

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DALAM
MEMPERKUAT SIKAP *DIGITAL CITIZENSHIP* PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn DI SMA N 16 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

AMALLIA NOVIANI

1713032001



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

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DALAM MEMPERKUAT SIKAP *DIGITAL CITIZENSHIP* PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMA N 16 BANDAR LAMPUNG

Oleh

AMALLIA NOVIANI

Perubahan yang terjadi pada era pandemi tentunya sangat berpengaruh pada tatanan kehidupan khususnya teknologi dikalangan dunia pendidikan. Lingkungan pendidikan menjadi berubah yang tadinya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, tapi sekarang menggunakan media pembelajaran daring. Sekolah sebagai salah satu faktor utama dalam membentuk karakter peserta didik, sehingga dapat mendukung penggunaan teknologi dengan baik sehingga disebut dengan kewargaan digital (*Digital Citizenship*). Namun pada kenyataannya saat ini, penyebab sebagian dari kurangnya sikap yang kurang baik dalam penggunaan teknologi yang dilakukan oleh peserta didik. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran daring erat kaitannya dengan *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn dikaitkan dalam beberapa komponen yaitu *digital acces*, *digital communication*, dan *digital ettiquete* peserta didik. Media Pembelajaran daring dilakukan dengan real platform, panduan guru, waktu yang terbatas, serta pengawasan dari orang tua. Maka, pemanfaatan komponen *digital citizenship* perserta didik juga perlu adanya dukungan dari guru dan orang tua Sehingga akan membantu peserta didik dalam menggunakan digital secara signifikan dan mengetahui rambu-rambu dalam penggunaan digital.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF UTILIZING ONLINE LEARNING MEDIA IN STRENGTHENING THE DIGITAL ATTITUDE OF CITIZENSHIP STUDENTS IN CITIZEN LESSONS

BY

AMALLIA NOVIANI

The changes that occurred in the pandemic era certainly greatly affected the order of life, especially technology among the world of education. The educational environment has changed, where previously the learning process was carried out face-to-face, but now uses online learning media. Schools as one of the main factors in shaping the character of students, so that they can support the use of technology properly, so-called digital citizenship. But in reality today, the cause is part of the lack of unfavorable attitudes in the use of technology by students. The problem that will be discussed in this research is how the influence of online learning media in strengthening the Digital Citizenship attitude of students in Civics subjects. The purpose of this research is to find out whether there is an effect of using online learning media in strengthening students' Digital Citizenship attitudes in Civics subjects. The results of the study indicate that the use of online learning media is closely related to digital citizenship of students in Civics subjects which is related to several components, namely digital access, digital communication, and digital etiquette of students. Online learning media is carried out using a real platform, teacher guidance, limited time, and parental supervision. So, the use of the digital citizenship component of students also needs support from teachers and parents so that it will help students in using digital significantly and knowing the signs in digital use.

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

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING DALAM
MEMPERKUAT SIKAP *DIGITAL CITIZENSHIP* PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn DI SMA N 16 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

AMALLIA NOVIANI

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



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DARING
DALAM MEMPERKUAT SIKAP *DIGITAL
CITIZENSHIP* PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn DI SMA N 16 BANDAR
LAMPUNG**

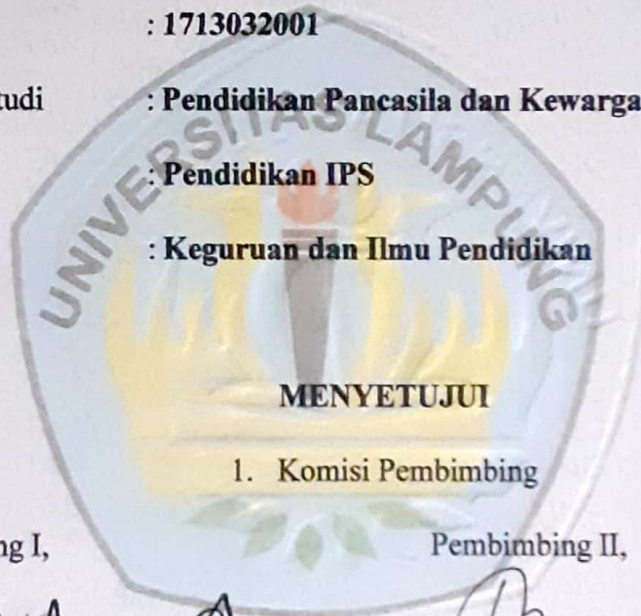
Nama Mahasiswa : **Amallia Noviani**

NPM : **1713032001**

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

Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIK 231204840603101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN

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

Yanisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820727 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd**

Mona Adha
.....

Sekretaris

: **Rohman, S.Pd., M.Pd.**

Rohman
.....

Penguji

Bukan Pembimbing : **Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.**

Yunisca Nuralisa
.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **10 Juni 2022**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah

Nama : Amallia Noviani
NPM : 1713032001
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat/Telp : Jln panglima polim gang. Mawar putih 2 no. 50, kel.
Segalamider, kota bandar lampung/0895334648986

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu 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, Juli 2022



Amallia Noviani
1713032001

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung pada tanggal 17 November 1999, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Muhammad Hambali (Alm) dan Ibu Yetty Heriani.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 1 Segalamider yang diselesaikan pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 9 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2017.

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. Pada tahun 2020, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pengaringan, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Penulis pernah mengikuti organisasi kampus yaitu Fordika.

MOTTO

“Kecantikan yang abadi terletak pada keelokan adab dan ketinggian ilmu seseorang. Bukan terletak pada wajah dan pakaiannya.”

(Buya Hamka)

“Seorang wanita dikatakan cantik apabila ia mempunyai etika yang baik. Bukan hanya wanita yang cantik parasnya.”

(Amallia Noviani)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti dan sayangnya saya kepada :

“Orang tuaku tercinta, Bapak Muhammad Hambali (Alm), Bapak Dedi Sulaiman dan Ibu Yetty Heriani yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang murni dan tulus, serta begitu banyak membimbing, memberikan semangat, motivasi serta selalu mendoakanku demi kesuksesanku di setiap sujudmu dan selalu mendorongku untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan deretan tulisan yang penuh perjuangan ini ”

Serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Dalam Memperkuat Sikap *Digital Citizenship* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA N 16 Bandar Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. 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. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus

7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing I terima kasih yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama 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 Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan;
12. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
13. Bapak dan ibu guru serta staff TU SMA N 16 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti dilokasi penelitian serta membantu penulis dalam penelitian;
14. Kepada diriku sendiri, terima kasih untuk selalu berjuang, untuk tak berhenti mesti kadang kala tertati-tati, untuk tetap berjalan walau tak mampu berlari demi kehidupan yang jauh lebih baik;
15. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Muhammad Hambali (alm), Bapak Dedi Sulaiman dan Ibu Yetty Heriani. Terimakasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terimakasih telah mengajarkanku kesederhanaan dalam menjalani kehidupan, terimakasih telah merawatku dengan penuh kelembutan dan selalu memberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian (malaikatku) dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan;

16. Untuk teman dekat, teman seperjuanganku Bagoes Taruna Achmad yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan selalu bersedia melibatkan diri dikala susah maupun senang;
17. Terimakasih untuk sahabat terbaikku, kakak tingkat dan adik tingkatku yang telah sama sama berjuang di jenjang sekolah dasar, menengah sampai perguruan tinggi “Eka Fitriani, Mita Mutiara, Silvia Khoirunnisa, Wika Rahayu, Purnama Sari, Puji Oktaviani, Melda Suryani, Serly Hidayah, Inka Oktaviani, Muthiah Shabrina, Rhosita, Vivi Karina, Ayuning Bhetari, Fifi Octaviani, Ema Elviana, Nina Karerina, kak Sistia, Ziah, kak Vini”.
Terimakasih untuk semangat dan dukungan yang diberikan selama mengenyam bangku perkuliahan. Terimakasih untuk setiap kebersamaan, kepedulian dan ketulusan kalian dikala suka maupun duka; serta teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2017 terima kasih untuk kebersamaannya selama ini. Suka duka kita bersama saat mencari ilmu masa depan kita kelak dan tentunya untuk mencapai ridho Allah SWT;
18. Keluarga besar KKN terimakasih atas segala pengalaman, motivasi dan kenangan berjuang 40 hari di desa Pengaringan Kecamatan Abung Barat Kabupaten Lampung Utara; Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Januari 2022
Penulis

Amallia Noviani
1713032001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Terhadap Sikap *Digital Citizenship* Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Januari 2022
Penulis,

Amallia Noviani
NPM 1713032001

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	vv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Kegunaan Penelitian	10
1. Secara Teoritis	10
2. Secara Praktis.....	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1. Ruang Lingkup Ilmu	11
2. Ruang Lingkup Objek.....	11
3. Ruang Lingkup Subjek	12
4. Ruang Lingkup Waktu	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran Daring	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Pengertian Pembelajaran Daring.....	14
c. Kriteria Pemilihan Media.....	16
d. Jenis-jenis Aplikasi Media Pembelajaran Daring	28
e. Media Digital	21
2. Kewargaan Digital (<i>Digital Citizenship</i>)	22
a. Pengertian Kewargaan Digital (<i>Digital Citizenship</i>)	22
b. Penggunaan <i>Digital Divide</i>	25
c. Manfaat <i>Digital Citizenship</i>	27

d. Implementasi <i>Digital Citizenship</i> di Kelas	28
e. Guru Ditengah Aplikasi Digital	29
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	35
D. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel	38
C. Variable Penelitian.....	39
D. Definisi Operasional dan Konseptual	40
1. Definisi Operasional	40
2. Definisi Konseptual	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Teknik Pokok.....	42
2. Teknik Penunjang	43
F. Uji Validitas dan Reabilitas	44
1. Uji Validitas	44
2. Uji Reabilitas	44
G. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Penelitian	50
B. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	56
1. Profil SMA N 16 Bandar Lampung	56
2. Visi dan Misi SMA N 16 Bandar Lampung	57
3. Tujuan SMA N 16 Bandar Lampung	58
C. Deskripsi Data Penelitian	58
1. Pengumpulan Data	58
2. Penyajian Data	59
D. Analisis data Media Pembelajaran Daring (Variabel X) dan sikap <i>Digital Citizenship</i> (Variabel Y)	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Pengaruh Media Pembelajaran Daring	74
2. Sikap <i>Digital Citizenship</i> peserta didik	79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Pengguna Internet kalangan remaja hingga tua di Indonesia menurut <i>We Are Social</i> pada tahun 2020.....	2
1.2 Jumlah Peserta didik di SMA Negeri 16 Bandarlampung	6
1.3 Hasil Angket oleh Peserta didik di SMA Negeri 16 Bandarlampung.....	9
3.1 Populasi Peserta Didik SMA Negeri 16 Bandarlampung	38
3.2 Sample Peserta Didik SMA Negeri 16 Bandarlampung	39
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X) kepada Sepuluh Orang di Luar Responden.....	53
4.2 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y) kepada Sepuluh Orang di Luar Responden.....	53
4.3 Uji reliabilitas (Variabel X) Kepada Sepuluh Orang di Luar responden	55
4.4 Uji reliabilitas (Variabel Y) Kepada Sepuluh responden diluar populasi	56
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator akses	60
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator biaya	62
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator interaktivitas	64
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Digital Acces</i>	66
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Digital Communication</i>	67
4.10 Distribusi Frekuensi Indikator <i>digital ettiquite</i>	69
4.11 Hasil Uji Normalitas	70
4.12 Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian	71
4.13 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS Versi 20.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	92
3. Surat Izin Penelitian	93
4. Surat Balasan Penelitian.....	94
5. Kisi-Kisi Angket Penelitian	95
6. Tabulasi Data Hasil Uji Coba	99
7. Uji Validitas	101
8. Uji Reliabilitas	104

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi diciptakan untuk mempermudah semua kegiatan manusia dan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Adanya teknologi, informasi, dan komunikasi yang sangat berkembang pesat, telah mengubah kehidupan menjadi lebih mudah. Pada era saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat seluruh masyarakat membuka pengetahuan secara nyata dan luas untuk masuk ke ranah keadaan yang modern dan tetap memfilter mana yang baik dan buruknya. Pada era ini juga semua pekerjaan dan pembelajaran melibatkan teknologi. Termasuk juga gotong-royong yang kini dapat dilakukan dengan wujud digital (Adha, 2015). Dalam hal ini masyarakat harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi, karena teknologi diciptakan untuk mempermudah kebutuhan sehari-hari. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk saling berkomunikasi, penyebaran dan pencarian data, kegiatan belajar mengajar, pelayanan dan suatu transaksi.

Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social* pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Seperti yang tertera di tabel bawah ini :

Tabel 1.1 Pengguna Internet kalangan remaja hingga tua di Indonesia menurut *We Are Social* pada tahun 2020.

Pengguna Internet kalangan remaja hingga tua di Indonesia menurut <i>We Are Social</i> pada tahun 2020	
<i>mobile phone</i>	96%
<i>smartphone</i>	94 %
<i>non-smartphone mobile phone</i>	21%
laptop atau komputer desktop	66 %
<i>Tablet</i>	23%
konsol game	16 %
<i>virtual reality device</i>	5,1%

Sumber data: Detik.com, 2020

Dalam laporan ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang ponsel sebanyak 338,2 juta (detik.com, 2020). Dari hal di atas sudah kita ketahui bersama bahwa hampir semua masyarakat Indonesia sudah mengenal digital dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Di era masyarakat milenial seperti sekarang ini kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang di seluruh dunia melalui media. Pemanfaatan teknologi selain untuk berkomunikasi, teknologi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Teknologi berperan penting dalam pendidikan ketika terjadi pandemi di suatu negara. Seperti pandemi yang melanda seluruh dunia salah satunya di Indonesia sejak bulan Maret tahun 2020. Pandemi tersebut yaitu *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Kondisi saat ini tentunya lembaga pendidikan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa tetap melakukan pembelajaran meskipun tidak secara tatap muka. Oleh karena itu dikeluarkannya surat edaran dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Pendidikam Tinggi Nomor 1 Tahun 2020 Tentang melaksanakan pembelajaran daring. Sedangkan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) terdapat pada Nomor 2 mengenai Proses belajar di rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Setiap jenjang pendidikan dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara online atau daring untuk mengantisipasi penyebaran covid 19. Pembelajaran daring dilakukan melalui macam macam media seperti *WhatsApp*, *google classroom*, *edmodo*, *quiziz*, *kahoot* dan lain sebagainya hal ini digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan Pendapat Adha (2021) di Indonesia pembelajaran dilakukan secara online seperti menggunakan *google classroom* yang merupakan suatu hal yang baru yang biasanya dilakukan dalam jenjang yang lebih tinggi seperti perguruan tinggi sekarang hampir semua jenjang pendidikan menggunakan sebagai media pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut maka proses belajar mengajar harus tetap dijalankan, oleh karena itu pengalihan media pembelajaran guna keberlangsungan proses pembelajaran dimana yang semula dilakukan tatap muka beralih melalui media dalam jaringan (daring). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara dalam jaringan (daring) berlaku untuk semua tingkat pendidikan. Maka, peran internet dalam dunia pendidikan pada masa pandemi ini sangat membantu dan mengalami peningkatan dari segi penggunaannya.

Tentunya kita tidak bisa lupa bahwa pembelajaran berbasis daring saat ini yang juga semakin pesat dan dilakukan di semua mata pelajaran sehingga akan meluluskan generasi yang berwawasan luas dan berkualitas sehingga dapat bersaing secara global dan tentunya dapat menguasai perkembangan IPTEK. Pembelajaran daring peserta didik dituntut untuk bisa dan mengerti hal-hal mengenai teknologi supaya dapat melakukan pembelajaran daring dengan baik.

Proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik bisa memenuhi kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran, peserta didik mempelajari mata pelajaran yang telah ditentukan salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di semua jenjang pendidikan bertujuan untuk membangun sikap, karakter dan kebudayaan bangsa. Pada jenjang SMA sederajat bukan lagi membangun tapi membina sikap peserta didik. Sikap peserta didik yang dituntut di sekolah yaitu sikap spiritual dan sikap sosial. Kurikulum 2013 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sudah merancang kompetensi dasar untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan khusus dalam menyiapkan warga negara agar dapat berkontribusi serta memasuki masyarakat digital yakni dibekali dengan pengetahuan *digital citizenship*.

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

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

yang identik dengan kehidupan digital dan bercirikan penguasaan diri terhadap teknologi dan informasi.

Menurut Dikdik, dkk (2016) menyatakan bahwa pengembangan kewargaan digital adalah untuk menciptakan masyarakat pengguna teknologi digital dapat dengan baik dan pintar mengevaluasi penggunaan teknologi mereka sendiri untuk menjadi anggota yang produktif dari masyarakat digital. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kewargaan digital/*Digital citizenship* adalah panduan yang dimediasi untuk perilaku manusia sehingga semua dapat mengambil manfaat dalam masyarakat digital. Tujuan *digital citizenship* pada saat ini pada dasarnya untuk mendidik, memberdayakan dan melindungi masyarakat yang menggunakan digital. Maka apabila terjadi hal-hal negatif dalam penggunaan teknologi digital hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan dari *Digital Citizenship* itu sendiri. *Digital Citizenship* berhubungan dengan penggunaan teknologi dalam mengelola dan menjaga perilaku sesuai dengan etika dan norma.

Digital citizenship menunjuk pada kualitas seseorang dalam berinteraksi di dunia maya, dengan menunjukkan perilaku yang bertanggungjawab, sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. *Digital citizenship* berguna untuk bagaimana seharusnya seseorang memanfaatkan teknologi informasi secara aman. Tidak menimbulkan kerugian dan membahayakan keselamatan diri sendiri dan orang lain, bagaimana seharusnya seseorang berkomunikasi di jejaring sosial agar tetap menjaga etika dan norma yang berlaku.

Menurut Budimansyah (2010: 9) mengemukakan dalam praktiknya Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Jadi, diperlukan pula adanya pendidikan dan keterampilan khusus dalam menyiapkan warga negara agar dapat

berkontribusi serta memasuki masyarakat digital, yakni dibekali dengan pengetahuan *Digital Citizenship*.

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

Mudahnya akses melalui internet tentunya pasti masih banyak oknum yang menyebarkan hal-hal negatif. Penggunaan teknologi digital yang sangat mudah diakses oleh siapa saja peserta didik tentunya akan lebih sering menggunakan digital kapan saja dan dimana saja tanpa ada batasannya. Berdasarkan penelitian pendahuluan peserta didik di SMA Negeri 16 Bandar Lampung mengikuti anjuran pemerintah dengan menjalankan proses pembelajaran dalam jaringan (daring) maka proses pembelajaran di SMA N 16 Bandar Lampung dilakukan secara online.

Tabel 1.2 Jumlah Peserta didik di SMA Negeri 16 Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah
1	X	207
2	XI	205
3	XII	310

Sumber Data : SMA Negeri 16 Bandar Lampung

Pada awal adanya pandemi covid 19 Seluruh kegiatan akademik dilakukan dirumah terutama dalam proses pembelajaran. Seperti data yang tertera diatas, peserta didik yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII mengikuti kegiatan pembelajaran dirumah yaitu dilakukan dengan menggunakan media dan aplikasi pembelajaran berupa *whatsApp*, *googleform*, dan *google classroom*.

Pemakaian aplikasi pembelajaran *WhatsApp*, *googleform*, dan *google classroom* sehingga menjadi media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat peserta didik jadi lebih ekspresif dalam proses pembelajaran. Pemakaian media belajar berupa aplikasi yang bisa digunakan secara online juga digunakan peserta didik untuk mengingatkan kepada sesama sahabat supaya mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru. Terdapat pula yang memberikan semangat satu sama lain lewat status *WhatsApp* dalam hal belajar supaya motivasi buat belajar.

Pada pemanfaatan media pembelajaran ini, guru berupaya menggunakan media internet selaku media mencari data seputar pembelajaran, misalnya dengan menugaskan peserta didik dengan mengirim tugas lewat media pembelajaran seperti *google classroom* maupun mencari bahan data seputar pelajaran di internet. Guru pula menggunakan media sosial seperti grup *whatsApp* untuk berdiskusi permasalahan pelajaran yang belum dipahami pada proses pembelajaran, bertanya seputar tugas, memotivasi peserta didik untuk semangat belajar maupun membagikan data berbentuk pengumuman lewat grup *whatsApp* kelas. Proses pembelajaran peserta didik diawali dengan absensi yang biasanya dilakukan di aplikasi *whatsApp* dengan cara menuliskan nama lengkap secara bergantian atau bisa juga menggunakan *google formulir* yang sebelumnya dibuat oleh guru.

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

ataupun media komunikasi dalam pengelolaan pembelajaran serta pengembangan pembelajaran.

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

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

Berdasarkan Penelitian pendahuluan yang dilakukan terdapat 5 pertanyaan yang ditanyakan kepada peserta didik SMA N 16 Bandar Lampung yaitu tentang bagaimana peranan pembelajaran PPKn terhadap bagaimana sikap

peserta didik dalam mengakses, *Communication*, dan *Etiquette* mereka dalam menggunakan digital yang tertera dalam data dibawah ini.

Tabel 1.3 Hasil Angket oleh Peserta didik di SMA Negeri 16 Bandarlampung

No	Indikator Penelitian	Jumlah
1	<i>Digital Access</i>	15
2	<i>Digital Communication</i>	6
3	<i>Digital Etiquette</i>	19
	Jumlah	40

Sumber data: Peserta Didik di SMA Negeri 16 Bandarlampung

Pada data di atas dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang kurang setuju bahkan tidak setuju bahwa dengan pemanfaatan media sosial *whatsApp* dapat membentuk mereka dalam penggunaan digital yang baik dan benar. Masih banyak peserta didik yang kurang dalam berkomunikasi dengan guru melalui via online, masih ada peserta didik yang tidak menggunakan bahasa yang sopan, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu dan lain sebagainya sehingga dalam beretika ketika proses pembelajaran masih kurang. Maka dari itu saya tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh pemanfaatan media sosial *WhatsApp* terhadap sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA N 16 Bandarlampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Tidak semua peserta didik menjadi pengguna aktif teknologi.
2. Kurang maksimalnya media pembelajaran dari dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
3. Sering terjalin kesalah pahaman ataupun *miss communication* dalam mendapatkan informasi melalui proses pembelajaran secara daring.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah ini adalah :

“Apakah ada pengaruh pemanfaatan Media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *Digital Citizenship* Peserta Didik pada mata pelajaran PPKn?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
2. Untuk mengetahui dan mengamati bagaimana pengaruh pemanfaatan Media pembelajaran daring dalam memperkuat peserta didik agar memahami akses dalam penggunaan teknologi.
3. Untuk mengetahui dan mengamati apakah ada pengaruh pemanfaatan Media pembelajaran daring pada peserta didik yang mendapatkan informasi pada mata pelajaran PPKn.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep-konsep pendidikan khususnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran daring dan sikap *digital citizenship* peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.
2. Secara Praktis
 - a. Peserta didik

Dapat meningkatkan perkembangan sikap *digital citizenship* pada peserta didik dalam bermasyarakat di lingkungan sekolah maupun luar sekolah, dapat menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang paham akan hak dan kewajiban sebagai masyarakat yang demokratis, dan peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Peneliti

Mengetahui apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam meningkatkan sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn dan sebagai tambahan wawasan untuk peneliti yang dapat menjadi sumber dalam pengembangan Karakter Kewarganegaraan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan khususnya dalam wilayah kajian Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn).

2. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 16 Bandarlampung.

3. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring di SMA Negeri 16 Bandarlampung.

4. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini berada di SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Darussalam, Susunan Baru, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Lampung **Nomor:7311/UN26.13/PN.01.00/20120** pada tanggal 07 September 2020 sampai selesai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori berisi tentang uraian teori yang menjelaskan variabel yang akan diteliti dengan cara mendeskripsikan variabel tersebut melalui pendefinisian dan menguraikan secara lengkap dari berbagai referensi yang aktual sehingga dapat memperkuat penelitian ini.

2. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran Daring

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Danim dalam Isran Rasyid (2018) mengemukakan media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Sedangkan menurut Ahmad Rohani dalam Isran Rasyid (2018) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Selain itu, menurut Daryanto dalam Yulanita Cahya (2015) Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik dalam berbentuk fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik

sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Pengertian Pembelajaran Daring

Daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut He, Xu dkk 2014 dalam Adha (2020) Pembelajaran secara daring telah meenjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir.

Menurut *Permendikbud No. 109/2013* pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Sedangkan Menurut Pendapat ahli tersebut sejalan dengan pendapat dari Meidawati dkk (2019) yang menjelaskan bahwa pembelajaran daring learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan insruktornya guru berada dilokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *virtual* melalui aplikasi *virtual* yang tersedia. Hal

ini sejalan dengan pendapat Adha (2021) Pembelajaran dalam jaringan mengharuskan peserta didik untuk dapat bijak dalam menggunakan teknologi. Kemampuan dalam menggunakan teknologi disini berkaitan erat dengan literasi digital. Walaupun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Menurut Mulyasa (2013) pembelajaran daring adalah :

Pembelajaran daring memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek *pedagogis*, *psikologis*, dan *didaktis* secara bersamaan.

Oleh karena itu, pembelajaran daring bukan sekedar materi yang dipindah melalui media *internet*, bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi dikelas.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai pembelajaran daring dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran daring merupakan pembelajaran dimana mana antara pendidik dan peserta didik tidak tatap muka secara langsung melainkan pembelajaran dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual yang tersedia. Pembelajaran daring juga merupakan sekedar materi yang dipindah melalui media *internet*.

Pembelajaran daring dan pembelajaran konvensional memiliki perbedaan yang cukup signifikan, yang mana perbedaan antara keduanya ini terletak pada bentuk interaksi antar pengajar dan pembelajar, karakteristik pembelajar, jenis program peran sumber daya manusia, manajemen teknologi dan sebagainya. Namun perbedaan tersebut bukan merupakan kendala untuk mengembangkan pembelajaran daring menuju pendidikan yang meningkatkan kualitasnya.

c. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Fred Percival dalam Netiwati, dkk (2017) setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan media menjadi penting bagi guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih oleh guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

- (1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.
- (2) Keterpaduan (validitas) Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- (3) Media harus praktis, luwes, dan bertahan Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Sehingga guru dapat memilih media yang ada, mudah diperoleh dan mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di lingkungan sekitarnya dan mudah dibawa kemana-mana.
- (4) Media harus dapat digunakan guru dengan baik dan terampil. Apapun medianya, guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran. Komputer, Proyektor dan film., dan peralatan canggih lainnya tidak akan berarti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar dikelas.
- (5) Media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Media yang digunakan harus dapat menunjang dan membantu pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sedangkan menurut Erickson 1993 dalam Rudi Susilana, dkk (2009) Kriteria khusus lainnya dalam memilih pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam kata ACTION, yaitu :

(1) Acces (Akses)

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik atau tidak.

(2) Cost (Biaya)

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

(3) Technology (Teknologi)

Teknologi juga harus diperhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya. Media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi 2 arah. Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya ? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai.

(4) Interactivity (Interaktivitas)

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu peserta didik dalam beraktivitas, misalnya puzzle untuk anak SD, peserta didik dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap.

(5) Organization (Organisasi)

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. misalnya pimpinan sekolah.

(6) Novelty (Kebaruan)

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.

Sehingga dapat disimpulkan oleh peneliti, memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasikan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan dikemudian hari. Dengan beberapa kriteria pemilihan media diatas, diharapkan guru tidak asal menggunakan media dalam pembelajarannya, apalagi dengan memaksakan kehadiran media tertentu yang malah akan mempersulit tugas-tugas guru. Hakikatnya dalam memilih media pada akhirnya adalah memutuskan untuk menggunakan atau tidak menggunakan media suatu media.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Daring

Beberapa media aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring yaitu:

(1) *Google Classroom*

Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan *google classroom* tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan google, namun di bulan Maret 2017 *google classroom* dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan *google pribadi* (Wicaksono & Rachmadyanti 2016:516).

Selanjutnya pengertian *Google Classroom* menurut Wikipedia dalam Wicaksono & Rachmadyanti (2016:515) adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

Jadi media aplikasi *google classrom* dapat dimanfaatkan dengan baik untuk pembelajaran daring. Fitur-fitur yang disediakan cocok dan sesuai dengan pembelajaran daring. Dalam aplikasi ini terdapat fitur untuk membagikan *materi (file word, ppt, video, link google drive, link youtube)* berdiskusi, penugasan, dan pengumpulan penugasan. Maka dari itu fitur yang disediakan sesuai untuk melaksanakan pembelajaran daring.

(2) *WhatsApp Group*

Salah satu media aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring adalah *WhatsApp*. Menurut Suryadi et all dalam Nabila & Kartika (2020:194) Keberadaan media sosial *WhatsApp* merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi dan komunikasi yang harus disikapi dengan positif. Selanjutnya menurut Aminanto & Dani dalam Nabila & Kartika (2020:194) *Whatsapp* merupakan salah satu media sosial yang saat ini banyak digunakan sebagai penyampaian pesan baik oleh individu maupun kelompok maupun untuk kepentingan bersosialisasi. Aplikasi ini menyediakan fitur yang lengkap. Fitur tersebut salah satunya adalah *WhatssApp Group*. Dalam aplikasi ini bisa membuat *group* dengan jumlah anggota yang lumayan banyak. Maka dari itu *WhatssApp Group* dijadikan sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran daring. *WhatssApp Group* dapat berbagi file materi, link video, bisa juga dapat berdiskusi didalamnya.

(3) *Edmodo*

Aplikasi yang selanjutnya yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring adalah *Edmodo*. Menurut Putranti (2013:141) *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*). Dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, *Edmodo* adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis sosial media. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas.

Fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini sesuai untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembuatan grup kelas, penugasan, diskusi, pengumpulan tugas hingga penyelenggaraan ujian dapat dilakukan pada aplikasi *edmodo* ini. Dengan begitu pemanfaatan aplikasi ini untuk pembelajaran daring dapat dijalankan.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka aplikasi yang bisa digunakan dalam melaksanakan pembelajaran daring antara lain *google classroom*, *whatsapp group*, *edmodo*. Masing-masing aplikasi mempunyai kelebihan dalam menunjang pembelajaran daring. Penggunaan aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Misalkan guru ingin mengetahui pemahaman peserta didik dengan cara peserta didik memberi argumen guru bisa menggunakan aplikasi *zoom* untuk pembelajaran. Kemudian ketika guru memberikan penugasan kepada peserta didik maka aplikasi yang dapat digunakan yaitu *google classroom* atau *edmodo*. Aplikasi *whatsapp group* dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi terkait absensi atau ketika pembelajaran dimulai.

e. **Media Digital**

Literasi digital yang juga dikenal sebagai literasi komputer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran penggunaan komputer, internet, telepon dan peralatan digital yang lain. Literasi digital merujuk pada adanya upaya mengenal, mencari, memahami, menilai dan menganalisis serta menggunakan teknologi digital. Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku komunikasi dan komodifikasi dijelaskan definisi media baru menurut Akhmad dalam Julian Kurmawati (2016), terdapat empat kategori utama yaitu 1, media interpersonal seperti email, 2. Media permainan interaktif seperti game, 3. Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di Net, 4. Media Partisipatoris, seperti ruang chat di Net.

Menurut Nandang Hidayat (2019) pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagai data yang terjadi antara guru dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital ini merupakan media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Media ini pada saat ini sekarang sedang berkembang dan akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Media ini biasanya berkembang baik dalam segi teknologi, komunikasi maupun informasi.

3. Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)

a. Pengertian Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) muncul seiring berkembangnya teknologi dan informasi yang dilakukan di semua kalangan masyarakat. Menurut Karen Mossberger, dkk. (2008 dalam Yudha Pradanna 2018: 172) *digital citizens are those who use technology frequently, who use technology for political information to fulfill their civic duty, and who use technology at work for economic gain*. Yang berarti bahwa warga digital adalah mereka yang sering menggunakan teknologi, yang menggunakan teknologi untuk informasi politik untuk memenuhi kewajiban sipil mereka, dan yang menggunakan teknologi di tempat kerja untuk keuntungan ekonomi.

Dalam konteks pendidikan, *digital citizenship* dapat diartikan sebagai meningkatkan kualitas keterlibatan individu atau remaja yang terlibat pada komunikasi dalam jejaring atau daring agar lebih efektif dan bertanggung jawab terutama yang berhubungan dengan masalah yang berkaitan dengan domain publik. Kewarganegaraan Digital mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara positif, kritis dan kompeten dalam media sosial, memanfaatkan keterampilan komunikasi dan penciptaan yang efektif, untuk mempraktikkan bentuk partisipasi sosial yang menghargai demokrasi, hak asasi manusia dan martabat melalui penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

Dalam penggunaan digital warga Negara harus memiliki keterampilan sehingga menurut Mardianto:2018 *Digital citizenship* memiliki sepuluh domain indikator perilaku keterampilan yang harus dimiliki remaja sebagai *netizen*, kesepuluh domain tersebut dikelompokkan dalam tiga aspek kompetensi psikologis individu. Adapun ketiga aspek tersebut adalah:

- a) *Being online* adalah kemampuan dan keterampilan remaja atau siswa dalam menggunakan TIK sebagai media *online*, baik yang berhubungan dengan keterampilan yang bersifat teknis, seperti domain, kemampuan *access and inclusion* yaitu untuk *mengaccess* dan menggunakan, juga keterampilan yang bersifat psikologi yang terdiri dari domain; *learning and creativity*, kemampuan untuk mempelajari dan penguasaan kreatifitas online, juga sebagai *media and information literacy* Kemampuan literasi fungsional dan digital dasar adalah kemampuan mengakses, membaca, menulis, menginput, dan mengunggah informasi, menerbitkan, berpartisipasi dalam jajak pendapat, atau mengekspresikan diri dengan cara yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara digital di komunitas mereka.
- b) *Wellbeing online* adalah kondisi psikologis terutama yang berhubungan dengan kecerdasan emosional individu atau remaja yang menggunakan media online. terdiri dari domain; *ethics and empathy*, sejauh mana remaja memiliki norma dan kode etik serta memiliki kemampuan empati kepada sesama pengguna media *online*. *Health and wellbeing, e-presence*, penggunaan TIK yang sehat dan mensejahterakan membahagiakan secara psikologis dan *communications*, yaitu kemampuan keterlibatan komunikasi interpersonal yang positif.
- c) *Rights online* yaitu memiliki hak dan tanggungjawab dalam menggunakan media online terutama yang bersifat ; *active participation*, kemampuan berparti sipasi secara aktif, *rights and responsibilities*, bebas dan bertanggungjawab, *privacy and security*, yaitu memiliki ruang privasi dan demi keaman dan kenyamanan online, *consumer awareness*, kesadaran bahwa semua perilaku online adalah bersifat konsumsi publik, sehingga peserta didik atau remaja harus hati-hati dalam merespon

permasalahan publik, dan setiap perilaku *online* remaja akan dievaluasi oleh publik.

Menurut Mike Ribble dan Gerald Bailey (2007 dalam Rini Triastuti 2016) kewargaan digital merupakan *the positive aspects of technology so that everyone can work and play in this digital world* yang diartikan bahwa kewargaan digital adalah aspek positif teknologi sehingga semua orang bisa bekerja dan bermain di dunia digital ini. Mike Ribble dan Gerald Bailey (2007) telah mengidentifikasi elemen elemen dari kewargaan digital, yaitu :

- 1) *Digital Access: full electronic participation ill society.* Akses Digital yaitu partisipasi penuh terhadap masyarakat.
- 2) *Digital Commerce: the buying and selling of goods online.* Perdagangan Digital yaitu jual beli barang secara online.
- 3) *Digital Communication: the electronic exchange of information.* Komunikasi Digital yaitu pertukaran informasi elektronik.
- 4) *Digital Literacy: the capability to use digital technology and knowing when and how to use it.* Literasi Digital yaitu kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan mengetahui kapan dan cara menggunakannya.
- 5) *Digital Etiquette: the standards of conduct expected by other digital technology users.* Etiket Digital yaitu standar perilaku yang diharapkan oleh pengguna teknologi digital lainnya.
- 6) *Digital Law: the legal rights and restrictions governing technology use.* Hukum Digital yaitu hak dan batasan hukum yang mengatur penggunaan teknologi.
- 7) *Digital Rights and Responsibilities: the privileges and freedoms extended to all digital technology users, and the behavioral expectations that come with them.* Hak dan Tanggung Jawab Digital yaitu hak istimewa dan kebebasan yang diberikan kepada semua pengguna teknologi digital, dan ekspektasi perilaku yang menyertainya.

- 8) *Digital Health and Wellness: the elements of physical and psychological well-being related to digital technology use.* Kesehatan dan Kebugaran Digital yaitu elemen kesejahteraan fisik dan psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi digital.
- 9) *Digital Security: the precautions that all technology users must take to guarantee their personal safety and the security of their network.* Keamanan Digital yaitu tindakan pencegahan yang harus dilakukan oleh semua pengguna teknologi untuk menjamin keamanan pribadi mereka dan keamanan jaringan mereka.

Menurut Mossberger dan Tolbert (2008 dalam Armaidi, dkk: 2020) *Digital Citizenship is the ability to participate in society online.* Artinya Kewarganegaraan Digital adalah kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat secara online.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kewargan digital (*Digital Citizenship*) merupakan suatu konsep untuk membina masyarakat yang selalu menggunakan perkembangan informasi dan komunikasi baik dalam melakukan pekerjaan dan lain sebagainya sehingga tetap menggunakan IPTEK dengan baik dan benar, sesuai dengan porsinya dan juga sesuai dengan norma yang ada.

b. Penggunaan *Digital Devide*

Perkembangan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan. Kemajuan di bidang teknologi mempercepat terjadinya perubahan dalam cara bertukar informasi dengan mudah dan cepat melalui internet dimana pun dan kapan saja. Negara negara maju dengan system ekonomi dan pendidikan yang jauh lebih baik menangkap peluang dari perkembangan informasi dan komunikasi

tersebut sehingga mereka semakin berkembang dalam membangun negara.

Sebaliknya untuk masyarakat di negara berkembang, seperti Indonesia cenderung hanya menjadi konsumen informasi. Penyebaran teknologi di Indonesia masih belum merata dan masih banyak daerah terpencil yang tidak merasakan fungsi teknologi dalam mempermudah kehidupan bermasyarakat. Hal ini mengakibatkan terjadinya *digital divide*. Menurut Zulkarimen & Nasution (2007) kesenjangan digital merupakan keadaan dimana terjadi gap antara mereka yang dapat mengakses internet melalui infrastruktur teknologi informasi dengan mereka yang sama sekali tidak terjangkau oleh teknologi tersebut. Menurut Manuel Castells (2002 dalam Yayat:2014) bahwa kesenjangan digital (*digital divide*) sebagai ketidaksamaan akses terhadap internet karena akses terhadap internet merupakan syarat untuk menghilangkan ketidaksamaan di masyarakat (*inequality in society*). Jadi, kesenjangan digital (*digital divide*) adalah kesenjangan antara mereka yang mempunyai kemampuan dalam hal akses dan pengetahuan di penggunaan teknologi modern dan mereka yang tidak berpeluang untuk menikmati teknologi tersebut.

Penyebab utama terjadinya *digital divide* itu sendiri adalah kurang memadainya infrastruktur yang ada seperti internet, listrik, komputer, dan sebagainya. Pemerataan infrastruktur tidak dilakukan dengan baik oleh pemerintah sehingga masyarakat yang berada di tempat yang tidak terjangkau oleh teknologi tidak turut merasakan infrastruktur seperti di kota sehingga masyarakat tersebut tidak turut berkembang seperti masyarakat kota.

c. Manfaat *Digital Citizenship*

Manfaat Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) yaitu

- a) Menciptakan rasa tanggungjawab.

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) membantu kita dalam proses komunikasi melalui media digital. Media digital berisikan informasi yang sangat luas sehingga perlu adanya tanggungjawab dalam penggunaannya. Oleh karena itu dengan adanya Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) berisi norma dan etika dalam penggunaan digital sehingga akan menciptakan rasa tanggungjawab kepada pengguna media digital tersebut.

- b) Mempermudah proses interaksi.

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) memberikan arahan kepada pengguna digital untuk menggunakan internet yang berisi sosial media sebagai alat komunikasi jarak dekat sampai jarak jauh. Sebagian besar kalangan masyarakat sudah menggunakan media komunikasi dari anak muda hingga orang tua sehingga akan mempermudah kita dalam berinteraksi dengan yang lain tanpa mengenal tempat dan waktu.

- c) Menciptakan kehidupan yang bermanfaat.

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) berisikan norma dan etika dalam menggunakan digital sehingga kita bisa mengetahui tata cara menggunakan media digital dengan baik dan benar. Jadi apabila sudah memahami Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) akan menciptakan kehidupan yang bermanfaat.

- d) Cerdas dalam menggunakan media digital.

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) yang berisikan norma dan etika dalam menggunakan digital sehingga akan memberikan kecerdasan kepada kita dalam memanfaatkan teknologi dan akan menghasilkan dampak yang positif apabila dalam penggunaan digital terus berpedoman pada kewargaan digital (*Digital Citizenship*).

e) Menambahkan wawasan dalam penggunaan media.

Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) yang berisikan norma dan etika dalam menggunakan digital akan meningkatkan wawasan dalam penggunaan digital. Terutama warga digital yang sering menggunakan media digital untuk berkomunikasi. Komunikasi yang didasari dengan pengetahuan tentang Kewargaan digital (*Digital Citizenship*) akan mengurangi resiko dari permasalahan yang terjadi dalam berkomunikasi seperti penggunaan bahasa yang sopan dan santun.

d. Implementasi *Digital Citizenship* di Kelas

Pada saat ini hampir semua sekolah telah memberikan pelayanan berupa digital. Menurut Reichert & Wenz, (2018 dalam Roza,P 2020:191) Di era digital, penggunaan media sosial merupakan saluran yang paling dominan untuk melakukan partisipasi sosial politik. Praktik partisipasi dan keterlibatan sosial adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan digital sehari-hari misalnya dari ruang obrolan (*chat room*), sampai pada komunikasi forum komunitas tertentu, dari penggunaan media sosial. Internet digunakan untuk berbagai bentuk partisipasi dalam budaya, pendidikan, kesehatan, bisnis, dan politik. *Digital Citizenship* disini berperan penting dalam perkembangan teknologi karena berisikan norma dan etika dalam penggunaan digital dengan baik dan benar terutama di bidang pendidikan.

Implementasi *Digital Citizenship* di dalam kelas atau pada saat pembelajaran berlangsung masih kurang. Karena masih banyak peserta didik yang tidak menjalankan etika dan norma pada saat pembelajaran daring berlangsung seperti absen tidak tepat waktu, hingga menurunnya tingkat tanggungjawab mereka sebagai peserta didik dalam mengerjakan tugas.

e. Guru Ditengah-tengah Aplikasi Digital

Menurut Adha (2010) seorang guru terutama guru PPKn harus mampu memahami dan memahami substansi mata pelajaran agar nilai nilai yang akan diajarkan dapat mengarah pada tercapainya suatu materi. Menurut Karim dan Saleh (2006 dalam Wartomo:2016) menjadi guru di abad 21 berbeda dengan guru di abad 20-an. Di era digital seperti sekarang ini, eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata. Jadi, guru harus memahami substansi mata pelajaran yang diampu walaupun pembelajaran itu dilakukan secara *online* dan juga harus memiliki sensitivisme atau kepekaan terhadap perkembangan zaman terutama di era digital pada saat ini.

(Wartomo 2016) mengemukakan bahwa dari beberapa peran guru dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan untuk melakukan kajian terhadap visi, tanggung jawab, sensitivitas sosial, kemampuan logis dan kejujuran guru dalam masyarakat digital global pada saat ini maka ia menyimpulkan beberapa pemikiran kearah itu yaitu visi guru, tanggungjawab moral guru, sensitivitas sosial guru dan reorientasi kemampuan logika dan kejujuran guru.

Menurut Wartomo:2016 Sensitivitas sosial guru; dalam komunitas berbasis pengetahuan digital, terjadi penekanan pada nilai-nilai finansial serta nilai-nilai ekonomis pada pengetahuan. Penerapan TIK digital dalam dunia pendidikan tidak boleh mengurangi hal ini. Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru dalam dunia digital global dewasa ini. Untuk itu, guru perlu menjadi orang yang literat dalam hal-hal digital sehingga mampu memahami serta siap dengan lingkungan berteknologi tinggi yang mengelilingi mereka, serta yang akan menjadi hal yang mereka sentuh langsung dalam dunia kerjanya. Literasi digital guru tidak hanya berarti kemampuan untuk

menumpulkan, memilih, memperbaiki dan memproses informasi, tetapi juga untuk menilai dan menentukan kredibilitas informasi.

Pada pembelajaran berbasis jaringan saat ini guru harus lebih meningkatkan sensitivitas atau kepekaannya terhadap digital agar peserta didik bisa dengan mudah memahami dan mengerti materi yang diberikan. Semua sekolah di Bandarlampung menerapkan pembelajaran berbasis daring salah satunya SMA N 16 Bandarlampung. Proses pembelajaran daring disekolah tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran *google classroom* dan menggunakan aplikasi *whatsapp*. Pada saat pembelajaran berlangsung guru mengirimkan materi yang telah disiapkan kepada peserta didik dan diakhir jam pelajaran guru memberikan tugas.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian dari Eki Diarsih tahun 2018, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang berjudul “Studi Tentang Peranan Pembelajaran PPKn Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Pada Siswa Di Smp Negeri 3 Baradatu Way Kanan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Peranan Pembelajaran PPKn Dalam Menumbuhkan Kesadaran Hukum Pada peserta didik di SMP Negeri 3 Baradatu Way Kanan. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan 32 responden. Teknik pokok pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket, Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada subjek yang diteliti, yakni peranan pembelajaran PPKn sehingga relevan antara kedua penelitian ini. Sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu pada variabel yang diteliti.

Penelitian dari Armaidly Armawi dkk tahun 2020, Program Studi Program Studi Ketahanan Nasional Universitas Gadjah Mada dengan judul penelitian “Optimalisasi peran internet dalam mewujudkan *digital citizenship* dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa”, penelitian ini berfokus pada peran internet dan untuk mewujudkan *digital citizenship* peserta didik. Metode yang dipakai penelitian ini adalah kualitatif, dengan teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan partisipasi aktif dilapangan. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena persamaan dalam variabel dependen yakni *Digital Citizenship*. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni pada variabel X penelitian ini yaitu optimalisasi peran internet, sedangkan penelitian penulis variabel X yaitu peranan pembelajaran PPKn, dan juga pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Penelitian dari Dikdik Baehaqi Arif dan Syifa Siti Aulia tahun 2016 Program Studi PPKn Universitas Ahmad Dahlan dengan judul penelitian “Kewargaan Digital, Penguatan Wawasan Global Warga Negara, Dan Peran PPKn”. Penelitian ini berfokus pada kewargaan digital, penguatan wawasan global dan peranan PPKn. Metode yang dipakai adalah metode kualitatif dan analisis deskriptif. Pengolahan dan analisis data dilakukan melalui proses menyusun, mengategorikan data, dan mencari kaitan isi dari berbagai data yang diperoleh dengan maksud untuk mendapatkan maknanya. Data yang diperoleh dan dikumpulkan melalui hasil kajian pustaka yang disusun dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang dikaji. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena persamaan dalam variabel dependen yakni kewargaan digital/*Digital Citizenship* dan juga pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Penelitian dari Ahmad Fakhri Hutauruk tahun 2017 program studi pendidikan sejarah Universitas Simalungun dengan judul penelitian “Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Di Era Global”. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode penelitian studi pustaka (*Library Research*). Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena persamaan dalam variabel dependen Yakni *Digital Citizenship*. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni pada variabel X penelitian ini yaitu optimalisasi pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian penulis variabel X yaitu peranan pembelajaran PPKn, dan juga pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian penelitian studi pustaka (*Library Research*), sedangkan penelitian penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Penelitian dari Feriyansyah tahun 2015 program studi PPKn Universitas Negeri Medan dengan judul penelitian “Pembentukan Karakter Warga Negara Digital Sebagai Instrumen Untuk Meningkatkan Partisipasi Warga Negara Di Era Digital”. Pada penelitian ini dianggap sama dengan peneliti karena sama sama membahas tentang *digital citizenship*.

Penelitian dari Benaziria tahun 2018 program studi PPKn Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangkan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model *VCT*”. Pada penelitian ini dianggap sama dengan peneliti karena berisi tentang literasi digital yang merupakan elemen dari *digital citizenship*. Penelitian ini membahas tentang adanya degradasi moral akibat penyalaguan media digital pada peserta didik khususnya anak dan remaja merupakan permasalahan yang harus segera diatasi.

Dengan teknik klarifikasi nilai terbukti dapat menumbuhkan, dan meningkatkan karakter kewarganegaraan peserta didik. Oleh karena itu, guru PPKn disarankan untuk menggunakan dan menerapkan teknik klarifikasi nilai sebagai alternative penggunaan metode pembelajaran dalam

pembentukan karakter atau kecakapan literasi digital peserta didik. Literasi digital berkaitan dengan etika digital dalam menggunakan media digital dan internet, meliputi bagaimana menggunakan media digital dan internet dengan tepat, aman, etis, dan bertanggung jawab, serta menilai informasi, membaca dan menulis secara kritis pada media online.

Penelitian ini dari Andi Supriyadi Chan tahun 2018 jurnal pengabdian kepada masyarakat Universitas Putera Batam dengan judul “Pembinaan Kewarganegaraan Digital Serta Komunikasi Digital Bagi Masyarakat Perumahan Griya Pratama”. Pada penelitian ini variable yang digunakan sama yaitu tentang *Digital Citizenship*. Penelitian ini membahas tentang suatu pelatihan materi berupa pembinaan kewarganegaraan digital serta komunikasi digital bagi masyarakat perumahan griya patama berjalan dengan baik dan lancar tanpa ada permasalahan, masyarakat yang menjadi peserta pelatihan mendapatkan tambahan pengetahuan baru dengan adanya pertanyaan yang disampaikan oleh peserta dikarenakan minat yang cukup tinggi, sehingga pengabdian ini berjalan dengan sukses dan peserta pelatihan cukup aktif ketika pelatihan berlangsung, dengan adanya pertanyaan yang disampaikan peserta kepada pemateri tentang apa itu kewarganegaraan digital dan bagaimana penerapan komunikasi digital di dunia nyata.

Penelitian ini dari Hani’atul Hidayah tahun 2017 Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers “Aktualisasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Memperkuat Sendi-Sendi Kehidupan Berbangsa” AP3KnI Jawa Tengah Pascasarjana Pendidikan Kewarganegaraan UNS dengan judul “Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Warga Negara Muda sebagai Warga Digital (*Digital Citizen*) di Era Global”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana cara dalam membentuk warga Negara muda untuk menjadi warga digital di era pesatnya globalisasi saat ini. Penelitian ini berisi tentang penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan mendorong negara untuk mampu mengembangkan pendidikan

yang mengembangkan nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan pada PKn di sekolah. Kompetensi-kompetensi utama yang diperlukan warga negara muda dalam rangka menghadapi dan menjalani era digital. Pendidikan kewarganegaraan dapat mengembangkan elemen/komponen kewargaan digital untuk membentuk warga digital (*digital citizen*).

Salah satunya melalui penguatan karakter kewarganegaraan atau *civic disposition*. Selain itu terdapat elemen-elemen kewargaan digital yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, yaitu komponen akses digital, komponen komunikasi digital, literasi digital, hak digital, etiket digital, keamanan digital, hukum digital, transaksi digital, dan kesehatan digital. Warga negara muda sebagai penerus bangsa, sebaiknya memahami dan menerapkan elemen-elemen kewarganegaraan digital sesuai dimensi PKn dalam pembelajaran dengan baik, agar dapat menjadi digital citizen pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Penelitian ini dari Arne Hintz, Lina Dencik, Karin Wahl-Jorgensen tahun 2017 jurnal Komunikasi Internasional Universitas Cardiff, Inggris dengan judul "*Digital Citizenship and Surveillance Society*". Pada penelitian ini terdapat persamaan dalam variable peneliti yaitu *Digital Citizenship*. Penelitian ini berisi tentang bagaimana *digital citizenship* dan masyarakat pengawasan.

Penelitian ini dari Meidi Saputra dan immamul Huda Al Shiddiq tahun 2020 Jurnal Internasional Teknologi yang Muncul dalam Pembelajaran (iJET) Universitas Negeri Malang dengan judul "*The Urgency Of Digital Literacy In The Middle Of A Disrupted Society Era*". Penelitian ini memiliki persamaan variable yaitu sama sama membahas tentang *Digital Citizenship*. Penelitian ini dari Aina Nurdiyanti dan Karim Suryadi tahun 2019 *Ist International Conference on Progressive Civil Society (IConProCS)* Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "*Digital Philanthropy in Indonesia: Strengthening Civic Virtue for Digital Citizens*". Penelitian ini

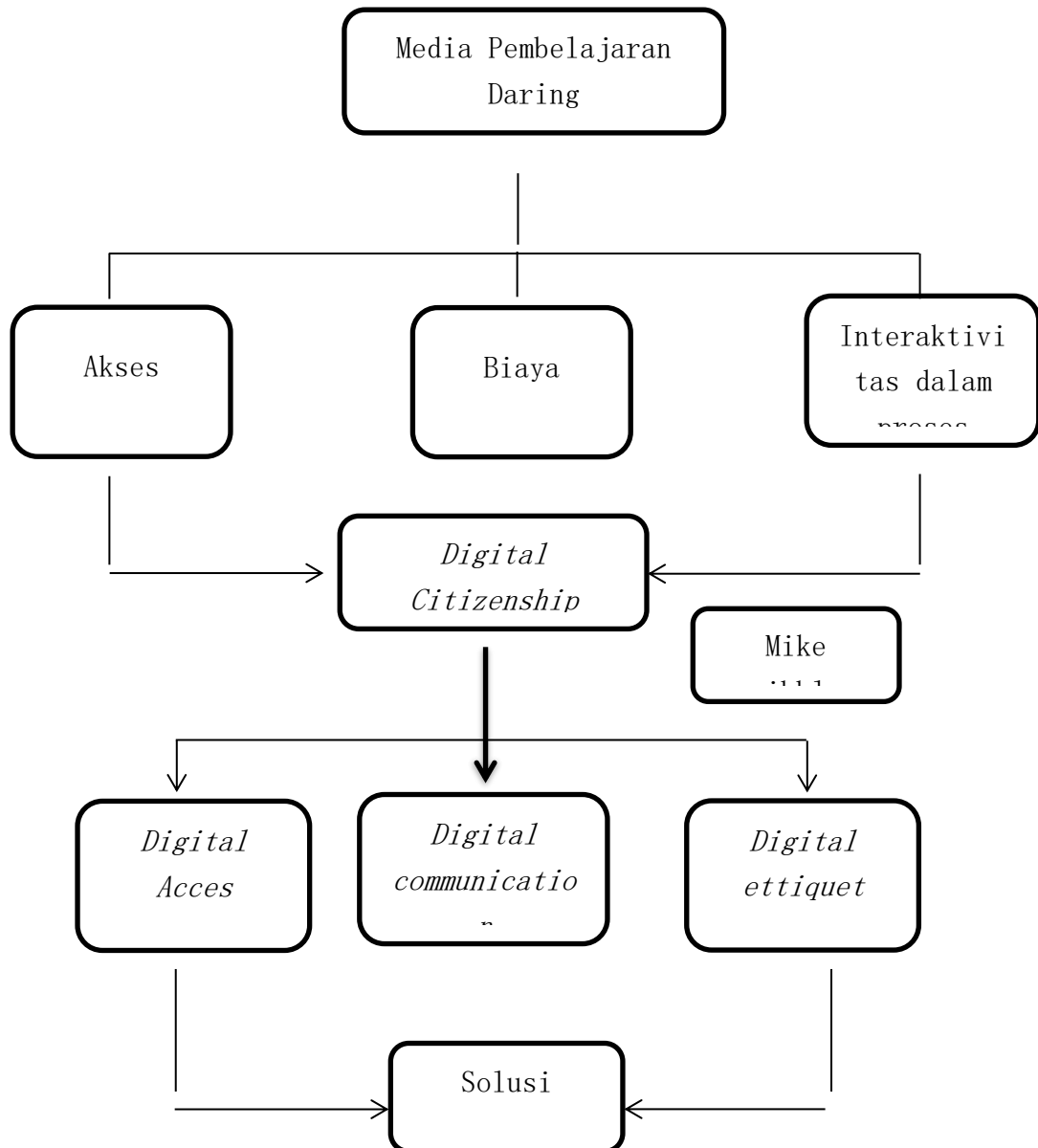
memiliki persamaan yaitu membahas tentang *Digital Citizenship*. Filantropi digital ACT menjadi salah satu model alternatif gerakan sosial dalam mengembangkan kewarganegaraan di era digital. Gerakan ini telah menaburkan *community development* dan budaya baru yang terbentuk dari pemanfaatan infrastruktur kewarganegaraan digital yang disebut media online yang memadukan kearifan dan karakter peduli. Dalam kasus Indonesia, keterlibatan masyarakat di dalamnya didorong oleh hal-hal yang emosional seperti identitas kolektif, solidaritas, dan komitmen.

Dampak dari praktik filantropi digital sangat terasa bagi warga yang terlibat dan komunitas yang terkena dampak gerakan sosial tersebut. Bagi warga digital yang berpartisipasi, ini merupakan wadah bagi mereka untuk mengembangkan tiga dimensi kewarganegaraan, yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition*. Ketiga dimensi tersebut mengarah pada pembentukan komitmen untuk mengaktualisasikan kebijakan sipil. Oleh itu praktek dari digital filantropi, gerakan ini merupakan jalan untuk terwujudnya keadilan sosial, penguatan masyarakat sipil, dan pemberdayaan sosial melalui filantropi wirausaha.

C. Kerangka Berpikir

Sekarang dalam (Sugiyono, 2012: 93) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa kondisi awal peserta didik di SMA Negeri 16 Bandar Lampung semua warga sekolah menjadi pengguna digital salah satunya adalah peserta didik. Di kala bosan peserta didik sering menggunakan *smartphone* mereka untuk membuka media. Dalam penggunaan media masuk banyak peserta didik yang kurang memiliki sikap yang kurang baik dalam berperilaku digital.

Oleh karena itu ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media sosial *whatsApp* dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn agar dapat meningkatkan karakter peserta didik menjadi *good citizen*. Berikut merupakan kerangka pikir yang secara ringkas agar lebih jelas tergambar pada skema di bawah ini:



D. Hipotesis

Arikunto (2010:110) menyatakan bahwa apabila peneliti telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, maka dapat dibuat suatu teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (dibawah kebenaran). Dengan kata lain, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang masih bersifat sementara, sehingga harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang, teori dan kerangka berpikir permasalahan diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
2. H_a = Adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pengaruh media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 16 Bandar Lampung dengan unsur-unsur pokok yang harus ditemukan sesuai dengan butir-butir rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif, karena dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hubungan konsep-konsep dari satu variabel dengan variabel yang lainnya dengan angka.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yakni media pembelajaran daring sebagai variabel bebas dan *Digital Citizenship* sebagai variabel terikat. Indikator indikator variabel tersebut akan dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan yang dituangkan dalam kuesioner dengan menggunakan skala *Likert*, selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan program statistik. Menurut Sugiyono (2011: 8) yaitu : “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Penelitian ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen, sehingga data jumlah dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik. Jadi,

dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian deskriptif ini peneliti ingin memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan tentang bagaimana pengaruh media sosial *WhatsApp* dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80), definisi populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Jadi, Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Menentukan populasi merupakan hal yang utama yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, populasinya yaitu kelas peserta didik SMA Negeri 16 Bandarlampung.

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik SMA Negeri 16 Bandarlampung

No	Kelas	Jumlah
1	X	207
2	XI	205
3	XII	310
Jumlah		722 orang

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam pemilihan sampel terdapat teknik sampling untuk menentukan sampel

mana yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan kata lain, sampel ialah subjek yang dipilih dari banyaknya populasi untuk diteliti dalam sebuah penelitian.

Teknik *sampling* yang digunakan ialah *propotional random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dilakukan dengan menyeleksi setiap unit *sampling* yang sesuai dengan ukuran unit *sampling*, atau kelompok dari populasi dapat dipilih secara acak dengan mengambil perwakilan dari setiap kelompok yang dipilih secara acak.

Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (Diarsih, 2015:36) apabila subyek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Namun, apabila subyeknya lebih dari 100 dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar 10% dari jumlah populasi kelas X, XI, dan XII yaitu 72 orang.

Tabel 3.2 Sample Peserta Didik SMA Negeri 16 Bandarlampung

No	Kelas	Jumlah	10%
1	X	207	20,7
2	XI	205	20,5
3	XII	310	31,0
Jumlah		72,2 orang	

C. Variabel Penelitian

Menurut Bungin (2005: 70) variabel adalah sebuah fenomena (yang berubah-ubah). Dengan demikian, maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa di alami yang tidak dapat disebut variabel, tinggal tergantung bagaimana kualitas variabelnya, yaitu bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut. Variabel dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat, sementara variabel bebas berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini ialah pengaruh media pembelajaran daring.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya pengaruh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *Digital Citizenship* atau kewargaan digital (variabel Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional

2. Definisi Konseptual Variabel

Sarwono (2006: 68) mengemukakan definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran daring
- b. Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)

Kewargaan digital adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.

2. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sarwono (2006:27) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran daring

Dengan tingkat keterlaksanaan yang diukur yaitu:

- 1) Berpengaruh, bila penggunaan media pembelajaran daring telah menerapkan ketiga indikator tersebut dengan baik.
- 2) Cukup berpengaruh, bila dalam penggunaan media pembelajaran daring telah menggunakan ketiga indikator tersebut namun beberapa dari indikator belum diterapkan secara maksimal.
- 3) Tidak berpengaruh, bila dalam penggunaan media pembelajaran daring belum menerapkan ketiga indikator tersebut dengan baik.

b. Digital Citizenship

Digital Citizenship berhubungan dengan kemampuan mengelola dan memonitor perilaku dalam menggunakan teknologi, yang didalamnya terkandung keamanan, etika, norma, dan budaya. Adapun indikator yang dapat menjadi tolak ukur dalam *digital citizenship* ini yaitu:

- (1) *Digital Accses* / Akses Digital
- (2) *Digital Communication* / Komunikasi Digital
- (3) *Digital etiquette*/ Etika digital

Dengan tingkat keterlaksanaan yang diukur yaitu:

- 1) Berpengaruh, bila ketiga indikator dari *digital citizenship* tersebut telah terbentuk pada peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.
- 2) Cukup berpengaruh, bila telah terbentuknya *digital citizenship* pada peserta didik dalam mata pelajaran PPKn walaupun ada beberapa indikator yang belum terbentuk.
- 3) kurang berpengaruh, bila ketiga indikator dari *digital citizenship* tersebut belum terbentuk pada peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pokok

a. Teknik Angket

Nazir (2014:179) menyatakan bahwa angket adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. jadi, angket ialah pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang akan diberikan kepada responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya.

Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana responden mengisi kuisisioner sesuai dengan kolom yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memilih teknik angket agar lebih memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu peserta didik di SMA N 16 Bandarlampung. Setiap item memiliki tiga alternatif jawaban yang masing-masing mempunyai skor bobot yang berbeda-beda yaitu sebagai berikut:

- 1) Alternatif jawaban yang mendukung diberi skor 3
- 2) Alternatif jawaban yang cukup mendukung diberi skor 2
- 3) Alternatif jawaban yang tidak mendukung diberi skor 1

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan penyebaran kuisisioner serta dengan cara wawancara.

Adapun skala ukuran dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*.

Sugiyono (2013:136) mendefinisikan Skala *Likert* sebagai berikut:

“Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan

secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi mengumpulkan data dan informasi bersifat teoritis yang berupa buku, jurnal, referensi karya ilmiah dan sebagainya, guna mendukung dalam memenuhi kebutuhan penelitian. Kegiatan pengumpulan data yang diperoleh dari angket terbuka, observasi, dokumentasi, wawancara dan study pustaka, tersebut berpedoman pada panduan yang telah disusun peneliti berdasarkan sampel yang telah diamati yang kemudian secara operasional dituangkan dalam dimensi penelitian dan indikator-indikator.

2. Teknik Penunjang

a. Teknik Dokumentasi

Arikunto (2010:274) menjelaskan bahwa teknik dokumentasi ialah teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Senada dengan pernyataan sebelumnya, Bungin (2005:154) menyatakan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dengan kata lain, dokumentasi adalah teknik pengumpulan data mengenai variabel-variabel penelitian berupa foto, catatan, buku, dan sebagainya. Dokumentasi menjadi teknik penunjang dalam penelitian ini karena data dan fakta dalam proses penelitian dan penyebaran angket tersimpan dalam bentuk foto atau gambar. Dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh pada saat penelitian berlangsung di SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Sarwono (2006:99) suatu skala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang diukur. Sugiyono (2015: 121) “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Dapat disimpulkan instrumen dikatakan valid apabila mampu secara tepat menunjukkan besar kecilnya gejala yang diukur.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Fred N. Kerlinger (Margono, 2014:181) “Reliabel lebih mudah dimengerti dengan memperhatikan tiga aspek dari suatu alat ukur yaitu kemantapan, ketepatan, dan homogenitas. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah dan instrumen tersebut memberikan hasil yang sama”. Reliabilitas berhubungan dengan derajat konsistensi data atau temuan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik belah dua dalam pengujian reliabilitasnya.

Margono (2014: 185) “metode belah dua menunjuk pada pengujian suatu instrumen dengan cara membagi dua yang kemudian skor pada kedua bagian instrumen dikorelasikan”. Cara yang digunakan pada metode ini adalah dengan mengelompokkan pertanyaan bernomor genap pada kelompok, dan pertanyaan bernomor ganjil pada kelompok lain. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik belah dua data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyebarkan angket kepada 10 orang diluar responden
- b. Hasil uji coba dikelompokkan kedalam item ganjil dan item genap
- c. Hasil item ganjil dan item genap, dikorelasikan dengan rumus

Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{\left\{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}\right\}\left\{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}\right\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara gejala x dan y

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

N : Jumlah sampel

Margono (2014: 207)

d. Untuk mengetahui reliabilitas angket digunakan rumus *Spearman*

Brown menurut Sugiyono (2015:136), yaitu :

$$r_{xy} = \frac{2 \cdot rb}{1 + rb}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien reliabilitas seluruh tes

rb : Koefisien korelasi item x dan y

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

Manase mallo (1986:139 dalam waty: 2019)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang mudah dipahami dan diinterpretasikan. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yakni dengan cara menguraikan kata-kata ke dalam kalimat serta angka secara sistematis. Analisis pada penelitian ini

dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan telah terkumpul yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut.

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring) dan *Digital Citizenship*. Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase besarnya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *Digital Citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986: 12) dengan persamaan berikut:

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

Keterangan :

I : Interval

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Pada setiap instrumen angket diklasifikasikan ke dalam 4 kelas dengan kualifikasi tidak setuju, kurang setuju, cukup setuju, dan setuju.

Banyaknya frekuensi pada setiap kelas disajikan dalam bentuk persentase berdasarkan persamaan berikut:

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

dimana:

P = persentase

F = jumlah frekuensi tiap kelas

N = Jumlah total frekuensi

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 196).

2. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji analisis regresi linier dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring (variabel X) terhadap penguatan sikap *digital citizenship* (variabel Y). Syarat yang harus terpenuhi untuk melakukan uji analisis regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan dengan uji One Way Anova, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Untuk menguji kesamaan dua varians data dari kedua kelompok rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Nilai F yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan F_{tabel} yang mempunyai taraf signifikansi = 5%. H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Uji ini dimaksudkan untuk menguji kesamaan varians populasi yang berdistribusi normal (Prayitno, 2009:82). Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS 26 untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah media sosial (variabel X) dan penguatan sikap *digital citizenship* (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 26 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring (X) sebagai variabel bebas dengan *digital citizenship* (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. $H_0: \rho = 0$ Tidak ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

2. $H_a: \rho \neq 0$ Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran daring dalam memperkuat sikap *digital citizenship* peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

3. Analisis Besarnya Peranan Variabel X terhadap Variabel Y

Besarnya pengaruh media sosial *WhatsApp* (X) terhadap *pembentukan digital citizenship* peserta didik (Y) dapat ditentukan melalui koefisien determinasi yang diperoleh melalui penghitungan regresi linier (R kuadrat atau *R square*). Penghitungan R kuadrat untuk menentukan koefisien determinasi dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26. Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus presentase sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Besarnya Persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N : Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut :

76% - 100% = setuju

56% - 75% = kurang setuju

40% - 55 % = Tidak setuju

V. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran daring terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMAN 16 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik mata pelajaran PPKn di SMAN 16 Bandar Lampung.

Penggunaan media pembelajaran daring berpengaruh sebesar 71,1% terhadap sikap *digital citizenship*. Sisanya merupakan faktor lain seperti adanya motivasi pada setiap individu peserta didik serta faktor guru. Pengaruh media pembelajaran daring terhadap sikap *digital citizenship* peserta didik mata pelajaran PPKn ditunjukkan dengan koefisien regresi yang menunjukkan nilai positif yaitu 0,645 dan nilai signifikan 0,000 ($<0,05$). Artinya dengan penggunaan media pembelajaran daring digunakan secara baik dan menarik perhatian peserta didik yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang semestinya, maka sikap *digital citizenship* peserta didik akan semakin meningkat serta tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan tetap selalu dapat memberikan fasilitas terhadap peserta didik dan pendidik agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif seperti meningkatkan fasilitas media pembelajaran berbasis teknologi dan internet.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan dapat meningkatkan metode pembelajaran yang lebih baik agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta peserta didik juga memperhatikan motivasi belajar dengan cara menanyakan kabar peserta didik dan keluhan dari peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran daring dalam pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar walaupun sekarang ini sedang berada dimasa pandemi Covid 19 peserta didik harus tetap menjaga semangat untuk tetap belajar dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Parikesit, H dkk. 2020. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn di Masa Pandemi Covid-19 Demi Masyarakat Taat PSBB. Prosiding konferensi nasional kewarganegaraan KNKn) Ke-V. 387-407.
- Adha, M. M., Parikesit, H dkk. 2021. Implementasi Toeknologi Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan Undiksha*. Volume 9 Nomor 2. 545-554.
- Adha, M. M. 2010. Model project citizen untuk meningkatkan kecakapan warga negara pada konsep kemerdekaan mengemukakan pendapat. *Jurnal kultur demokrasi*. Volume 1 nomor 8. 44-52.
- Alimuddin. Tawany R. M. Nadjib.2015.Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana Di Universitas Hasanuddin. Volume 4 Nomor 4.
- Alinurdin. 2019. Etika Penggunaan Internet Digital Etiquette di Lingkungan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 6. Nomor 2.
- Anggoro, A. B., & Sari, A. G. 2021. Etika Peserta Didik Dalam Cyber System: Sebuah Tinjauan Etis Alkitabiah Pada Pembelajaran Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Gamaliel : Teologi Praktika*, Volume 3 Nomor 1. 34–46.
- Armawi, A dan Darto,W. 2020. Optimalisasi peran internet dalam mewujudkan digital citizenship dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi siswa. *Jurnal Media Kajian Kewarganegaraan*. Volume 17 Nomor 1. 29-39.
- Asmariansi, A. 2016. Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. Volume 5 Nomor 1. 25-42.
- Astini, N. K. 2020. Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 3 Nomor 2. 241-255.
- Baehaqi, A. D. dan Syifa, S. A. 2016. Kewargaan Digital, Penguatan Wawasan Global Warga Negara, dan Peran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional, Kongres dan Deklarasi AP3KnI*. 393-398.

- Benaziria. 2018. Pengembangkan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui ModelVCT. *Jurnal Pendidikan Ilmu Ilmu Sosial*. Volume 10 Nomor 1. 11-20.
- Bilfaqih, Yusuf &Qomaruddin, M.Nur. 2015. Esensi penyusunan materi pembelajaran daring. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Bungin, B. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Chystanti, Yulanita Cahya & Sukadi. 2015. Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumber Harjo. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering & Edukasi*. Volume 7 Nomor 3. 24.
- Dabbagh, N. and Ritland. B. B. 2005. *Online Learning, Concepts, Strategies And Application*. Ohio: Pearson.
- Fauziyyah, N. 2019. Communication Ethics Of Digital Natives Students Through Online Communication Media To Educators : Education Perspective. *Jurnal Pedagogik*, volume 6 nomor 2. 437-474.
- Feriyansyah. 2015. Pembentukan Karakter Warga Negara Digital Sebagai Instrumen Untuk Meningkatkan Partisipasi Warga Negara Di Era Digital. *Jurnal Pusham Unimed*. Volume 4 Nomor 1. 96-115.
- Friendha Yuanta. (2019). Pengembangan Media Video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 91-100.
- Hidayat, Nandang & Husnul Khotimah. 2019. Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru SD*. Volume 2, Nomor 1. Hlm 11.
- Hintz, A. Lina D dan Karin W-J. 2017. Digital Citizenship and Surveillance Society. *Jurnal Ilmu Komunikasi Internasional*. Volume 11. 731-739.
- <https://blog.apjii.or.id/index.php/2021/01/14/harapan-2021-apjii-untuk-pemerintah-pusat-dan-daerah-demi-pertumbuhan-industri-internet-ri/> diakses pada 7 juli 2021
- Hugiono dan Poerwanto. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Hutauruk, A. F. 2017. Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Di Era Global. *Jurnal Pendidikan sejarah*. Volume 2 Nomor 2. 1-6.

- Isman, A., & Gunggoren, O. C. 2014. Digital citizenship. TOJET: The Turkish. *Online Journal of Education Technology*. Volume 13 Nomor 1.73–77.
- Jonathan, S. 2006. *Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kurmawati, Juliana & Siti Baroroh. 2016. Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*. Volume 8, Nomor 2. Hal 53.
- Maksum, Hasan & Julisyam 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Volume 4 Nomor 1. 1-13.
- Mardianto. 2018. Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional*. Universitas Negeri Padang. Sabtu, 30 Juni 2018. 523-538.
- Marsudi, Kenlies Era Rosalina. 2018. Penguatan Karakter Digital Citizenship Melalui Program Kurikuler. Prosiding Kongres Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan IV. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Yogyakarta.
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mona, N. 2020. Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasikan Efek Contagious : Studi Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia. *Jurnal Sosial Hummaniora Terapan*.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nabilla, R., & Kartika, T. 2020. Whatsapp Grup Sebagai Media Komunikasi Kuliah Online. *Jurnal Interaksi*. Volume 4 Nomor 2. Hal 193-202.
- Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Netriwati & Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran MTK*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Nurdiyanti, A dan Karim, S. 2019. Digital Philanthropy in Indonesia: Strengthening Civic Virtue for Digital Citizens. *1st International Conference on Progressive Civil Society (IConProCS)*. Volume 317. 139-143.
- Pal, N., Halder, S., & Guha, A. 2016. Study on communication barriers in the classroom: A teacher's perspective. *Online Journal of Communication and Media Technologies*.103–118.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Nomor 22 Tahun 2006.

Permendikbud No. 109 tahun 2013.

Pradana, Yudha. 2018. Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital. *Jurnal civic education*. Volume 3 Nomor 2. 168-182.

Priyatno, Dwi. 2009. *Mandiri Belajar SPSS (Untuk Analisis Data dan Uji Statistik)*. Yogyakarta: MediaKom.

Putranti, N. 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, volume 2 Nomor 2. Hal 139–147.

Rasyid, Isran & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*. Volume 7 Nomor 1. Hlm 93.

Roza, Prima. 2020. Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis Di Abad Digital . *Jurnal Sosioteknologi*. Volume 19. Nomor 2.

Roza, P. 2020. *Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis Di Abad Digital*. *Journal Sosioteknologi*. Volume 19 Nomor 2. 190-202.

Roida Pakpahan, Y. F. 2020. Analisa pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid19. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. 32-33.

S, Meidawati, A.N Sobron, Bayu & Rani. 2019. Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Prosiding seminar nasional sains dan entrepreneurship VI*. Semarang, 21 Agustus.

Sabran & Edy Sabara. 2019. Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. ISBN : 978-602-5554-71-1.

Saputra, M dan Imamul, H.A.S. 2020. Social Media and Digital Citizenship: The Urgency of Digital Literacy in the Middle of a Disrupted Society Era. *Jurnal International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. Volume 15 Nomor 7. 156-161.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta,
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, CV.
- Supriadi, C. A. 2018. Pembinaan Kewarganegaraan Digital Serta Komunikasi Digital Bagi Masyarakat Perumahan Griya Pratama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Volume 2 Nomor 2. 35-38.
- Surat Edaran Oleh Kemendikbud Dikti Nomor 1 Tahun 2020 Tentang Pelaksanakan Pembelajaran Secara Daring.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Toharudin, Moh. 2020. Komunikasi Dalam Pembelajaran Di Era Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional FIP*. 238 – 248.
- Triastuti, R. 2016. Fostering Digital Citizenship In Indonesia. Universitas Sebelas Maret. Volume 1 Nomor 1. 494-496.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003.
- Van D, A., Van D, J. 2010. Internet Skills and Digital Divide. *Journal New Media and Society*. Volume 13 Nomor 6. 893–911.
- Wartomo. 2016. Peran Guru Dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*. Universitas Terbuka *Convention Center*. 265-275.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. 2016. Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*. 513–521.