pada bentuk otokratis. Peserta didik adalah seorang yang bebas dalam belajar tanpa ada tekanan untuk mengemukakan pendapat, menghargai pendapat dan mampu menerima pendapat yang lebih baik, hal ini adalah hal terpenting untuk menuju masyarakat yang demokratis.

b) Sikap toleran.

Masyarakat Indonesia yang multikultur, menuntut setiap individu untuk memiliki sikap menghargai suatu keberagaman.

Pendidikan berperan dalam menumbuhkan sikap peserta didik yang toleran, serta membuat peserta didik mampu melakukan kompromi untuk menumbuhkan ide-ide baru, sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki.

c) Saling pengertian.

Sikap saling pengertian akan tercipta dengan adanya suatu komunikasi antar penduduk dan antar etnis budaya. Komunikasi yang intens, dapat membantu terbentuknya masyarakat yang pengertian dan demokratis dalam suatu keberagaman. Semua hal ini dapat diwujudkan dengan cara adanya bentuk pertukaran atau kunjungan dari masing-masing daerah.

d) Berakhlak tinggi, beriman dan bertaqwa.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman agama, maka sikap toleransi yang tinggi sangat diperlukan. Sistem pendidikan harus mampu menyusun kurikulum yang lebih mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang mengandung unsur toleransi.

e) Manusia dan masyarakat yang berwawasan global.

Negara Indonesia telah masuk dalam suatu masa kehidupan baru yakni masyarakat global. Kemajuan teknologi tentu membawa suatu kesempatan yang baru, akan tetapi juga membawa tantangan yang lebih kompleks seperti permasalahan moralitas yang terjadi pada masyarakat terkhusus remaja di era digital.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan, bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman yang membentuk suatu masyarakat multikultur. Peradaban terus berkembang menuntut setiap individu memiliki sikap yang demokratis, toleransi dalam suatu perbedaan dan keberagaman, beriman dan menjadi manusia yang memiliki wawasan global. Masyarakat harus mampu

beradaptasi di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi yang terus berkembang akan membuka suatu kesempatan, yakni membuat masyarakat yang kompeten dan mampu menghadapi tantangan yang ada. Pendidikan nasional memiliki peran penting, yakni untuk membuat kurikulum yang sesuai dengan peradaban.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja yang dalam bahasa Inggris disebut “*adolescence*”, berasal dari bahasa Latin “*adolescere*” yang artinya "tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan". Menurut Monks “remaja merupakan suatu masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12-21 tahun” (Monks, 2002). Pendapat ini menetapkan seorang dikatakan remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-21 tahun yakni masa peralihan menuju dewasa.

Menurut Papalia “masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun” (Papalia, 2001). Pendapat yang sama di atas mengatakan, masa remaja adalah mereka yang berada pada usia antara anak-anak dan dewasa, mulai dari usia belasan tahun dan diakhiri pada awal usia 20 tahun.

Ali dan Asrori mengartikan “masa remaja sebagai peralihan masa kanak-kanak dan masa dewasa dalam rentang kehidupan yang saling berhubungan pada tiap individu” (Ali dan Asrori, 2010). Pendapat ini mengatakan seorang remaja adalah mereka yang berada antara masa anak-anak dan remaja. Pada masa ini sikap remaja akan berubah-ubah, seperti terkadang bersikap layaknya orang yang sudah dewasa, namun terkadang juga muncul sifat kanak-kanak dengan sendirinya. Hal ini terjadi secara alamiah pada diri setiap individu.

Masa remaja menurut versi *World Health Organization* (WHO) dalam (Herlina, 2013) menyatakan “remaja sebagai suatu masa individu berkembang sejak awal menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder hingga mencapai kematangan secara seksual, psikologis dan pola identifikasi dari kehidupan kanak-kanak menuju dewasa”. Menurut dari *World Health Organization* (WHO), mereka yang dikatakan sebagai remaja berdasarkan usia dapat dibedakan menjadi tiga rentang. Pertama, yaitu terjadi pada rentan usia 12-15 tahun, dan termasuk dalam masa remaja awal. Kedua, yaitu terjadi pada rentan usia 15-18 tahun dan termasuk remaja tengah. Ketiga, yaitu terjadi pada rentan usia 18-21 tahun dan termasuk masa remaja akhir.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa seseorang yang dikatakan remaja adalah setiap individu yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa transisi tersebut individu atau remaja akan mengalami berbagai perubahan, baik perubahan secara fisik maupun psikologisnya. Perubahan tersebut akan terus terjadi, selama mereka memasuki usia 12 tahun dan berakhir pada usia 20 tahun.

b. Perkembangan Remaja

Beberapa proses perkembangan yang remaja alami saat menuju dewasa (Gunarsa dan Gunarsa, 2008) antara lain:

1) Remaja awal.

Pada masa ini, remaja masih merasa heran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya dan motivasi yang mengiringi perubahan tersebut. Mereka mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis dan lemah dalam mengendalikan ego.

2) Remaja madya.

Pada masa ini cenderung “*narcistic*”, yaitu mencintai diri sendiri dan mencintai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya, selain itu dia berada dalam kondisi kebingungan karena dia tidak tahu harus memilih yang mana, peka atau tidak peduli, ramai atau sendiri, optimis atau pesimis dan sebagainya.

3) Remaja akhir.

Pada tahap ini masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

- a) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b) Ego dalam mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam pengalaman-pengalaman baru.
- c) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- d) Egosentrisme (memusatkan perhatian pada diri sendiri).
- e) Tumbuh dinding pemisah diri pribadinya dan masyarakat.

Pendapat di atas dari tiga proses perkembangan remaja yang dikembangkan oleh Gunarsa dan Gunarsa dapat disimpulkan, bahwa terdapat ciri tersendiri pada masa perkembangan yang dialami oleh remaja. Seiring pertumbuhan usia yang terjadi juga terdapat pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi. Masa perubahan inilah yang perlu diperhatikan, karena remaja mudah terbawa arus globalisasi. Hal ini disebabkan oleh tingkat kematangan emosional yang belum stabil, sehingga dapat memicu remaja melakukan hal-hal baru sekalipun itu perbuatan buruk.

c. Ciri-Ciri Remaja

Pada masa perkembangan manusia, setiap masa memiliki perkembangan yang berbeda. Hurlock menjelaskan ciri-ciri penting masa remaja yang membedakan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa (Hurlock, 1991) yakni seperti berikut:

1. Masa remaja merupakan masa peralihan.

Remaja akan meninggalkan semua sifat kekanakan. Mereka mulai belajar tentang sikap dan perilaku layaknya orang dewasa.

2. Masa remaja sebagai masa perubahan.

Perubahan pertama adalah perubahan tingkat emosi, sebagai akibat dari perubahan pada fisik dan psikologis remaja. Kedua, yaitu perubahan pada minat dan peran yang dapat memicu berbagai masalah, sehingga remaja akan menyelesaikan masalahnya sendiri sesuai dengan keinginannya. Ketiga, perubahan minat dan pola perilaku, sehingga norma-norma yang dianut selama masa kanak-kanak akan ikut berubah. Keempat, sikap remaja yang saling bertentangan antara menuntut dan menginginkan kebebasan, disertai dengan rasa takut untuk tanggungjawab terhadap pilihannya.

3. Masa remaja memiliki banyak masalah.

Remaja sering dibayangi oleh sifat kanak-kanak. Pada sisi lain ingin dianggap sebagai orang dewasa, sehingga remaja sering menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

4. Masa remaja sebagai masa pencarian identitas.

Remaja mulai menyesuaikan dirinya dengan standar kelompoknya, seperti dalam hal cara berpakaian, cara berbicara, gaya hidup dan kebudayaan baru yang sedang *trend*. Remaja tidak memandang tentang baik atau buruk perbuatannya, mereka tetap bertindak asalkan hal tersebut sesuai dengan keinginannya.

5. Masa remaja sering menimbulkan ketakutan.

Kehidupan remaja sering dibayangi oleh sifat kanak-kanak, sehingga menyebabkan orang dewasa ikut campur dan membimbingnya dalam mengambil suatu tanggungjawab.

6. Masa remaja yang tidak realistik.

Remaja merupakan makhluk egois yang suka memandang orang lain sesuai dengan keinginannya dan bukan berdasarkan kenyataan yang ada, sehingga kerap kali keadaan ini menyebabkan emosi pada remaja meningkat. Keadaan ini akan

berkurang seiring dengan bertambahnya pengalaman dan kemampuan dalam berpikir rasionalnya.

7. Masa remaja sebagai gerbang menuju kedewasaan.

Seiring bergantinya waktu akan mengakibatkan kegelisahan remaja untuk meninggalkan anggapan kekanakan mereka, sehingga mereka menunjukkan bahwa mereka sudah dewasa.

Pendapat Hurlock di atas mengenai ciri-ciri masa remaja, dapat dipahami bahwa remaja mengalami perubahan yang terus terjadi pada diri mereka. Hal ini diwujudkan seperti terjadinya peningkatan emosional remaja sebagai suatu akibat dari perubahan yang terjadi daripada fisik dan psikologisnya. Perubahan tersebut mereka alami mulai dari masa pencarian identitas. Remaja pada masa pencarian identitas berkemungkinan dapat melakukan perbuatan buruk, mereka bahkan tidak peduli akibat buruk apa yang akan mereka terima, dan kemungkinan apa yang terjadi atas perbuatannya asalkan hal itu sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Hal buruk tersebut dapat ditunjukkan seperti merokok, minum alkohol, melakukan seks bebas, menonton video porno, gaya hidup budaya asing yang tidak sesuai dengan nilai moral masyarakat dan lain sebagainya.

Remaja rentan terpengaruh dari luar dirinya, sehingga hal ini patut diperhatikan. Era digital memungkinkan remaja melakukan aktivitas yang diinginkan melalui akses internet. Kemudahan akses pada internet, memicu mereka melakukan perilaku amoral seperti akses video porno, memosting diri dengan berbagai perilaku yang tidak pantas, judi *online*, mencaci, menyebarkan hoaks, terlibat perkelahian akibat media sosial yang dimilikinya dan lain sebagainya. Penting bagi remaja untuk mendapat perhatian dalam perkembangan teknologi, agar mereka mampu menyiapkan diri sebagai generasi muda yang siap menghadapi globalisasi.

4. Konsep Pembelajaran Abad ke-21

a. Pembelajaran Abad ke-21

Abad ke-21 merupakan suatu masa di mana perkembangan ilmu pengetahuan disertai dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi yang begitu pesat. Pendidikan pada abad ke-21 mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan dunia pendidikan untuk dapat membuat inovasi. Pembelajaran pada abad ke-21 menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*).

Konsep pendidikan abad ke-21 yang diadaptasi dari Kemendikbud, bahwa kurikulum pendidikan Indonesia telah dikembangkan dari tingkat SD, SMP dan SMA. Konsep pembelajaran tersebut, yakni: 1) Keterampilan pada abad ke-21. 2) Pendekatan ilmiah (*scientific approach*). 3) Pembelajaran otentik (*authentic learning*) dan penilaian otentik (*authentic assesment*) (Daryanto dan Karim, 2017). Pengembangan konsep pendidikan tersebut guna meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Kriteria pembelajaran abad ke-21, yakni sebagai berikut:

1) Keterampilan abad ke-21.

Era abad ke-21 dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut beberapa keterampilan. Menurut *National Education Association* dalam (Redhana, 2019) yakni adalah "*The 4C*". Keterampilan yang dimaksud dengan 4C, yakni adalah *critical thinking* (berpikir kritis), *creative* (kreatif), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi).

Keterampilan di atas adalah sebuah keutamaan yang harus diajarkan oleh Guru pada peserta didik. Pendapat yang sama dikatakan oleh Effendi dalam (Surani, 2019) yang membagi beberapa kompetensi pada era abad ke-21, yakni: 1)

Kemampuan berpikir kritis. 2) Memiliki kreativitas dan inovatif. 3) Kemampuan dalam berkomunikasi. 4) Kemampuan bekerjasama dan berkolaborasi. 5) Sikap percaya diri.

Kompetensi adalah bekal utama bagi peserta didik, karena mereka akan menjalani kehidupan baik itu dalam pekerjaan, masyarakat maupun kenegaraan. Tuntutan jaman yang terus berubah, mendorong lembaga pendidik agar terus membuat strategi terbaru, sebagai upaya membekali peserta didik sebuah keterampilan setelah mereka lulus sekolah nantinya.

Menurut Trilling dan Fadel keterampilan yang dibutuhkan peserta didik pada abad ke-21, yakni: a) Keterampilan hidup dan karir. b) Keterampilan belajar dan inovasi. c) Keterampilan media dan teknologi informasi. Keterampilan tersebut merupakan warna-warna yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Trilling dan Fadel, 2009). Keterampilan ini adalah upaya meningkatkan kemampuan berpikir, kreatif dan inovatif serta kemampuan menggunakan perkembangan teknologi.

Pemaparan berapa ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik pada era industri 4.0, yakni *critical thinking* (berpikir kritis), *creative and innovative* (kreatif dan inovatif), *communication* (kemampuan komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi) serta sebuah keterampilan digital.

2) Pendekatan ilmiah (*Scientific approach*).

Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) merupakan pembelajaran aktif pada peserta didik. Pada kurikulum 2013 pembelajaran dengan pendekatan saintifik terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan, mengasosiasikan, mengomunikasikan. Menurut Fadillah dalam

(Layyinah, 2017) “pendekatan ilmiah (*scientific approach*) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan proses, mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan”. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik, mengarahkan agar mereka aktif dan mampu berpikir secara kritis, serta mampu belajar secara mandiri.

Putra dalam (Ayuni, 2015) membagi beberapa karakteristik pembelajaran *scientific*: a) Peserta didik aktif dalam aktivitas belajar, menggunakan metode dan keterampilan proses yang mengarah pada *discovery* dan *inquiry* secara terbimbing. b) Peserta didik didorong untuk melakukan pencarian jawaban atau solusi atas masalah yang terjadi dalam masyarakat, ilmiah dan teknologi. c) Peserta didik dilatih belajar dengan melakukan (*learning by doing*) dan merefleksikannya. d) Guru menggunakan berbagai model dan pendekatan belajar. e) Membantu kesulitan belajar peserta didik.

3) Pembelajaran otentik (*Authentic learning*).

Pembelajaran otentik merupakan suatu pembelajaran yang menjadikan sains sebagai metode belajar, sehingga memungkinkan proses pembelajaran aktif dan kreatif. Donovan dkk. dalam (Wibawa dan Lukitasari, 2019) mengatakan bahwa “model pembelajaran otentik (*authentic learning*) merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menggali informasi, berdiskusi, mampu membangun konsep dan hubungan yang melibatkan masalah yang nyata.” Model pembelajaran ini lebih menekankan pada peserta didik aktif, sehingga mereka mampu berpikir secara kritis dan mampu memecahkan masalah secara nyata. Upaya ini dilakukan untuk

meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4) Penilaian otentik (*Authentic assesment*).

Penilaian merupakan proses pengumpulan data atau informasi yang dilakukan oleh Guru, guna mengetahui dan mengukur capaian belajar peserta didik. Kunandar dalam (Sa'idah dkk., 2017) mengatakan bahwa pada "kurikulum 2013 salah satu penekanan terletak pada hasil belajar dengan penerapan penilaian otentik. Penilaian otentik bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran." Penilaian otentik ini bertujuan membantu Guru agar dapat melakukan evaluasi terkait perencanaan, pelaksanaan dan hasil atau tujuan pembelajaran.

Muller dalam (Abidin, 2012) mengatakan bahwa "penilaian otentik merupakan bentuk penilaian belajar siswa yang merujuk pada konteks dunia nyata, penilaian ini memerlukan berbagai macam pendekatan untuk dapat memecahkan masalah, sehingga memungkinkan bahwa satu masalah dapat diselesaikan lebih dari satu cara pemecahan". Pendapat ini dapat disimpulkan, bahwa penilaian otentik adalah penilaian guna meningkatkan kemampuan berpikir yang memungkinkan peserta didik dapat menyelesaikan suatu persoalan di dalam masyarakat.

Penilaian otentik ini merupakan realita menilai apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil belajar peserta didik. Penggunaan instrumen penilaian guna mengukur kompetensi belajar secara valid dan reliabel. Penilaian otentik merupakan integrasi dari penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Penilaian ini menuntut kerjasama sekolah untuk mendukung peningkatan kualitas belajar.

Penerapan penilaian otentik ini bukan berarti tes secara tertulis dihapuskan, melainkan untuk mendukung dalam mengetahui kompetensi peserta didik secara objektif.

Konsep pembelajaran abad ke-21 merupakan bentuk pendidikan guna menyediakan lulusan yang berkompeten. Maemunah dalam (Zidniyati, 2019) memberikan beberapa kriteria lulusan yang dibutuhkan pada era abad ke-21, yakni:

- a. Kemampuan memecahkan masalah.
Globalisasi mengundang berbagai problematika yang memiliki tingkat kerumitan berbeda-beda, sehingga peserta didik nantinya mampu menghadapi berbagai situasi serta memahami resiko yang akan dialami. Permasalah di era teknologi informasi yang semakin kompleks menuntut individu mampu menggunakan teknologi untuk mencari solusi.
- b. Kemampuan berpikir kritis.
Kemampuan mengkritisi berbagai hal secara mendalam harus dimiliki peserta didik. Hal ini agar mereka mampu memahami mengenai keadaan yang sedang terjadi pada dunia, sehingga mampu menelaah berbagai sumber informasi.
- c. Inovatif.
Mampu untuk menciptakan hal-hal baru pada era perkembangan teknologi, seperti membuat terobosan baru dalam bentuk *software* yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan orang banyak, mengembangkan aplikasi dan masih banyak hal lain yang dapat dikembangkan untuk diambil manfaatnya.
- d. *Entrepreneur*.
Kemampuan ini perlu dimiliki oleh peserta didik, karena pada era perkembangan teknologi mereka harus mampu memanfaatkan peluang yang ada. Memanfaatkan berbagai aplikasi atau *platform* untuk memasarkan produk yang kreatif.

Pendapatan di atas dapat disimpulkan, bahwa sekolah harus mampu menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, inovatif dan kreatif, kemampuan menggunakan teknologi dan *entrepreneur*. Tantangan dan permasalahan yang semakin kompleks, mengharuskan mereka agar dapat memahami dan memberikan solusi baik itu bagi diri sendiri maupun masyarakat. Persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat juga menuntut mereka memiliki daya saing tinggi.

b. Penggunaan Teknologi di Era Globalisasi

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang dengan berbagai bentuk kecanggihannya. Teknologi memberikan manfaat yang cukup besar apabila mampu menggunakannya dalam berbagai aktivitas, seperti penggunaan dalam bidang perekonomian, sosial, budaya dan bidang pendidikan. Teknologi dan perkembangannya berupa internet memberikan manfaat dan peluang yang besar apabila dapat menggunakannya dengan bijaksana.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan atau dimanfaatkan, sebagai berikut:

1) Penggunaan internet.

Menurut Quartermann dalam (Suryati dan Royanto, 2020) membagi kategori penggunaan internet, yakni:

a) Internet sebagai alat komunikasi.

Melalui internet kini komunikasi dapat dilakukan kapan dan di mana saja. Jangkauan internet yang luas, membuat penggunanya dapat melakukan interaksi dengan pengguna lain diseluruh dunia.

b) Internet sebagai media pertukaran data.

Pertukaran data melalui internet dapat dilakukan melalui aplikasi seperti *e-mail*, *news group* dan melalui portal jaringan (*world wide web*).

c) Media informasi dan data.

Berbagai macam informasi dapat diakses melalui internet dengan mudah, seperti adanya *website* atau *link* yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi.

d) Sebagai komunitas.

Melalui internet masyarakat dapat membentuk komunitas baru yang beranggotakan pengguna internet seluruh dunia, seperti belanja *online*, transaksi *online* dan lain sebagainya.

Kategori di atas menunjukkan begitu besarnya potensi internet dalam aktivitas manusia. Seorang dapat dengan mudah melakukan komunikasi, mencari dan berbagi informasi serta memudahkan pengorganisasian dan pengelolaan data. Internet dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti televisi *online*, komputer atau laptop dan *smartphone*.

Bates dalam (Mu'min, 2019) mengatakan bahwa “teknologi dalam basis internet memberikan jangkauan luas, sehingga bila digunakan secara bijak untuk bidang pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri”. Pencarian informasi merupakan prosedur aktif dan kompleks dari pembelajaran, karena merupakan bentuk eksplorasi. Hal ini membutuhkan pemahaman, konsentrasi dan selektivitas agar benar-benar dapat digunakan secara efektif. Internet dapat diakses di mana saja, karena tidak memberikan dinding pembatas. Potensi yang ada pada internet dapat mendukung tujuan dari pembelajaran itu sendiri, tergantung bagaimana menggunakan dan memanfaatkan internet.

2) Penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Pembelajaran pada era perkembangan teknologi sekarang sudah tidak memberikan batasan lagi. Nandika dalam (Fitriyadi, 2013) mengatakan “teknologi informasi dan komunikasi sendiri

merupakan istilah yang menggambarkan cara untuk menyediakan pembelajaran seumur hidup dengan memanfaatkan akses global untuk memperoleh informasi”. Tersedianya akses global, memudahkan peserta didik untuk mencari sumber belajar yang relevan dengan materi belajar di sekolah.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan di era globalisasi menurut Selwyn dalam (Lestari, 2018) yakni:

a) Sumber belajar.

Teknologi dan internet dapat digunakan oleh Guru untuk membuat bahan atau materi belajar dan menyusun rencana belajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Pischetola dalam (Sujana dan Rachmatin, 2019) mengemukakan “peran teknologi dalam pembelajaran dalam kaitannya dengan kemudahan mengakses informasi, melalui akses internet siswa lebih mudah untuk mencari informasi dari berbagai sumber”. Tersedianya jaringan internet juga memudahkan peserta didik untuk mencari sumber belajar lainnya untuk menambah referensi bacaan mereka, seperti melalui *e-book*, *e-jurnal*, *yahoo* dan lain sebagainya.

b) Media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan, sehingga dapat menyalurkan pesan dengan baik. Media teknologi dapat mendukung dan meningkatkan proses kognitif serta keterampilan peserta didik. Bentuk penggunaan media teknologi dalam belajar dapat berupa pemanfaatan internet melalui *web*, *e-learning* dan *e-mail*.

c) Alat administratif.

Teknologi digital sudah banyak digunakan dalam instansi pendidikan. Bentuk pemanfaatannya seperti penggunaan

komputer untuk mengelola data administrasi sekolah, pendidik dan tenaga pendidik, peserta didik dan laporan.

Perkembangan teknologi menurut Abdulhak dalam (Munti, 2020) dapat digunakan yakni sebagai berikut: 1) Teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran dalam bentuk gambar, audio atau uraian-uraian yang akan disampaikan dalam belajar. 2) Teknologi komunikasi dan informasi dapat digunakan sebagai sumber informasi seperti materi belajar. 3) Teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai sistem belajar dalam mengolah dan mengumpulkan data.

Pendapatan Abdulhak di atas dapat disimpulkan, bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi memudahkan bagi Guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, memudahkannya untuk belajar secara mandiri untuk memperoleh informasi yang relevan, teknologi memudahkan proses pembelajaran seperti adanya *e-learning* atau pembelajaran dalam jaringan.

Melalui teknologi pembelajaran akan lebih berorientasi pada proses. Peserta didik juga dapat memperoleh keterampilan secara mandiri. Seorang Guru bukan berarti tidak berperan, melainkan Guru memiliki peran yakni membantu mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Teknologi memberikan banyak manfaat dalam pendidikan, akan tetapi aspek manusia adalah hal utama sebagai pengguna teknologi itu sendiri. Clark dalam (Lestari, 2018) mengatakan “teknologi dalam pendidikan hanya sebagai alat atau kendaraan untuk menyampaikan materi, karena teknologi informasi tidak lain

adalah membantu peserta didik dalam mencapai prestasi. Layaknya sebuah truk yang membawa segala kebutuhan untuk memperbaiki gizi”.

Media teknologi merupakan alat untuk mencapai tujuan belajar. Senada dengan hal di atas, Parikesit dkk. mengatakan bahwa “perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam basis internet dapat dimanfaatkan oleh Guru dan peserta didik untuk memperoleh berbagai informasi yang relevan. Teknologi dan informasi merupakan pendukung dalam proses belajar, interaksi dan pengalaman belajar antara Guru dan siswa dalam kesehariannya akan memberikan pemahaman yang mendalam dan lebih seksama dengan didukung metode, model dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar” (Parikesit dkk., 2021). Peserta didik mereka sekarang hidup dalam ruang lingkup yang serba digital, maka untuk dapat memanfaatkan dan mampu menghadapi tantangan yang ada, perlu adanya peran Guru dan orang tua untuk dapat membina mereka dalam menggunakan internet (Adha dan Ulpa, 2021).

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media teknologi hanya sebagai perantara bagi lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peran seorang Guru tidak dapat tergantikan oleh teknologi, karena sentuhan dan pendekatan Guru mampu merangsang emosional peserta didik. Peserta didik dalam menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dibantu oleh Guru saat di sekolah dan dari orang tua mereka saat di rumah. Hal ini dilakukan adalah untuk membina mereka memperoleh ilmu pengetahuan melalui pemanfaatan teknologi dan perkembangan internet.

B. Penelitian Relevan

Peneliti dalam menyusun skripsi ini menggunakan acuan penelitian yang relevan, dalam hal ini peneliti mengangkat penelitian tentang Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta didik. Berikut beberapa penelitian yang relevan dalam tingkat nasional dan internasional.

1. Nasional

- a) Penelitian pertama, dilakukan oleh Rengganis Sekar W dengan judul “Literasi Digital dan Kontrol Diri Sebagai Prediktor Terhadap *Internet Addiction* Pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan literasi digital dan kontrol diri sebagai prediktor terhadap *internet addiction* pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan subjek sebanyak 246 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa literasi digital dan kontrol diri secara bersamaan dapat memprediksi *internet addiction*. Kemampuan literasi digital yang baik, berkebalikan dengan hipotesis yang menduga akan memprediksi rendahnya *internet addiction*, justru memprediksi tingginya *internet addiction*. Sementara kontrol diri yang baik dapat memprediksi rendahnya *internet addiction*.
- b) Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putri Srinadi dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode kuesioner yang disebarakan kepada siswa sebanyak 100 orang. Hasil analisis statistik deskriptif diketahui dari lima tingkat kepentingan tujuan akses internet, terbanyak untuk tingkat kepentingan tertinggi adalah untuk jejaring sosial 34.8%, kemudian mengerjakan tugas sekolah 31.3%, untuk pengetahuan dan edukasi 18.5%, *chatting* 12.8%, *online game* 9.2% dan informasi dan berita 7.2%. Hasil penelitian ini dapat diketahui, bahwa pengaruh pemanfaatan internet berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh nilai 0.372.2.
- c) Qory Qurratun A’yuni, Mahasiswa S1 Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas

Airlangga dengan judul “Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format penelitian deskriptif. Penelitian ini menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di Kota Surabaya yang ditinjau berdasarkan aspek pencarian internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan menggunakan teori literasi digital milik (Gilster, 1997). Teknik penarikan sampel dilakukan secara *non-random sampling* dengan teknik *purposive sampling* (sampel terpilih).

Penelitian yang Qory lakukan, menunjukkan bahwa tingkat literasi digital berdasarkan 4 aspek sebagai berikut: tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *internet searching* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *hypertextual navigation* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *content evaluation* masih tergolong sedang, serta tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *knowledge assembly* sudah tergolong tinggi.

- d) Penelitian oleh Kurnia Sholihah, S.Hum. dengan judul “Analisis Literasi Digital: Studi Pemanfaatan Jurnal Elektronik Oleh Mahasiswa Magister Manajemen di Perpustakaan UKSW Salatiga”. Penelitian dengan metode kuantitatif untuk meneliti kemampuan mahasiswa dalam menemukan, menggunakan, maupun menyebarkan informasi secara efektif dalam mengakses jurnal elektronik di UKSW. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakteristik responden dan melakukan analisis literasi digital mahasiswa Magister Manajemen UKSW dalam memanfaatkan jurnal elektronik di Perpustakaan UKSW Salatiga berdasarkan aspek teknis, kognitif dan sosial. Hasil penelitian Kurnia menunjukkan bahwa presentase terbesar karakteristik responden dalam memanfaatkan jurnal elektronik di Perpustakaan UKSW Salatiga frekuensi berinternet setiap hari sebesar 95% dan database EBSCO yang paling banyak akses sebesar 60%. Tingkat literasi digital mahasiswa Magister Manajemen UKSW Salatiga berdasarkan aspek teknis dikategorikan memiliki tingkat yang sangat tinggi yaitu 4,22,

berdasarkan aspek kognitif dikategorikan tinggi yaitu 4,178 dan berdasarkan aspek sosial dikategorikan tinggi.

- e) Penelitian oleh Nani Pratiwi dan Nola Pratiova, Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologi Anak dan Remaja”. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pengaruh literasi yang buruk terhadap psikologis anak dan remaja dalam pengungkapan diri melalui media sosial. Objek dalam penelitian ini adalah komentar-komentar yang dimuat pada situs jejaring sosial *facebook* dengan fokus masalah Awkarin dan siswa sekolah dasar yang mengunggah foto mesra di *facebook*. Penelitian milik Nani dan Nola menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman terhadap literasi digital membuat anak dan remaja kehilangan identitasnya. Status dan foto-foto yang disajikan di media sosial memicu orang-orang untuk mengomentari dan mengkritisi tingkah mereka. Akan tetapi komentar yang berisi kritikan dengan dalih sebagai sanksi sosial itu terkadang keterlaluan, bahkan sampai ada yang menghina orang tua. Kondisi ini dapat mengganggu perkembangan psikologis anak dan remaja. Hal ini akan berdampak pada sikap dan tingkah lakunya yang suka meremehkan, menghina, mencampuri urusan orang lain. Selain itu dalam kehidupan sehari-hari mereka akan cenderung takut bersosialisasi apa adanya karena terbiasa mencampuri urusan orang lain, mereka akan takut untuk bersikap. Mereka beranggapan orang lain akan menyoroti sikap, perilaku dan kehidupan pribadinya.
- f) Penelitian yang dilakukan oleh Gayatri. 2015. “Perlindungan Pengguna Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia”. Populasi penelitian yang berjumlah 400 orang anak-anak dan remaja di Indonesia ini, ditemukan 318 partisipan yang telah menggunakan internet sedangkan 72 sisanya bukan pengguna internet. Kesenjangan ini terjadi berdasarkan faktor geografis, tidak ada akses terhadap komputer, biaya, larangan orang tua, tidak ada jaringan internet di daerah mereka, dan kesulitan dalam penggunaan. Segi keamanan ditemukan 41% partisipan

yang berbohong tentang usia mereka, 94% merasa tidak setuju dengan penggunaan kata-kata kasar pada internet, 96% merasa tidak setuju dengan dengan tindakan posting gambar yang tidak senonoh, 14% akses situs porno dan 8,2% pernah menjadi korban *cyberbullying*.

- g) Penelitian yang telah dilakukan oleh Fatiman dengan judul “Literasi Digital dan Hubungannya Terhadap Perilaku Anak Usia Dini di PAUD”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Hasil dari uji statistik *chi-square* atau *chi-kuadrat* memperoleh nilai yakni p (*value*) sebesar = 0,021 dengan p (*value*) sebesar $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang bermakna antara literasi digital terhadap perilaku anak usia dini di PAUD Farhati Depok. Anak-anak usia dini di PAUD Farhati Depok yang tidak mendapatkan literasi digital yang cukup cenderung meniru tontonan yang mereka lihat dan membawa dampak pada perilaku sehari-hari mereka, seperti perilaku agresif, meniru perilaku dan manfaat yang positif seperti mengasah keterampilan sang anak, dikarenakan arena kurangnya literasi digital terhadap orang tua sebanyak 45% atau 36, anak masih meniru perilaku yang tidak baik pada tontonan yang ditampilkan di media internet/tv, dan sisanya sebanyak 55 % atau 44 anak yang mendapatkan literasi digital dari orang tua mereka, sehingga tidak secara khusus terpengaruh terhadap tontonan yang mereka lihat, karena mereka diarahkan untuk melihat tontonan sesuai usia mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan kepada 80 responden yang terdiri dari anak-anak berusia 3-5 tahun dapat ditarik kesimpulan, bahwa memang ada hubungan literasi digital pada perilaku anak usia dini di PAUD Farhati Depok. Sebesar 55.0% responden memiliki perilaku yang baik dengan adanya literasi digital ini. Sebesar 45.0% persen memiliki perilaku yang buruk akibat literasi digital ini. Diperlukan peran orang tua serta pihak di PAUD Farhati Depok dalam mendampingi dan mengedukasi anak mengenai manfaat internet serta bahaya dalam menggunakan gadget/peralatan elektronik lainnya.

2. Internasional

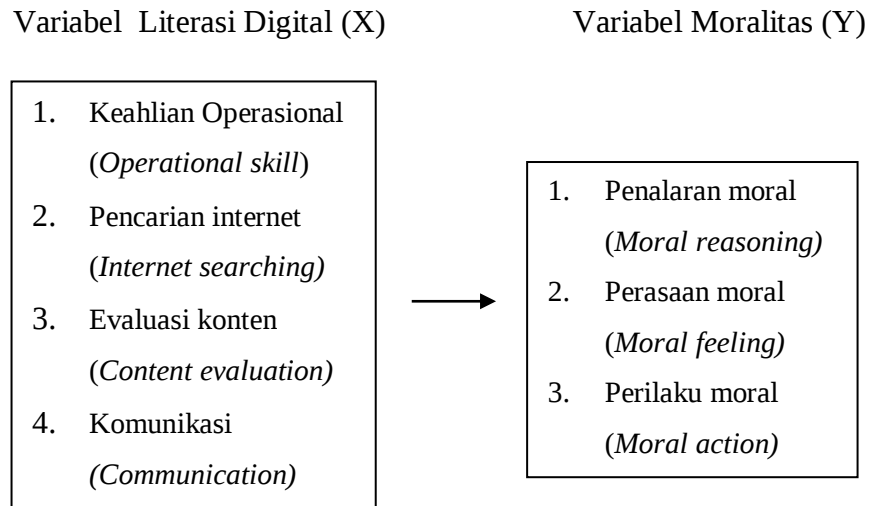
- a) Murray and Perez (2014) berdasarkan hasil *assessment* literasi digital yang dilakukan terhadap mahasiswa tingkat akhir pada Universitas Regional di Amerika Serikat, menyatakan bahwa pemahaman mengenai literasi digital tidak dapat disamakan dengan tingkat paparan dan interaksi mahasiswa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, hasil *assessment* literasi digital menunjukkan hanya 12% dari mahasiswa yang mampu menjawab sekitar 80% jawaban dengan benar, hal ini menunjukkan bahwa meskipun pada dasarnya mahasiswa telah sering berinteraksi dengan teknologi digital, namun bukan berarti mereka memiliki pemahaman yang baik mengenai literasi digital, sehingga dibutuhkan pengembangan strategi peningkatan literasi digital bagi mahasiswa yang bersifat koheren, inklusif dan holistik.
- b) Penelitian tentang literasi digital juga pernah dilakukan oleh Mery Yanti (2016) dengan judul penelitian “*Determinants of Student Digital Literacy: The case of Sriwijaya University*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi kesenjangan digital terhadap tingkat literasi digital dikalangan mahasiswa Universitas Brawijaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dipengaruhi oleh perbedaan kepemilikan, biaya komunikasi dan faktor usia pertama kali menggunakan perangkat TIK (komputer, laptop dan lain-lain), keberadaan hubungan ini semakin menjelaskan urgensi untuk mengelola interaksi antara anak-anak dengan perangkat TIK baik melalui pendidikan formal atau non-formal. Hasil penelitian ini juga menyatakan pentingnya untuk mendorong para pembuat kebijakan dalam membuat patokan dan instrumen penilaian kompetensi TIK minimal yang harus dimiliki mahasiswa yang mirip *Test of English as a Foreign Language* (TOEFL) atau Tes Potensi Akademik (TPA).
- c) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Leung (2006) yang berjudul “Pengaruh Literasi Informasi, Kecanduan Internet dan Gaya Pengasuhan Terhadap Risiko Internet”. Penelitian ini menyatakan,

bahwa dalam kehidupan informasi yang berlimpah, pengguna tanpa disadari memiliki maksud dan tujuan menjadikan gawai sebagai obat untuk memperbaiki *mood* dan alat untuk menunjang eksistensi diri. Tujuan dari penggunaan media sosial yang dinyatakan oleh responden diantaranya adalah keinginan untuk dikagumi dinyatakan dengan sangat setuju dan setuju oleh 158 responden (41.8%), 220 responden (58.2%) menyatakan kurang setuju dan tidak setuju. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon dari pembukaan diri dinyatakan sangat setuju dan setuju oleh sebanyak 206 responden (54.5%) dan 172 responden (45.5%) menyatakan kurang setuju dan tidak setuju.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas dapat diketahui, bahwa penelitian ini memiliki fokus masalah yang berbeda. Penelitian ini juga memiliki persamaan topik bahasan yaitu tentang literasi digital. Perbedaan dari beberapa penelitian di atas adalah pada konteks moralitas. Peneliti memilih topik tentang bagaimana pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan media digital berupa mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi suatu informasi, membangun pengetahuan, berkomunikasi serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Peserta didik selaku generasi muda dapat memahami dan menerapkan nilai moral, khususnya pada saat penggunaan media digital, sehingga dapat menjadi individu yang kuat dan mampu mempertahankan nilai-nilai moral di era globalisasi. Pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik akan diketahui dengan penelitian langsung. Kerangka pikir memberikan penjelasan kepada penulis untuk memahami pokok masalah, sehingga dapat menjadi pedoman dalam pembahasan nantinya. Kerangka pikir antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Ho = Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

Ha = Ada pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian sangat diperlukan ketika melakukan sebuah penelitian. Peneliti dalam hal ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif guna untuk memaparkan data-data dan menganalisis data secara objektif. Peneliti menggunakan metode deskriptif untuk penyusunan data, menganalisis serta menginterpretasikan data yang terkumpul atau variabel yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan bantuan angka statistik. Tujuan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2008). Populasi merupakan suatu komponen penting dalam sebuah penelitian. Populasi merupakan hal yang mencakup mengenai objek dan benda-benda alam selain manusia. Populasi dalam hal ini juga meliputi seluruh karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh suatu objek/subjek tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X, XI dan XII SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono yang berjumlah 961 orang. Dari populasi tersebut dapat dilihat dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X IPA 1	11	25	36
2	X IPA 2	11	25	36
3	X IPA 3	11	25	36
4	X IPA 4	11	25	36
5	X IPA 5	10	26	36
6	X IPS 1	19	17	36
7	X IPS 2	19	17	36
8	X IPS 3	19	17	36
9	X IPS 4	19	17	36
10	XI IPA 1	15	21	36
11	XI IPA 2	10	23	33
12	XI IPA 3	9	26	35
13	XI IPA 4	11	25	36
14	XI IPA 5	9	27	36
15	XI IPS 1	13	23	36
16	XI IPS 2	11	25	36
17	XI IPS 3	18	18	36
18	XI IPS 4	15	20	35
19	XII IPA 1	10	26	36
20	XII IPA 2	10	25	35
21	XII IPA 3	11	24	35
22	XII IPA 4	8	28	36
23	XII IPA 5	7	26	33
24	XII IPS 1	22	13	35
25	XII IPS 2	21	15	36
26	XII IPS 3	12	24	36
27	XII IPS 4	15	21	36
Jumlah		357	604	961

Sumber: Data Kesiswaan SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan *simple random sampling*, sehingga setiap unsur populasi dalam penelitian ini mempunyai kesempatan yang sama untuk bisa menjadi sampel.

Penentuan sampel dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan rumus *taro yamane*, yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{N.d^2+1} \\
 &= \frac{961}{(961) (0,1)^2 + 1} \\
 &= \frac{961}{(961) (0,01) + 1} = 90,57
 \end{aligned}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan 0,1 (10%)

Berdasarkan sampel tersebut penulis membagi masing-masing sampel dengan menggunakan rumus sampel berstrata, rincian sebagai berikut: (Sugiyono, 2008).

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

$$ni = \frac{\text{Jumlah siswa setiap kelas}}{961} \times 90$$

Keterangan:

ni = Jumlah sampel menurut stratum

n = Jumlah sampel keseluruhan

Ni = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi keseluruhan

Berdasarkan penggunaan rumus di atas, maka dapat diperoleh jumlah sampel masing-masing strata sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Berdasarkan Populasi

No	Kelas	Perhitungan rumus	Jumlah sampel
1	X IPA 1	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
2	X IPA 2	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
3	X IPA 3	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
4	X IPA 4	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
5	X IPA 5	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
6	X IPS 1	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
7	X IPS 2	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
8	X IPS 3	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3

9	X IPS 4	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
10	XI IPA 1	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
11	XI IPA 2	$ni = \frac{33}{961} \times 90 = 3,09$	3
12	XI IPA 3	$ni = \frac{35}{961} \times 90 = 3,27$	3
13	XI IPA 4	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
14	XI IPA 5	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
15	XI IPS 1	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
16	XI IPS 2	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
17	XI IPS 3	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
18	XI IPS 4	$ni = \frac{35}{961} \times 90 = 3,27$	3
19	XII IPA 1	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
20	XII IPA 2	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
21	XII IPA 3	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
22	XII IPA 4	$ni = \frac{35}{961} \times 90 = 3,27$	3
23	XII IPA 5	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
24	XII IPS 1	$ni = \frac{35}{961} \times 90 = 3,27$	3
25	XII IPS 2	$ni = \frac{35}{961} \times 90 = 3,27$	3
26	XII IPS 3	$ni = \frac{36}{961} \times 90 = 3,37$	3
27	XII IPS 4	$ni = \frac{33}{961} \times 90 = 3,09$	3
Total sampel			81

C. Variabel Penelitian

1) Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Literasi Digital (X).

2) Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Moralitas (Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a) Literasi digital adalah berbagai macam keterampilan kognitif, motorik, sosiologis dan emosional yang dibutuhkan oleh pengguna media digital. Hal ini adalah agar mereka dapat memanfaatkan secara efektif media digital pada lingkungan digital. Literasi digital dalam konteks ini meliputi penggunaan internet secara bijak meliputi berbagai aktivitas di dalamnya, membangun pengetahuan dari navigasi nonlinier, *hypertextual*, mengevaluasi kualitas dan keabsahan informasi, menilai atas konten yang ditampilkan, memiliki pemahaman matang dan realistis tentang peraturan yang berlaku di dunia maya serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital.
- b) Moralitas adalah ajaran kesusilaan yang merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan tuntunan untuk melakukan perbuatan-perbuatan baik dan meninggalkan perbuatan buruk yang bertentangan dengan ketentuan dalam suatu masyarakat. Keyakinan ini digunakan untuk menilai perbuatan seseorang apakah termasuk perbuatan yang baik atau buruk.

2. Definisi Operasional

- a. Literasi digital adalah penilaian peserta didik terhadap literasi digital, yang dilakukan dengan skala indikator *operational skill* (keahlian operasional), *internet searching* (pencarian internet), *content evaluation* (evaluasi konten) dan *communication* (komunikasi).
- b. Moralitas adalah penilaian peserta didik terhadap penerapan moral hasil literasi digital, dilakukan dengan skala indikator *moral feeling* (perasaan moral), *moral reasoning* (penalaran moral), *moral action* (perilaku moral) yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam penggunaan internet dan media digital lainnya.

E. Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan butir soal berisikan pertanyaan mengenai “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Moralitas Peserta Didik”. Skala angket yang digunakan di dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala ini 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. Indikator-indikator pengukuran variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Literasi Digital (X) yang diukur melalui indikator, yaitu:
 - a. *Operational skill* (Keahlian operasional)
 - b. *Internet searching* (Pencarian internet)
 - c. *Content evaluation* (Evaluasi konten)
 - d. *Communication* (Komunikasi)
2. Moralitas (Y) yang diukur melalui indikator, yaitu:
 - a. *Moral reasoning* (Penalaran moral)
 - b. *Moral feeling* (Perasaan moral)
 - c. *Moral action* (Perilaku moral)

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pokok

a. Angket atau Kuesioner

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang variabel pengaruh literasi digital terhadap moralitas peserta didik. Teknik angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjangkau data dan informasi langsung dari responden yang bersangkutan. Sasaran angket adalah peserta didik SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono. Responden memilih jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan subjek. Setiap item memiliki tiga alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor bobot berbeda-beda, yaitu:

- 1) Alternatif jawaban (selalu) diberi skor tiga (3)
- 2) Alternatif jawaban (kadang-kadang) akan diberi skor dua (2)
- 3) Alternatif jawaban (tidak pernah) akan diberi skor satu (1)

2. Teknik Penunjang

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah proses pengumpulan, mencari, menggunakan dan menyediakan sebuah data yang berupa keterangan, catatan-catatan dan laporan yang berkaitan dengan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Dokumen dipilih dan disesuaikan dengan tujuan dan apa yang diinginkan.

b. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan data langsung dari responden. Melalui wawancara peneliti dapat mengetahui mengenai data, keterangan dan informasi. Wawancara dilakukan kepada Guru Bimbingan Konseling (BK) dan peserta didik (responden).

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas angket digunakan untuk kontrol langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator-indikator variabel untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, yakni menggunakan rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara gejala X dan Y

N = Jumlah sampel/responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

(Arikunto, 2010).

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *Statistic Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Penggunaan perangkat lunak dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan dan membantu peneliti dalam melakukan uji validitas terhadap alat ukur penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan karena merupakan komponen yang sangat penting dalam penelitian ini, karena menggunakan angket sebagai salah satu media pengumpulan datanya. Uji reliabilitas juga digunakan untuk mengetahui suatu instrumen itu valid atau tidak. Uji reliabilitas angket dapat dilakukan dengan cara, yakni:

- a. Uji coba angket kepada minimal 10 orang di luar responden
- b. Hasil uji coba dibedakan dalam kelompok ganjil dan genap
- c. Hasil item ganjil dan genap dikorelasikan dengan *product moment*
- d. Untuk mengetahui reliabilitas angket peneliti menggunakan *formula alpha cronbach's*, berikut rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \alpha^2 b}{\alpha^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \alpha^2 b$ = Jumlah varian butir

k = Jumlah item

$\alpha^2 t$ = Varian total

(Riduwan, 2012).

- e. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah

(Mallo, 1989).

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan *SPSS* dengan nilai *r* tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (*SPSS* secara *default* menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, *N* adalah banyaknya sampel dan *k* adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya sebagai berikut:

1. Jika $r \text{ hitung (} r \text{ alpha)} < r \text{ tabel}$, maka butir pertanyaan tidak reliabel
2. Jika $r \text{ hitung (} r \text{ alpha)} > r \text{ tabel}$, maka butir pertanyaan reliabel

Langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas juga dapat dilakukan pada program *SPSS* adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak disertakan
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze*, kemudian *scale reliability analysis*
3. Menggunakan *alpha cronbach's* dengan *r* tabel

Uji Coba Angket

Tahap pertama yang akan dilakukan yaitu uji coba angket kepada sepuluh orang responden di luar sampel. Uji coba angket ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui tingkat reliabilitas pertanyaan atau soal. Hasil uji coba angket akan dikonsultasikan kembali kepada Pembimbing I dan Pembimbing II guna mendapat persetujuan. Setelah dinyatakan cukup reliabel, maka angket dapat digunakan untuk melakukan penelitian kepada responden sesungguhnya. Hasil uji coba angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Uji Coba Angket di luar Sampel Untuk Item Ganjil (X)

No.	Item Ganjil														Skor
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	
1	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	35
2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	32
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	37
5	3	3	1	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	32
6	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	38
7	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	37
8	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	38
9	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	36
10	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	34
Jumlah															361

(Sumber: Hasil Uji Coba Angket Kepada Sepuluh Responden di luar Sampel).

Hasil perhitungan dari data tabel 3.3 uji coba angket kepada 10 orang di luar responden, diketahui bahwa skor $\Sigma X = 361$ dengan indikator item ganjil. Hasil penjumlahan tersebut akan dipakai dalam tabel uji coba antara item ganjil (X) dengan item genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 3.4 Uji Coba Angket di luar Sampel Untuk Item Genap (Y)

No.	Item Genap														Skor
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	
1	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	33
2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	2	2	33
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
4	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	35
5	1	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	33
6	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	36
7	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	39
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	38
9	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	39
10	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	33
Jumlah															360

(Sumber: Hasil Uji Coba Angket Kepada Sepuluh Responden di luar Sampel).

Hasil tabel 3.4 yang merupakan hasil penjumlahan skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden, diketahui $\Sigma X = 360$ dengan indikator item genap. Hasil penjumlahan ini akan dipakai dalam tabel hasil uji coba antara item ganjil (X) dengan item genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 3.5 Distribusi Antara Item Ganjil (X) dengan Item Genap (Y)

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	35	33	1225	1089	1155
2	32	33	1024	1089	1056
3	42	41	1764	1681	1722
4	37	35	1369	1225	1295
5	32	33	1024	1089	1056
6	38	36	1444	1296	1368
7	37	39	1369	1521	1404
8	38	38	1444	1444	1444
9	36	39	1236	1521	1404
10	34	33	1156	1089	1122
Total	361	360	13055	13044	13026

(Sumber: Data Analisis Uji Coba Angket).

Data tabel 3.5 merupakan penggabungan hasil skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item ganjil (X) dengan item genap (Y). Hasil keseluruhan dari tabel kerja uji coba angket antara item ganjil (X) dengan item genap (Y) akan dikorelasikan menggunakan rumus *product moment* guna mengetahui besarnya koefisien korelasi instrumen penelitian sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{13026 - \frac{(361)(360)}{10}}{\sqrt{\left\{13055 - \frac{(361)^2}{10}\right\} \left\{13044 - \frac{(360)^2}{10}\right\}}} \\
 &= \frac{13026 - \frac{129960}{10}}{\sqrt{\left\{13055 - \frac{130321}{10}\right\} \left\{13044 - \frac{129600}{10}\right\}}} \\
 &= \frac{30}{\sqrt{\{23\}\{84\}}} \\
 &= \frac{30}{\sqrt{1932}} \\
 &= \frac{30}{43,95} \\
 &= 0,68
 \end{aligned}$$

Skor untuk mencari reliabilitas alat ukur ini, maka dilanjutkan dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* agar diketahui koefisien seluruh item dengan langkah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2 (rgg)}{1 + rgg}$$

$$r_{xy} = \frac{2 (0,68)}{1 + 0,68}$$

$$r_{xy} = \frac{1,36}{1,68}$$

$$r_{xy} = 0,8$$

Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria reliabilitas, sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah

(Mallo, 1989).

Berdasarkan hasil perhitungan di atas mendapatkan nilai sebesar 0,8 yang selanjutnya dikategorikan dengan indeks reliabilitas. Dalam kategori tersebut hasilnya masuk dalam reliabilitas sedang, yakni terletak antara 0,50 - 0,89 dengan demikian angket ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk menyederhanakan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Menggolongkan data tersebut dengan menggunakan rumus interval, yakni:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Penentuan tingkat persentase digunakan rumus yang dikemukakan oleh Mohammad Ali dalam (Silvia, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria

- Berpengaruh
- Cukup berpengaruh
- Tidak berpengaruh

1. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran perlu dilakukan karena data yang diambil dalam penelitian ini adalah dari sampel, sehingga dari uji normalitas dapat diketahui normal atau tidaknya penyebaran variabel tersebut. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS* versi 26. Dasar pengambilan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak terdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi > 0.05, maka data terdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data mempunyai varian data yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan, bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Untuk

mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan *IBM SPSS* versi 26, dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila signifikansi $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen dan apabila signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen.

3. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Literasi Digital (x) dan Moralitas Peserta Didik (y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan *IBM SPSS* versi 26 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas, yakni sebagai berikut:

- a. Jika nilai (sig.) $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)
- b. Jika nilai (sig.) $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)

4. Uji Hipotesis

Sesuai dengan tujuan penelitian dan perumusan hipotesis, maka teknik analisis data dalam uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (x) terhadap variabel terikat (y). Menurut Winarsuhu “analisis regresi dapat digunakan untuk (a) mengadakan peramalan atau prediksi besarnya variasi yang terjadi pada variabel (y) berdasarkan variabel (x), (b) menentukan bentuk hubungan antara variabel (x) dengan variabel (y), (c) menentukan arah dan besarnya koefisiensi korelasi antara variabel (x) dengan menggunakan variabel (y)” (Winarsuhu, 2008). Analisis regresi linier sederhana dalam uji linieritas adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier atau tidaknya suatu distribusi data penelitian. Data dikatakan linier apabila dalam kolom *linearity* nilai probabilitas atau $p < 0.05$. Uji linieritas menggunakan dengan bantuan perangkat

lunak *IBM SPSS* versi 26. Model persamaan regresi linier ditulis dalam rumus, sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = Nilai dari variabel terikat (dependen)
- X = Nilai dari variabel bebas (independen)
- a = Nilai konstanta
- b = Koefisien regresi

Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (x) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (y) dengan kriteria:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (x) dan (y)
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (x) dan (y)

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital memengaruhi moralitas peserta didik. Peserta didik yang berliterasi digital, mereka memiliki keunggulan kognitif dan keterampilan digital yang mendorong atau meningkatkan moralitas peserta didik. Hal tersebut berupa penggunaan internet, kontrol diri dan pemilihan konten, memiliki pemahaman aturan ketika *online*, empati digital, rasa malu atas postingan yang tidak baik/pantas, serta menggunakan media interaktif yang bermakna dalam berkomunikasi. Sebaliknya, peserta didik yang tidak berliterasi digital cenderung melakukan tindakan yang menimbulkan menurunnya moralitas mereka, seperti berjam-jam aktif bermedia sosial, *online game*, akses situs dewasa, kritik tidak membangun, mencela, serta berkemungkinan memposting hal-hal yang bertentangan dengan nilai moral.

Hasil penelitian juga menunjukkan tingkat literasi digital peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, pada keahlian operasional (*operational skill*) penggunaan teknologi berupa penggunaan komputer, *handphone*, *software* atau aplikasi peserta didik masih sedang. Pencarian internet (*internet searching*) dalam memenuhi kebutuhan pribadi berupa materi belajar tambahan, kesesuaian dan akses terlihat masih sedang. Evaluasi konten (*conten evalution*) dalam mencegah konten SARA berupa konten pilihan, pemahaman muatan konten, perbandingan dan menelaah berada pada kondisi sedang. Terkait kemampuan komunikasi (*communication*) dalam penggunaan media interaktif berupa interaksi pembelajaran, interaksi media sosial,

penggunaan tekstual, foto dan video menunjukkan kondisi tinggi. Dari komponen ini, literasi digital peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono menunjukkan pada kondisi sedang.

Berkontribusinya literasi digital pada moralitas peserta didik, dan hasil penelitian pada tingkat literasi digital peserta didik masih berada pada kondisi sedang, hal ini mengandung implikasi agar permasalahan moralitas yang terjadi pada peserta didik pada era digital mendapat perhatian yang serius baik dari pihak lembaga pendidikan, Guru maupun masyarakat. Diperlukan adanya upaya dari pihak tersebut dalam rangka meningkatkan literasi digital peserta didik, berupa pengadaan pendidikan mengenai literasi digital. Hal ini untuk mengurangi permasalahan penggunaan teknologi yang tidak baik.

Penelitian literasi digital pada moralitas ini, tentu diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang konsep ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam kajian Pendidikan Nilai Moral Pancasila. Terutama dalam memahami permasalahan moralitas yang terjadi pada warga negara di era perkembangan teknologi, sehingga memberi solusi dalam memperkuat moralitas warga negara. Sekolah atau melalui Guru juga dapat mentransfer materi pemanfaatan media digital dan internet pada peserta didik, yakni dengan cara memberikan pemahaman dan bimbingan penggunaan teknologi pada mereka agar dapat meraih prestasinya.

B. SARAN

1. Sekolah

Kepada SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono agar dapat meningkatkan berbagai bentuk pendidikan terkait dengan literasi digital. Sekolah dapat menetapkan program literasi digital untuk Pendidik dan Tenaga Kependidikan tentang pelaksanaan dan keterlaksanaan literasi digital yang akan diberikan pada peserta didik. Menetapkan alokasi waktu pada setiap mata pelajaran untuk menyisipkan materi terkait literasi digital. Sekolah juga dapat melibatkan orang tua untuk memberikan pendampingan

penggunaan teknologi pada anak. Hal ini guna meningkatkan potensi warga SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono yang unggul dari segi ilmu pengetahuan, sikap dan perilaku.

2. Pendidik/Guru

Kepada Pendidik/Guru SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, agar dapat meningkatkan pengetahuan literasi digital peserta didik, mengenalkan hal baru dan mengajarkan aplikasi-aplikasi atau media sosial dan *website* sebagai sumber belajar lainnya, menginternalisasikan literasi digital dalam pembelajaran, memberikan wawasan mengenai konsep dunia digital terkait cara kerja, konten, informasi dan komunikasi. Terkhusus Guru PPKn dapat meningkatkan pemahaman pada peserta didik mengenai konsep kewarganegaraan digital.

3. Peserta Didik

Kepada peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, agar lebih mendayagunakan internet untuk kebutuhan belajar dan menambah wawasan, mencari hal-hal positif dari internet dan media sosial, melakukan pembatasan waktu penggunaan internet. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari Guru dalam penggunaan media digital.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya saran yang dapat diberikan berkaitan dengan penelitian ini, yakni diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel lainnya selain moralitas, untuk mengetahui lebih dalam sejauhmana pentingnya literasi digital di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. dan Perdana, D. R. 2020. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Adha, M. M. 2019. *Pendidikan Moral Pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian dan Kerjasama Individu)*. Jurnal Pendidikan Moral dan Kewarganegaraan. 3 (1), 28-37.
- Adha, M. M. 2019. *Warga Negara Muda Era Modern Pada Konteks Global-National: Perbandingan Dua Negara Jepang dan Inggris*. Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 1 (1), 43-53.
- Adha, M. M. dan Hidayah, Y. 2020. *Jepang, Identitas Bangsa dan Agama: Manifestasi Nilai Tradisi Lokal Dalam Kehidupan Masyarakat Global*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 10 (1), 16-28.
- Adha, M. M. dan Ulpa, E. P. 2021. *Peran Orangtua dan Guru Dalam Mengembangkan Karakter Anak/Peserta Didik di Era Modern*. Jurnal Global Citizen. 10 (2), 90-100.
- Ali, M. dan Asrori, M. 2010. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Abidin, Y. 2012. *Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Berorientasi Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter. 2 (2), 164-178.
- Alkalai dan Eshet, Y. 2004. *Digital Literacy: a Conceptual Framework for Survival Skills in The Digital Era*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 13 (1), 93-106.
- Aptikakominfo. 2020. *Survei Nasional Jadi Acuan Peta Jalan Literasi Digital*. www.aptika.kominfo.go.id. diakses pada 23 Juni 2021 pukul 11.00.

- Ayuni, F. N. 2015. *Pemahaman Guru Terhadap Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Geografi*. Jurnal Pendidikan Geografi. 15 (2) 1-7.
- Balya, T., Pratiwi. S. dan Prabudi, R. 2018. *Literasi Media Digital Pada Penggunaan Gadget*. Jurnal Simbolika. 4 (2), 173-187.
- Bawden. 2001. *Information and Digital Literacies: a New of Concepts*. Journal of Documentation. 572 (2), 218-259.
- Benavot, A. 2015. *Literacy in The 21st Century: Towards a Dynamic Nexus of Social Relations*. International Review of Education. 61 (3), 273-294.
- Berns, R. M. 2007. *Child, Family, School, Community: Socialization and Support*. Belmont: Thompson Learning, Inc.
- Bertens, K. 1993. *Etika*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Borba, M. 2001. *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Catts, R. dan Lau, J. 2008. *Towards Information Literacy Indicators*. Paris: UNESCO.
- Cherner, T. S dan Curry, K. 2019. *Preparing Pre-Service Teachers to Teach Media Literacy: A Response to "Fake News"*. Journal of Media Literacy Education. 11(1), 1–31.
- CNNIndonesia. 2020. *KPAI: 1.940 Anak Jadi Korban Kejahatan Online Sejak 2017-2019*. www.cnnindonesia.com. diakses pada tanggal 11 September 2020 pukul 21.00.
- Daradjad, Z. 1983. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daradjad, Z. 1997. *Membina Nilai-Nilai Moral di Indonesia*. Jakarta: PT. Bulan Bintang.
- Daryanto dan Karim, S. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davidson. 2011. *Seeking The Green Basilisk Lizard: Acquiring Digital Literacy Practice In The Home*. Journal of Early Childhood Literacy. 12 (1), 24-45.
- Downey, Meriel dan Kelly. 1998. *Moral Education, Theory and Practise*. London: Harper and Row Publication.

- ECPATIndonesia. 2019. *Buruknya Perlindungan Anak dari Kejahatan Online*. www.ecpatindonesia.org. diakses pada tanggal 11 September 2020 pukul 21.00.
- Fitriyadi. 2013. *Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi dan Pengembangan Profesional*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 21 (3), 269-284.
- Fitriyarni, I. 2016. *Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*. Jurnal Komunikasi. 8 (1), 51-67.
- Gault S. E. 2012. *It's A Two Way Street: The Bidirectional Relationship Between Parenting and Delinquency*. Journal of Youth and Adolescence. 41 (2), 121-145.
- Gilster. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Grusec, J. E. dan Kuczynsky, L. 1997. *A Handbook of Contemporary Theory: Parenting and Children's Internalization of Values*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Gunarsa, S. D. dan Gunarsa, Y. D. 2008. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hadiwardoyo, A. 1990. *Moral dan Masalahnya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasugian, J. 2008. *Urgensi Literasi Informasi dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi*. Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi. 4 (2), 34-44.
- Hendra, M. S. 2012. *Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Remaja*. Malang: UIN Malang Press.
- Herlina. 2013. *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Herlina, Dyna, Setiawan, B. dan Jiwana, G. 2018. *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hermansyah. 2000. *Metode Pengembangan Agama, Moral, Disiplin dan Afeksi*. Bandung: Depdiknas.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.

- Hurlock, E. B. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Ed. 5*. Jakarta: Erlangga.
- Iriantara, Y. 2009. *Literasi Media*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Jang, B. G., Henretty, D. dan Waymouth, H. 2018. *A Pentagonal Pyramid Model for Differentiation in Literacy Instruction Across The Disciplines*. *Journal of Adolescents and Adult Literacy*. 62 (1), 45–53.
- Kartono, K. 2001. *Patologi Sosial 1*. Bandung: Alumni.
- Kirsch, I. S., Jungeblut, A., Jenkins, L. dan Kolstad, A. 1993. *Adult Literacy in America*. Washington D.C: US Department of Education, National Center For Education Statistics.
- Kominfo. 2020. *Gerakan Literasi Digital Siberkreasi Raih Penghargaan di WSIS 2020*. www.kominfo.go.id. diakses pada tanggal 27 November 2020 pukul 20.00.
- Kominfo. 2020. *Hasil Survey Indeks Literasi Digital Nasional 2020, Akses Internet Makin Terjangkau*. www.kominfo.go.id. diakses pada 22 Juni 2021 pukul 12.40.
- KPAI. 2021. *Hasil Pengawasan KPAI Tentang Perlindungan Anak Korban Eksploitasi Seksual dan Pekerja Anak Bulan Januari s.d April: Dari 35 Kasus yang Dimonitor KPAI, 83% Kasus Prostitusi, Jumlah Korban Mencapai 234 Anak*. www.kpai.go.id. diakses pada 22 Juni 2021 pukul 12.30.
- Kristiawan, M. 2016. *Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia yang Pandai dan Berakhlak Mulia*. *Jurnal Ta'dib*. 18 (1), 13-25.
- Kurnia, N. 2005. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi Terhadap Teori Komunikasi*. *Jurnal Mediator*. 6 (2), 291-296.
- Layyindah, L. 2017. *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI*. *Jurnal Tarbawy*. 4 (1), 1-9.
- Lestari, S. 2018. *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2 (2), 94-100.

- Limilia, P. dan Aristi, N. 2019. *Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis*. Jurnal Komunikatif. 8 (2), 205-222.
- Mallo, M. 1989. *Metode Penelitian Masyarakat*. Pusat Antar Ilmu Sosial. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Martin, A., Lanskhear, C. dan Knobel, M. 2008. *Digital Literacy and The "Digital Societ"*. Journal of Creative Education. 8 (10), 151-176.
- Mawarni P., Milama, B. dan Sholihat, R. N. 2021. *Persepsi Calon Guru Kimia Mengenai Literasi Digital Sebagai Keterampilan Abad 21*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. 15 (2), 2849–2863.
- Meilinda, N., Malinda, F. dan Aisyah, S. M. 2020. *Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas)*. Jurnal Abdimas Mandiri. 4 (1), 62-69.
- Monggilo. Z. M. Z. 2016. *Kajian Literatur Tipologi Perilaku Berinternet Generasi Muda Indonesia*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 13 (1), 31-48.
- Monks, F. J. 2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagianannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mu'min, A. U. 2019. *Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)*. Journal of Islamic Studies. 2 (1), 104-119.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Munti, N. Y. S. 2020. *Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Tambusai. 4 (2), 1799-1805.
- Muslimin dan Idul, R. 2020. *Pengaruh Budaya Literasi Digital Terhadap Pembentukan Sikap dan Karakter Masyarakat Dalam Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya. 10 (3), 21-36.
- Musfiroh, T. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutjaba, S., Wibowo, S. E. dan Ja'far, S. 2015. *Kekerasan Dalam Diskursus Filsafat Moral*. Jurnal At-Turas. 2 (2), 255-267.
- Nurmalisa, Y. dan Adha, M. M. 2016. *Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. 1 (1), 64-71.

- Papalia, D. E, Qudsyi, H. dan Gusniarti. 2003. *Human Development (9th Ed)*. New York: Mcgraw-Hill.
- Papalia, O. 2001. *Perkembangan Pada Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pancarrani, B., Amroh, I. W. dan Noorfitriana, Y. 2017. *Peran Literasi Orangtua Dalam Perkembangan Anak*. Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi. 1 (2), 23–27.
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T. dan Ulpa, E. P. 2021. *Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring di Tengah Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 9 (2), 545-554.
- Potter, W. J. 2010. *The State of Media Literacy*. Journal of Broadcasting and Electronic Media. 54 (4), 675-696.
- Pradana, Y. 2018. *Atribut Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 3 (2), 168-182.
- Prihatini, M. dan Muhid, A. 2021. *Literasi Digital Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota*. Jurnal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi. 6 (1), 23-40.
- Raharjo, N. P. dan Winarko, B. 2021. *Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya Dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks*. Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika. 10 (1), 33-44.
- Rahmadi, I. F. dan Hayati, E. 2020. *Literasi Digital, Massive Open Online Courses dan Kecakapan Belajar Abad 21 Mahasiswa Generasi Milenial*. Jurnal Studi Komunikasi dan Media. 24 (1), 91-104.
- Redhana, I. W. 2019. *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. 13 (1), 2239-2253.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabet.
- Rumata V. M. dan Nugraha, D. A. 2020. *Rendahnya Tingkat Perilaku Digital ASN Kementerian Kominfo: Survey Literasi Digital Pada Instansi Pemerintah*. Jurnal Studi Komunikasi. 4 (2), 467-484.
- Sa'idah, N., Yulistiati, H. D. dan Farida, Y. E. 2017. *Efektivitas Penerapan Penilaian Otentik Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk*

Peningkatan Kinerja Ilmiah Siswa. Jurnal Refleksi Edukatika. 8 (1), 1-8.

Santrock, J. W. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa: Shinto, B. A. Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.

Sarwono, S. W. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Setyaningsih, R., Abdullah, Prihantoro, E. dan Hustinawaty. 2019. *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning*. Jurnal Aspikom. 3 (6), 1200-1214.

Silverblatt, A. 1995. *Media Literacy*. Westport CT: Praeger.

Silvia, M. R. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Aplikasi Nilai Karakter Siswa di SMAN 1 Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Skripsi) Universitas Lampung. Bandar Lampung. 43p.

Sofia, A., Nopiana dan Suryadi. 2019. *Faktor Penghambat dan Penunjang Dalam Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 5 (1), 591-610.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.

Sujana, A. dan Rachmatin, D. 2019. *Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa dan Bagaimana*. Jurnal Seri Konferensi. 1 (1), 1-7.

Surani, D. 2019. *Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 2 (1), 456-469.

Suryadi, I. 2013. *Kajian Prilaku Menonton Tayangan Televisi dan Pendidikan Literasi Media Pada Remaja*. Jurnal Akademika. 5 (1), 973-986.

Suryaningsih, A. 2020. *Strategi Penguatan Civic Literasi Dalam Upaya Penanggulangan Hoax Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. 15 (1), 48-62.

- Suryati, A. S. dan Royanto, L. R. M. 2020. *Program Pendidikan Personal Safety Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan. 11 (1), 60-70.
- Suseno, F. M. 1987. *Etika Dasar Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syam, M. N. 2008. *Filsafat Pendidikan dan Dasar Filsafat Pancasila*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Tamburaka, A. 2013. *Literasi Media*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trilling, B. dan Fadel, C. 2009. *21st Century Skills, Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Waani, F. J., Indri, R. dan Kandowangko, N. 2019. *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. Jurnal Sosial dan Budaya. 12 (4), 1-8.
- WeAreSocial. 2020. *Digital Indonesia 2020*. www.wearesocial.com. diakses pada tanggal 7 Oktober 2020 pukul 20.00.
- Wibawa, R. dan Lukitasari, D. 2019. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Otentik Terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan. 4 (1), 53-61.
- Winarsuhu, T. 2008. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Yanti, M. 2018. *The Narration of Digital Literasi Movement in Indonesia*. Jurnal Kajian Ilmu Komunikasi. 48 (2), 243-255.
- Yanti, M. 2016. *Determinan Literasi Digital Mahasiswa: Kasus Universitas Brawijaya*. Jurnal Sosiologi, 14 (2), 79-94.
- Zidniyati. 2019. *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Kajian Pendidikan Islam. 3 (1), 41-58.