

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* DALAM PEMBIASAAN LITERASI
DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

(Skripsi)

Oleh

ZENIA ELGA



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* DALAM PEMBIASAAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGRAAN

Oleh

Zenia Elga

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pendidik mengembangkan inovasi pembelajaran. Guru membutuhkan aplikasi pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dimana dibutuhkan aplikasi pembelajaran *e-learning*. Penggunaannya akan tetapi pendidik sering kali menemukan permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh guru sehingga mempersulit siswa dalam pembelajaran tersebut. dengan demikian siswa memerlukan literasi digital dalam penggunaan *e-learning* tersebut bertujuan agar siswa mudah memahami, menggunakan dan mendapatkan manfaat akan hasil pengaruh penggunaan dari *e-learning*. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik utama angket dan observasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs negeri 1 Tanggamus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa paham akan penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital. *E-learning* diperlukan literasi terlebih dahulu agar paham akan kegunaan hal tersebut sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan juga efektivitas siswa bisa belajar dimana pun kapan pun dalam menggunakan *e-learning*, semakin pendidik menggunakan pembelajaran *e-learning* dengan baik, semakin peserta didik memiliki keberanian dan motivasi diri agar dapat menggunakan *e-learning* agar siswa berpartisipasi aktif.

Kata Kunci: *E-Learning, Literasi Digital, PPKn, Kewarganegaraan, Pancasila*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING E-LEARNING IN LITERACY HABITATION DIGITAL STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION SUBJECTS AND CITIZENSHIP

BY

ZENIA ELGA

The rapid development of technology makes educators add innovation in learning where teachers need very learning applications to assist students in learning, that is very helpful for students in learning, especially in learning pancasila and citizenship education where needed e-learning application. In its use, however, educators often encounter problems and obstacles faced by teachers making it difficult for students to learn. Therefore students need digital literacy in using e-learning it aims to make it easy for students to understand, use and get the benefits of using e-learning. The purpose of doing this study is to determine the use of e-learning in improving digital literacy in pancasila education and citizenship. The method used in this research is descriptive with a quantitative approach. Data collection technique of questionnaire and observation. The subjects of this research are student class VII MTs Negeri 1 Tanggamus. The results show that students understand the use of e-learning to improve digital literacy e-learning requires literacy first in order to understand the use of things this makes it easier for students to learn and also students effectiveness can learn anywhere at any time using e-learning, the more participants students have the courage and self-motivation to be able to use e-learning for students to actively participate

Keyword: E-Learning, Digital Literacy, Civic Education, Citizenship, Pancasila

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* DALAM PEMBIASAAN LITERASI
DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN**

Oleh

ZENIA ELGA

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi PPKn

Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial



PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2023

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING DALAM PEMBIASAAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

Nama Mahasiswa : **Zenia Elga**

NPM : **1853032002**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

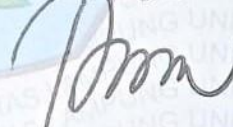
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



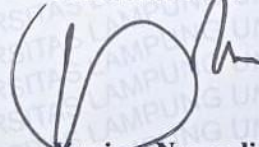
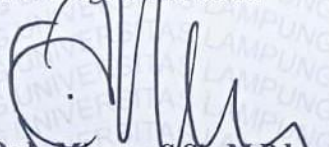
Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd
NIP 19791117 200501 1 002

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

2. Mengetahui

Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn



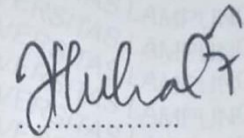
Dedy Miswar, S.St., M.Pd
NIP 19741108 200501 1 003

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

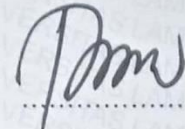
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

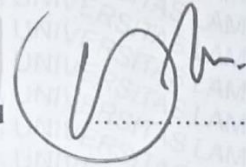
Ketua : **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



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



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



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **21 Februari 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Zenia Elga
NPM : 1853032002
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Padang Ratu, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten
Tanggamus

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

Bandar lampung, 21 Maret 2023



Zenia Elga
NPM 1853032002

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Zenia Elga, dilahirkan di Padang Ratu, pada tanggal 15 Juni 2000, Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan bapak Tamrin Ismail dan Ibu Heldawati

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh peneliti antara lain :

1. SD Negeri 1 Sridadi yang diselesaikan pada tahun 2012
2. MTs Negeri 1 Tanggamus yang diselesaikan pada tahun 2015
3. SMA Negeri 1 Kotaagung yang diselesaikan pada tahun 2018

Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN, pada tahun 2020, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Sridadi dan melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di MTs 1 Negara Batin. Peneliti pernah mengikuti organisasi kampus yaitu Fordika dan Bem fkip.

MOTTO

“MENJADI BAIK TAK HARUS TERLIHAT”

(Zenia Elga)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti dan cintanya aku kepada:

“Kedua orang tuaku, Bapak Tamrin Ismail dan Ibu Heldawati yang aku sayangi dan akucintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberiku dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringatmu demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan tetapi aku selalu berusaha menjadi anak yang baik juga menjadi kebanggaan kalian. Aku selalu meminta kepada Allah SWT agar kalian diberikan kesehatan dan umur yang panjang supaya dapat terus menemani perjuanganku ini sampai aku bisa membahagiakan kalian”

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ *Penggunaan E-Learning Dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesainya skripsi ini tentu tidak lepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri peneliti. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moril maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Deddy Mizwar, M.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing I terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II terima kasih banyak karena

telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukandalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Ibu Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembahas Iterima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih banyak atassaran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yangselalu diberikan.
11. Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruandan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak telah membantu selama penelitian ini.
12. Bapak H. Ramdani.S.Pd., selaku kepala MTs Negeri 1 Tanggamus terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Ibu Fitriana.S.Pd.I., selaku guru mata pelajaran PPKn kelas VII , seluruh bapak dan ibu guru serta staf tata usaha MTs Negeri 1 Tanggamus yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada peneliti selama melakukan penelitian pada peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Tanggamus.
14. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Tamrin Ismail dan Ibu Heldawati. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmatkesehatan dan keselamatan kepada kalian (malaikatku) dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan.
15. Teruntuk (Alm) Abangku tercinta Wahyu Rinaldo terimakasih banyak atas segala hal dan kenangan serta motivasi yang diberikan selagi abang masih ada, Sehingga adek bisa bertahan di tahap ini.
16. Teruntuk adikku Muhammad Rizky Fathurrohlim terima kasih banyak atas

untuk hal-hal yang membantu selama pengerjaan skripsi ini.

17. Terima kasih kepada sahabat ”Melisa, Tiara diah putri, Reksi Maria Sari, Novita savitri, Desi Damayanti, Rana Silvia, Restika Susanti, Syafira Nurulita, Suzelva lady Fiora, Imelda, Desmi, Yuyun, Rizky, Andi ” yang selalu memberikan dukungandan semangat untuk selalu mengerjakan skripsi, dan bantuan dalam mengerjakan skripsi.
18. Terima kasih banyak untuk sahabat “ Raras, Filda, Sovia, Balinda, Fadila” juga teruntuk teman-teman yang kebersamai” Alm.Emi, Inggi, Lusi, Rahma, Henny, Indria , Soni, Wulan, Ade arif, Ade ihza, Yonan, Ihsaan, ichan, Aldi” yang selalu membantudalam belajar semasa perkuliahan, selalu mengajak dalam kebaikan, selalu memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
19. Terima kasih banyak De Amstel “ Balinda, Retno, Ziah “ yang selalu menemani melewati kesulitan dalam mengerjakan skripsi, memberikan semangat agar skripsi ini cepat selesai.
20. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2018, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini saat mencari ilmu untuk masa depan kita kelak dantentunya untuk mencapai ridho Allah SWT.

Peneliti 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, Maret 2023

Zenia Elga
NPM.1853032002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	V
HALAMAN PENGESAHAN	Vi
HALAMAN PERNYATAAN	Vii
RIWAYAT HIDUP	Viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Kegunaan Penelitian	15
1. Secara Teoritis	15
2. Secara Praktis	15
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	16

1. Ruang Lingkup Ilmu	16
2. Ruang Lingkup Objek.....	16
3. Ruang Lingkup Subjek	16
4. Ruang Lingkup Wilayah.....	16
5. Ruang Lingkup Waktu.....	17
II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Deskripsi Teori	18
1. Tinjauan Tentang <i>E-Learning</i> 1	18
a) Pengertian <i>E-Learning</i>	18
b) Tipe-Tipe <i>E-Learning</i>	21
c) Komponen-Komponen <i>E-learning</i>	22
d) Fungsi <i>E-Learning</i>	24
e) Karakteristik <i>E-Learning</i>	25
f) Tujuan dan Manfaat <i>E-Learning</i>	26
g) Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	27
2. Tinjauan Tentang Literasi Digital.....	30
a) Pengertian Literasi Digital	30
b) Peran Literasi Digital Siswa.....	34
c) Faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital.....	36
d) Literasi Digital Siswa dilihat dari Kemampuan Berbahasa.....	38
e) Literasi Digital siswa dalam Proses Pembelajaran Daring	40
f) Pembelajaran dalam Mengaplikasikan perangkat Teknologi di Era Teknologi dan Informasi.	42
g) Mata Pelajaran PPKn.....	47
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	55
2.3 Kerangka Berpikir.....	56
2.4 Hipotesis	59
III METODOLOGI PENELITIAN	60
3.1 Metode Penelitian	60

3.2 Populasi dan Sampel.....	61
1. Populasi	61
2. Sampel	61
3.3 Variabel Penelitian.....	63
3.4 Definisi Operasional dan Konseptual.....	63
1. Definisi Operasional	63
2. Definisi Konseptual	64
3.5 Rencana Pengukuran Variabel	65
3.6 Teknik Pengumpulan Data	66
1. Teknik Pokok.....	66
a) Angket.....	66
b) Observasi	67
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	68
1. Uji Validitas	68
2. Uji Reliabilitas	69
3.8 Teknik Analisis Data	71
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	71
2. Uji Prasyarat Analisis	72
3. Analisis Data	73
3.9 Langkah-Langkah Penelitian.....	75
3.10 Pelaksanaan Uji Coba Angket	77
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	84
1. Sejarah Singkat MTs Negeri 1 Tanggamus	84
2. Visi dan Misi MTs Negeri 1 Tanggamus	86
3. Tujuan MTs Negeri 1 Tanggamus	86
4. Sarana dan Prasarana MTs Negeri 1 Tanggamus	87
5. Keadaan Guru MTs Negeri 1 Tanggamus	87
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	88
1. Pengumpulan Data	88
2. Penyajian Data.....	88

a. Penyajian Data Indikator <i>E-Learning</i>	89
b. Penyajian Data Akumulasi <i>E-learning</i> (Variabel X).....	98
c. Penyajian Data Indikator Literasi Digital Siswa.....	100
d. Penyajian Data Akumulasi Literasi Digital Siswa (Variabel Y).....	104
4.3 Analisis Data Penggunaan <i>E-learning</i> (Variabel X) dan Literasi Digital Siswa (Variabel Y)	106
1. Uji Prasyarat	106
2. Uji Analisis Data	109
3. Uji Hipotesis.....	111
4. Uji Koefisien Determinasi	112
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	113
1. <i>E-Learning</i> (Variabel X)	115
2. Literasi Digital Siswa (Variabel Y)	129
3. Pengaruh Penggunaan E-Learning Dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	134
V. KESIMPULAN DAN SARAN	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran	144

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Peraturan Guru PPKn dalam Penggunaan <i>E-Learning</i>	11
Tabel 3.1 Jumlah Peserta didik MTs Negeri 1 Tanggamus.....	61
Tabel 3.2 Sampel Peserta Didik kelas VII MTs Negeri 1 Tanggamus.....	62
Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas	70
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) kepada Sepuluh Responden diluar Populasi menggunakan bantuan SPSS 20	78
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) kepada Sepuluh Responden diluar Populasi menggunakan bantuan SPSS 20	79
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Angket (Variabel X) kepada 10 Responden diluar populasi	81
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Angket (Variabel Y) kepada 10 Responden diluar Populasi.....	80
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Indikator Motivasi Diri Sendiri	90
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Indikator Komunikasi.....	92
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Efisiensi	94
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Teknologi.....	96
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Akumulasi <i>E-learning</i>	99
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Kemampuan Memahami Literasi.	101
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Kemampuan Menguasai Informasi	103
Table 4.8 Distribusi Frekuensi Akumulasi Literasi Digital Siswa	106
Table 4.9 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS 20.	107
Tabel 4.10 Hasil Uji Linieritas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 20.	108
Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS 20.	109
Table 4.12 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS 20.....	113

Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Variabel x dan Y137

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	58

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan evolusi zaman semakin berkembang, salah satunya yaitu bidang informasi karena dalam hal ini teknologi merupakan hal yang sangat penting yang bisa menunjang aktivitas yang bisa mempermudah setiap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat sendiri yang juga dapat mengimplementasikannya sebagai konteks yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun dapat digunakan sebagai penunjang komunikasi yang dibutuhkan.

Semakin kompetitif perkembangan zaman menuntut generasinya menjadi kreatif dan inovatif serta memiliki kecerdasan yang menuntut generasi saat ini haus akan bacaan baik dari dalam dan dari luar agar bertambah literasi. Generasi sekarang menganggap bahwa literasi merupakan kegiatan yang sangat membosankan (Suranggana, 2017). Budaya literasi masih sangat rendah karena dapat kita lihat bahwa *life skill* merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam mendapatkan kemampuan dalam kehidupan yang sukses terutama mengerti akan kecanggihan teknologi yang ada (Adha, 2019).

Literasi digital merupakan salah satu anugerah dalam perkembangan dan kemajuan teknologi. Literasi digital adalah dimana manusia dapat memahami dan memaknai konten-konten digital yang terdapat diberbagai media, konten tersebut tidak hanya memahami hal yang berkaitan dengan membaca dan menulis. Literasi digital pada saat ini memudahkan masyarakat dalam memanfaatkan serta mengakses teknologi, dapat diketahui penerapan dan manfaat literasi digital menurut

(Sumiati & Wijonarko, 2020) : 1) wawasan individu semakin bertambah ketika mencari dan memahami berbagai informasi dan digunakan sebagai bahan pembelajaran yang ada dalam media digital 2) menumbuhkan kemahiran seorang siswa dalam mencari, mengetahui suatu informasi serta memahami dan mencerna informasi yang ada agar lebih kritis 3) kemampuan verbal individu meningkat dengan baik 4) konsentrasi dan daya fokus siswa semakin berkembang 5) kemahiran siswa dalam menulis dan membaca informasi digital semakin bertambah.

Hal ini menyebabkan literasi digital sangat berguna dan dapat diterapkan dengan baik pada bidang pendidikan karena sangat dibutuhkan siswa dalam penggunaannya. Literasi digital sangat mengefektifkan interaksi dan komunikasi. Pada dasarnya siswa harus memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak agar dapat menyajikan teks dan gambar pendukung sebagai grafik serta ilustrasi dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Irhandayaningsih, 2020).

Literasi merupakan budaya yang dibiasakan dalam hal membaca dan menulis dapat dipahami bahwa literasi sebagai kemampuan dalam bidang membaca karena ketika peserta didik membaca merupakan suatu ungkapan dalam mengeja sebuah lambang-lambang bahasa yang bisa dijadikan sebuah pengertian yang memiliki arti dalam bahasan. Menulis mengungkapkan suatu bahasan yang diukirkan dengan lambang bahasa yang dapat membentuk sebuah pengertian. Literasi bukan hanya kegiatan membaca atau menggoreskan setiap bait atau kalimat yang ada dalam tulisan, tetapi harus dipahami makna dan arti dalam bacaan tersebut sehingga bisa dijadikan sebagai sumber ilmu yang dapat digunakan kedepan, akan tetapi budaya literasi sendiri masih sangat rendah.

Generasi Indonesia menganggap buku hal yang membosankan. Buku bukan hanya menjadi sumber literasi satu-satunya, bahwa *smartphone* merupakan salah satu sumber dari segala sumber yang dapat diperoleh dalam literasi penggunaannya yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam belajar maka dari itu fungsinya sangat banyak sekali salah satunya sebagai literasi digital. *Smartphone* memuat semuanya, akan tetapi terdapat hal positif dan negatif yang diperoleh, literasi digital sangat dibutuhkan akan tetapi banyak siswa sekolah yang belum paham dan memilih terbuai dalam kesibukan bermain sosial media padahal dalam memanfaatkannya dapat mereka gunakan dengan baik, namun pada dasarnya literasi digital merupakan bagaimana kebijakan masyarakat dalam menggunakan atau menjalankan cara bermedia digital atau internet dengan baik.

Literasi digital merupakan kemampuan individu yang diperoleh melalui kemahiran dalam menggunakan teknologi digital dengan alat komunikasi dimana dapat mengolah informasi, mengakses, menganalisis dan digunakan sebagai tempat orang lain bisa berpartisipasi secara aktif dengan menyalurkan ide dan gagasannya dalam menggunakan teknologi digital. Literasi digital sangat berperan penting untuk pendidikan dimana literasi bisa berkembang dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi dalam pembelajaran agar dapat mendorong rasa ingin tahu yang siswa miliki.

Teori yang dapat menjelaskan mengenai literasi digital adalah konsepsi Bawden (2008) bahwa literasi digital menghubungkan literasi komputer dan literasi informasi. Jika diuraikan secara mendetail literasi digital menurut Bawden sendiri ada empat komponen yaitu kemampuan dasar literasi (baca tulis), latar belakang pengetahuan informasi (tingkat intelektualitas), keterampilan di bidang TIK, serta

sikap dan perspektif informasi (*attitude and perspective*).

Giltser (1997) menjelaskan bahwa konsep literasi digital bukan hanyamengenai kemampuan untuk membaca saja, tetapi juga membaca dengan makna dan mengerti. Tujuan dari penjelasan Giltser mengenai literasi digital adalah bukan hanya kemampuan membaca yang harus kita miliki dalam berliterasi tetapi juga kemampuan dalam mencari tahu apa yang belum mengerti dalam pemahaman literasi tersebut.

Kemampuan memahami sebuah informasi dan menyaring berbagai informasi, dapat memilih mana yang bisa dijadikan bahan bacaan mana yang tidak untuk dijadikan sebuah bahan bacaan dan bisa mengevaluasi serta dapat mengintegrasikan dalam berbagai format yang disediakan oleh komputer termasuk bisa mengevaluasi dan menafsirkan informasi secara kritis.

Penyebab kemajuan iptek yang sangat pesat membuat siswa harus benar-benar memperhatikan apa yang mereka baca melalui internet dan harus paham akan bacaan tersebut dalam hal ini IPTEK mengakibatkan perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan siswa, masyarakat dan lainnya (Yanzi, 2019).

Tantangan besar dalam melakukan penerapan literasi digital terdapat dalam internal sekolah tersebut karena dalam situasi pembelajaranguru harus bisa memiliki kemampuan yang memadai dalam bidang literasi sendiri walaupun masih banyak guru yang masih menyesuaikan diri bagaimana caramemahami dan menggunakan teknologi digital dengan baik karena masih kurangnya kebijakan program literasi digital, dan juga sebelum dilakukannya pembelajaran berlangsungseharusnya sekolah sendiri melakukan program literasi digital supaya peserta didik mampu memahami dalam kemampuanmenelusuri, mengevaluasi dan mengolah serta mencari

informasi secara efektif dan efisien (Kurnianingsih, 2017).

Pembelajaran yang digunakan harus lebih berperan sebagai wahana untuk pembiasaan siswa agar rasa kesadaran dalam diri siswa ada, dan juga untuk hidup yang lebih baik lagi. Ketika siswa tidak mempelajari literasi digital dengan baik, dan diketahui bahwa konteks cakupan teknologi internet yang sangat luas menyebabkan kemungkinan hal negatif akan banyak diperoleh karena kurang cakap dalam literasi digital siswa. Berdasarkan kominfo anak yang telah mengakses internet telah mencapai 30 juta anak lebih dalam penggunaan media digital, kebanyakan anak mengakses internet sendiri menggunakan *smartphone*, *laptop*, komputer karena kebanyakan anak dalam menggunakan internet sendiri memiliki motivasi sebagai media hiburan dan juga sebagai media komunikasi bukan memanfaatkan sebagai media belajar.

E-learning merupakan sistem belajar yang menggunakan internet, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini banyak sekali memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik mengakses pembelajaran secara mudah dan dapat mengaktifkan siswa untuk belajar dimana saja (Dahiya, 2012). *E-learning* sangat berpotensi untuk membuat proses belajar lebih efektif untuk memudahkan interaksi guru, siswa dalam pembelajaran menjadi lebih luas. Terutama dalam pengaksesan bahan ajar yang dibagikan oleh guru dapat diakses dengan mudah dan juga bahan ajarnya akan terbuka lebih luas. Guru dan siswa dapat melakukan interaksi dengan melalui aplikasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Setidaknya ada empat komponen yang sangat penting dalam hal membangun budaya belajar menggunakan *e-learning* di sekolah.

Pertama siswa dituntut secara mandiri dalam melakukan pembelajaran dengan arahan guru dalam penggunaan *e-learning* dan juga mampu mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran dan mengarahkan, serta memotivasi dirinya. Kedua guru mampu mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya serta keterampilan yang cakap dalam memahami dan memfasilitasi pembelajaran tersebut. Ketiga dengan adanya ketersediaan infrastruktur yang memadai dan yang keempat adanya administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran.

Mathew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* (Bloomsburg, 2006) mendefinisikan: *E-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Adanya keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang-pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari *e-learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari jarak jauh yang teknologinya memiliki peralatan yang sesuai yang dapat diakses oleh jaringan atau internet.

Hartono dalam bukunya *E-learning Tools and Technologies* (2001). *E-learning* adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan- kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka,

fleksibel dan terdistribusi. Pemahaman buku tersebut dapat disimpulkan *e-learning* memiliki fungsi yang sangat mempermudah dalam melakukan pembelajaran dan bisa menciptakan pengalaman belajar yang baru dan juga memberikan hal-hal yang inovatif dalam penggunaannya sendiri berpusat kepada peserta didik dan bebas untuk mengaksesnya. Menggunakan perangkat teknologi dan aplikasi lebih mempermudah siswa dan membuat siswa belajar dalam mengembangkan kemajuan teknologi yang ada (Parikesit, 2021).

E-learning banyak memiliki arti dalam penggunaannya karena *e-learning* sendiri memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* yang berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajarannya dimana dilakukan pada saat bersamaan antara guru dan peserta didik, hal ini bisa menjadikan pembelajarannya lebih kepada interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara *online* dan biasanya pendidik memberikan materi langsung kepada peserta didik dengan menggunakan ppt yang telah dibuat lalu ditampilkan dan dijelaskan secara langsung dan peserta didik juga bisa bertanya melalui chat window dalam hal ini bisa dikategorikan aplikasi yang masuk dalam tipe *synchronous* sendiri seperti *zoom meeting*, *google meet* dan lainnya.

Tipe ini lebih kepada gambaran pada kelas nyata, namun masih bersifat *virtual*. *Asynchronous* sendiri lebih kepada gambaran kelas yang tidak pada waktu bersamaan pengaksesannya bisa pada waktu yang berbeda dengan guru pada saat memberikan materi dalam tipe ini peserta didik bisa mengakses materi dimana saja dan pembelajarannya dapat berbentuk membaca, simulasi, tes, kuis dan penampilan tugas. Pembelajaran elektronik atau biasa disebut dengan *e-learning* sendiri sudah dimulai sejak tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan hal yang penting untuk dipelajari di sekolah. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran tersebut mayoritas hafalan. Guru membawa kecenderungan dalam menggunakan metode belajar ceramah yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung padahal seperti yang dikatakan Winataputra, PPKn memiliki misi dalam menumbuhkan potensi yang besar bagi peserta didik yang dimana agar memiliki *civic intelligence*, *civic participation* serta *civic responsibility* karena dalam materi-materi yang diajarkan memegang teguh watak sebagai warga negara Indonesia dalam konteks peradaban Bangsa Indonesia yang berideologi Pancasila pada dasarnya untuk mencapai tujuan itu sendiri PPKn memiliki karakteristik dimana memuat *civic knowledge*, *civic skill* dan *civic disposition* (Winataputra, 2001, 2006).

Civic knowledge berhubungan dengan pengetahuan kewarganegaraan yang dimiliki hal-hal yang berkaitan dengan kewarganegaraan harus banyak diketahui dimana siswa sendiri diajarkan bagaimana konsep dalam kesatuan persatuan sedangkan *civic skill* yang terkait dengan keterampilan sendiri berkaitan dengan keterampilan kewarganegaraan yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan dimana siswa mampu menerima perbedaan dan bisa hidup berdampingan satu dengan yang lainnya dan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat, sedangkan *civic disposition* lebih kepada karakter individu perwujudannya dalam bentuk kesopanan, toleransi, loyalitas, kesusilaan dan juga kebersamaan (Branson, 1999).

Hubungan antara penggunaan e-learning dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan hal dalam mengintegrasikan dalam penggunaan teknologi komputer pada mata pelajaran PPKn dimana sebagai tuntutan dan tantangan yang harus diterima, banyaknya perubahan paradigma dalam belajar dari *outside-guided* menjadi *self guided* dan dari *knowledge-as possession* menjadi *knowledge-as possession* sedangkan tantangannya yaitu adanya kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa.

Siswa yang memiliki pemikiran yang kritis dalam pembelajaran PPKn sendiri akan bertindak demokratis sesuai dengan norma yang ada dan juga terdapat nilai-nilai yang ditekankan dan dikembangkan melalui pembentukan dan pengembangan sikap dalam kehidupan sehari-hari dan juga dibutuhkannya analisis mendalam dalam melaksanakan pembelajaran. Pelajaran PPKn bisa dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan digital yang ada. Pembelajaran akan menunjukkan kualitas dan output yang telah ditargetkan sesuai dengan tujuan pembelajarannya (Juwandi, 2020).

Hardini (2015) menjelaskan bahwa mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan untuk peserta didik agar mampu untuk memiliki jiwa intelektual yang tinggi dapat berpikir secara rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan agar siswa dapat menggunakan hak dan kewajibannya dengan baik agar menjadi warga negara yang cerdas, bijaksana dan terampil serta memiliki ciri khas karakter yang sesuai dalam nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sendiri berperan sebagai penumbuh etika digital yang baik bagi peserta didik, meliputi banyak hal seperti pemahaman dalam penggunaan digital, penggunaan secara positif, menjadikan peserta didik manusia yang bertanggung jawab serta bagaimana cara berkomunikasi dengan baik. PPKn dapat efektif digunakan sebagai media untuk menumbuhkan dan mengembangkan bagaimana literasi digital siswa dapat berlangsung jika guru tersebut menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Cara menumbuhkan rasa melek digital yang harus dilakukan kepada peserta didik dengan cara menumbuhkan karakter kewarganegaraan digital yang terdapat dalam diri siswa dengan melalui PPKn (Benaziria, 2018).

Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat bertanggung jawab dan memiliki peran yang strategis dalam menjadikan peserta didiknya sebagai warga negara digital yang bertanggung jawab karena dalam menunjukkan bahwa hasil penetrasi media yang dilakukan Indonesia merupakan penikmat media yang sangat tinggi karena ponsel sebagai salah satu alat elektronik yang sangat tinggi digunakan dalam pengaksesan, yakni (104%), lalu disusul dengan televisi sebanyak (95%), *smartphone* (67%), radio (47%), surat kabar juga diakses sebanyak (25%) dan internet (24%), serta majalah (13%) (Imawan, 2014).

Penyebaran penetrasi media sendiri bisa dilihat bahwa memahami literasi digital sejak dini sangat berguna bagi kelangsungan kehidupan siswa pada era memasuki *society* 5.0 peserta didik dan masyarakat perlu memiliki kecakapan untuk menggunakan segala media dan ditambah lagi peran guru PPKn dalam menggunakan media pembelajaran dimana harus menumbuhkan rasa disiplin siswa dengan menegakkan hal yang berkaitan dengan aturan, waktu

dan sikap pada saat mata pelajaran PPKn sedang berlangsung karena berdasarkan fakta yang ada di lapangan sendiri bahwa guru sering kali memberikan aturan dalam pembelajaran berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1.1 Peraturan Guru Mata Pelajaran PPKN dalam Penggunaan *E-learning*

No	Peraturan Untuk Siswa	Pelanggaran Siswa
1	Memberikan batasan absen sesuai Jam yang telah ditentukan melalui Web <i>E-Learning</i>	Siswa sering kali tidak melakukan absen walaupun telah diingatkan oleh guru mata pelajarannya sendiri
2	Mengumpulkan Tugas Sesuai tenggat waktu yang dikumpulkan	Banyak siswa yang telat dan tidak mengumpulkan tugas walaupun telah diingatkan oleh gurunya
3	Memiliki Etika Digital yang baik dalam berinteraksi melalui aplikasi Whatsapp	Siswa sering kali membuat kegaduhan dalam berinteraksi walaupun guru telah menegur Mereka

Sumber: Hasil Pra-Penelitian

Tabel tersebut menjelaskan bagaimana guru memberikan aturan kepada siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-learning* dan ada beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh siswa sendiri karena dengan adanya peraturan ini siswa tidak menganggap remeh pembelajaran tersebut walaupun pembelajaran menggunakan *e-learning*. Namun berdasarkan wawancara dengan salah satu guru PPKn dia menjelaskan banyak sekali siswa yang melanggar aturan-aturan yang telah diberikan walaupun guru telah mengingatkan dan memberikan teguran atas apa yang sering sekali dilakukan oleh siswa.

Wulandari (2018) mengemukakan bahwa ‘guru harus mampu mengembangkan profesi pendidik serta menjalankan tugasnya dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran yang mengikuti zaman’. Artinya bahwa sebagai guru harus memiliki

sifat yang mengikutiarus perkembangan zaman karena semakin maju perkembangan zaman cara belajar dan mengajar dalam sistemnya akan semakin berbagai macam dan pada tahun 2018 sebanyak 62,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon seluler dan 20,05% rumah tangga yang memiliki komputer dari situ dapat diketahuibahwa hal tersebut sudah menjadi kebutuhan manusia dalam menggunakan teknologi apalagi di masa pembelajaran daring sendiri teleponseluler merupakan salah satu alat yang sangat penting digunakan dalam belajar (BPS, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Fitria selaku Guru PPKN di MTs Negeri 1 Tanggamus ditemukan permasalahan bahwasanya siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam penggunaan *e-learning* sendiri masih sangat rendah banyaknya siswa yang tidak memperhatikan saat kelas berlangsung, banyak siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas, dalam pengaksesan *e-learning* sering mengalami kendala sehingga guru sering kali harus mengeluarkan tenaga ekstra dan mengarahkan siswa dalam penggunaannya dan juga penyebab yang paling utama siswa sangat malas membaca baik membaca materi dalam pembelajaran dan alasan jaringan sering kali menjadi alasan utama penyebab siswa tidak memperhatikan pembelajaran menggunakan *e-learning*.

Cara-cara pengaksesan dalam penggunaan *e-learning* cukup mudah walaupun sering kali guru memberikan tahapan-tahapan dalam mengakses *e-learning* yang digunakan dan setiap hari merekaberusaha mempersiapkan materi sebaik mungkin untuk diberikan kepada siswa. Strategi pembelajaran *e-learning* sangat berpengaruh dalam memotivasi siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, karena kebanyakan guru memberikan pembelajaran satu arah kepada siswa mengakibatkan siswa menjadi bosan dan jenuh dalam belajar (Adha, 2010).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MTs berjalan dengan baik walaupun masih ada siswa yang kurang mematuhi aturan dalam pembelajaran seperti berkata yang tidak baik, melakukan hal yang melanggar saat pembelajaran berlangsung, pihaksekolah selalu akan menindak tegas jika siswa melakukan pelanggaran.

Kemampuan literasi digital siswa yang terdapat di MTs Negeri 1 Tanggamus untuk kelas 7 sendiri sebagian sudah mengerti dalam memahami bagaimana pembiasaan literasi digital dengan baik dan paham, mereka sering kali untuk memberikan rekomendasi untuk gurunya menggunakan aplikasi ini saat pembelajaran berlangsung. Namun banyak siswa yang tidak memahami dan memiliki karena tidak mendengarkan perintah guru saat pembelajaran, mereka akan lebih fokus kepada kegiatan yang membuat mereka senang seperti bermain *game*, bermain media sosial menyebabkan siswa tidak fokus dan menyepelkan pembelajaran, tugas yang ada dalam *e-learning*. Ibu Fitria sendiri berkata bahwa dari beberapa kelas yang telah diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri bahwa 60% anak yang memiliki pembiasaan literasi digital baik dan 40% anak belum mengerti bagaimana cara berliterasi digital dengan baik.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini maka apakah siswa memiliki tingkat pembiasaan dalam berliterasi digital dengan baik apalagi selama pembelajaran *e-learning* berlangsung dan bagaimana strategi dan peran guru pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam mengatasi hal tersebut. Ketika menanggapi permasalahan penelitian tersebut maka akan dilakukannya sebuah penelitian dengan judul ‘’Penggunaan *E-Learning* Dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya pemahaman siswa dalam penggunaan *e-learning*
2. Kurangnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn
3. Rendahnya minat literasi digital siswa MTs Negeri 1 Tanggamus.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka diperlukannya batasan masalah agar permasalahan yang akan diteliti lebih terfokus pada permasalahan tersebut tidak terlalu luas sehingga bisa lebih memfokuskan pada masalah yang ada untuk itu penulis membatasi masalah yang akan diteliti adalah: Pengaruh Penggunaan *E-Learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apa ada pengaruh penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui dan menjelaskan serta mendeskripsikan bagaimana penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memperoleh wawasan dalam ilmu pengetahuan mahasiswa prodi PPKn jurusan P. IPS mengenai penggunaan dalam pembiasaan literasi digital pada mata pelajaran PPKn dan juga cara guru dalam penggunaan *e-learning* dan pembiasaan literasi digital kepada siswa.

Pengaruh Penggunaan *E-learning* dalam pembiasaan literasi digital pada mata pelajaran PPKn dan juga cara guru dalam penggunaan *e-learning* dan menanamkan literasi digital kepada siswa.

2. Secara Praktis

a. Peserta Didik

Manfaat yang akan didapatkan oleh peserta didik adalah peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan cara baik dengan cara memahami literasi digital dengan baik dalam penggunaan *e-learning* serta tahu bagaimana beretikadalam literasi digital dan pembiasaan literasi digital dalam pembelajaran agar mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana cara memahami, mempelajari penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital serta memberikan arahan yang baik dalam pembelajaran berlangsung dan juga dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar.

c. Peneliti

Mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami bagaimana penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa dalam mata pelajaran PPKn sebagai tambahan wawasan peneliti yang dapat menjadi sumber dalam pengetahuan peneliti dalam literasi digital.

1.7 Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan dengan kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya PPKn pada kajian menambah pengetahuan sebagai siswa dalam hal penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn

2. Ruang Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah Pembiasaan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MTs Negeri1 Tanggamus tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Guru dan Siswa-siswi MTs Negeri 1 Tanggamus tahun pelajaran 2021/2022

4. Ruang Lingkup wilayah Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini berada di MTs Negeri 1 Tanggamus yang beralamat di Jl. Mujair No.200, Kuripan, Kotaagung, Kabupaten Tanggamus

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkan surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Nomor:6957/UN26.13/PN.01.00 2021 Pada tanggal 18
Oktober 2021

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang *E-Learning*

a) Pengertian *E-Learning*

Secara umum *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar diharapkan memberikan kemudahan dalam belajar dengan adanya penggunaan *e-learning* pembelajaran bisa digunakan. Penggunaannya harus benar-benar digunakan dengan baik dan mempermudah setiap guru dalam memfleksibelkan waktu dalam pembelajaran tanpa harus bertemu secara langsung. Beragam istilah yang telah dikemukakan oleh para ahli pakar teknologi informasi mengenai *e-learning*. Menurut Dong (dalam Kamarga. 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer oleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan. William & Sawyer (Abdul Kadir & Terra CH, 2003) mendefinisikan bahwa teknologi informasi adalah penggabungan antara komputer dengan jalur komunikasi yang memiliki kecepatan tinggi dimana didalamnya terdapat data, video dan suara yang mempermudah segala akses kehidupan manusia termasuk dalam pendidikan.

E-learning pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer digunakan sebagai istilah segala bentuk teknologi elektronik yang berbentuk internet, tape/audio, tv interaktif dan CD-ROM merupakan pembelajaran yang disampaikan secara

'*synchronously*'. (pada waktu yang sama) artinya pada penyampaian pembelajaran dilakukan secara langsung dengan menggunakan aplikasi pendukung dalam pembelajaran tersebut dan *asynchronously* artinya (pada waktu yang berbeda) dalam pengaksesan pembelajarannya sendiri tidak harus pada jam pembelajaran berlangsung (Rusman, 2008).

Secara khusus pendapat menurut (Clark & Mayer, 2003) mengenai *e-learning* mempunyai ciri-ciri antara lain:

- a. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, artinya saat pembelajaran berlangsung dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning* artinya adalah harus memiliki konten yang selaras dengan apa yang dipelajari dan dipaparkan.
- b. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan.
- c. Membangun pemahaman dan kemampuan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran baik secara perorangan atau kelompok. Artinya pemahaman dan kemampuan dalam pembelajaran perlu diberikan agar pembelajaran nantinya akan berlangsung secara baik.
- d. Menggunakan elemen-elemen seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajarannya, artinya dengan menggunakan hal tersebut salah satu cara agar dapat menarik minatbelajar siswa dalam pembelajaran tersebut meskipun dengan menggunakan *e-learning* pendidik harus tetap kreatif dalam berlangsungnya pembelajaran (Sanaky, 2009).

Mathew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* (Bloomsburg, 2006) mendefinisikan: *E-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa

harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. *E-learning* efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang-pergi. Jarak dieliminasi karena isidari *e-learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari jarak jauh yang dimana teknologinya memiliki peralatan yang sesuai yang dapat diakses oleh jaringan atau internet.

Hartono dalam bukunya *E-learning Tools and Technologies* (2001) menyebutkan bahwa *e-learning* adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *e-learning* dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja karena sejalan dengan Onno W Purbo (2002) bahwa *e-learning* adalah istilah yang digunakan dalam mendukung pembelajaran melalui teknologi elektronik internet.

Memanfaatkan berbagai atribut dan sumber teknologi *digital* dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Pemahaman buku tersebut disimpulkan *e-learning* memiliki fungsi yang sangat mempermudah dalam melakukan pembelajaran dan bisa menciptakan pengalaman belajar yang baru dan juga memberikan hal-hal yang inovatif dalam penggunaannya sendiri berpusat kepada peserta didik dan bebas untuk mengaksesnya dimanapun dan kapan pun.

Menurut Dong (dalam Kamarga. 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer oleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya, maksudnya adalah *e-learning* digunakan untuk kebutuhan siswa karena bisa memfleksibelkan waktu belajar dengan mudah dan pengaksesannya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus sesuai dengan jam pembelajarannya.

Berdasarkan dari pemaparan dan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *e-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan internet dengan menggunakan teknologi informasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa agar mempermudah dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja, dengan menggunakan media dan aplikasi pembelajaran mempermudah guru dan siswa tanpa harus tatap muka secara langsung tanpa harus bertemu dengan siswa penggunaan *e-learning* dengan pengaksesan yang bisa dilakukan saat jam pembelajaran berlangsung dan setelah jam pembelajaran berlangsung.

b) Tipe-Tipe *E-Learning*

Menurut Rosen (2009), dalam bukunya yang berjudul *E-Learning 2.0* menjelaskan bahwa ada 2 model utama dalam *e-learning*, yaitu *Synchronous* dan *Asynchronous*.

1. Synchronous

Pembelajaran dengan tipe ini biasanya sama saja dengan pembelajaran langsung di kelas hanya saja yang menjadi pembeda dalam pembelajaran menggunakan tipe ini dengan sebuah *conference call*, setiap siswa harus masuk ke halaman web yang sama dalam pengguna tipe *synchronous* dilakukan saat pembelajaran berlangsung biasanya aplikasi pembelajaran yang sering digunakan agar dapat bertatap muka secara langsung melalui tatap maya (Virtual) menggunakan *Zoom Meeting*, *google meet*, dan aplikasi lainnya yang bisa membantu pembelajaran dengan bertatap muka langsung. *Powerpoint* merupakan salah satu metode pengajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran ini karena pada dasarnya jika menggunakan *powerpoint* materi yang diperoleh diringkas lebih mudah dan bisa dimengerti oleh setiap siswa.

2. *Asynchronous*

Asynchronous tipe model ini guru terlebih dahulu memandu siswa dan memberikan arahan kepada siswa yang akan melakukan pembelajaran. Pembelajaran ini berbeda tipe dengan sebelumnya karena pembelajaran dengan tipe ini waktu mengaksesnya tidak harus saat jam belajar berlangsung. Konten pembelajarannya juga sudah terdapat dalam internet atau website dan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bisa mengakses pembelajaran tersebut dalam kurun waktu 24 jam perhari, dalam waktu tujuh hari perminggu hal tersebut mempermudah siswa dalam penggunaannya dalam mengakses materi-materi pembelajaran. Materi yang tersedia cukup baik, mendalam dan luas sehingga metode pembelajaran sendiri sangat memungkinkan. Oleh karena itu jika guru menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan powerpoint merupakan pilihan yang salah dalam tipe pembelajaran ini.

Kesimpulan dari kedua tipe model tersebut memiliki hal yang berbeda dalam pembelajaran menggunakan *e-learning* tipe pertama menggunakan aplikasi yang dimana langsung bisa bertatap muka seperti pembelajaran pada umumnya sedangkan tipe kedua pembelajarannya bisa diakses selama 24 jam dalam sehari tanpa harus mengikuti jam pembelajaran seperti biasanya.

c) **Komponen-Komponen *E-Learning***

Berdasarkan buku yang dibuat oleh Romi satria (2006), komponen yang membentuk *e-learning* adalah :

1. *Infrastruktur E-Learning*

Infrastruktur dalam pembelajaran *e-learning* sangat dibutuhkan karena bisa mendukung kelancaran dalam pembelajaran tersebut dengan adanya *personal computer* (PC), internet dan jaringan komputer berfungsi sangat besar bagi kelangsungan pembelajaran menggunakan *e-learning*, karena hal yang utama diperlukan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran adalah media

pendukung dan perangkatnya terlebih dahulu yang dibutuhkan sebab jika tidak adanya infrastruktur tersebut pembelajaran *e-learning* tidak akan berjalan dengan lancar.

2. Sistem dan aplikasi *E-Learning*

Sistem dan aplikasi memiliki fungsi yang sangat penting bagi komponen dalam *e-learning* karena dalam sistem perangkat yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, forum diskusi, pembuatan materi dan konten, sistem penilaian, sistem ujian online dan segala fitur yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang bisa terhubung dan berfungsi dalam pembelajaran itu sendiri dan juga manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS). LMS salah satu perangkat lunak banyak yang *opensource* sehingga kita bisa memanfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas.

3. Konten *E-Learning*

Konten pembelajaran yang biasa digunakan dalam *e-learning* sistem adalah multimedia based content dimana konten tersebut berbentuk multimedia interaktif atau konten yang berbentuk *text-based content*, konten yang dibuat biasanya berbentuk teks yang seperti ada dalam buku pelajaran biasanya. Konten tersebut disimpan pada *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapan pun dimana pun. Aktor yang ada dalam pelaksanaan *e-learning* adalah sebagai proses belajar mengajar yang kontroversial, perlu adanya guru yang membimbing dan siswa sebagai penerima bahan ajar dan juga administrator yang mengelola administrasi dalam komponen konten *e-learning* pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

d) Fungsi *E-Learning*

Ada 3 fungsi dalam pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran didalam kelas, yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (Komplemen) atau pengganti (substitusi) (Siahaan, 2002).

1. Suplemen (Tambahan)

Suplemen adalah setiap peserta didik memiliki kebebasan dalam hal memilih, apakah mereka akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak menggunakannya. Tidak adanya kewajiban atau keharusan yang ada bagi peserta didik sendiri untuk mengakses materi pembelajaran elektronik, sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan ilmu pengetahuan atau wawasan yang lebih dan akan lebih mengerti dan mengaksesnya bisa kapan saja dan dimana saja dan proses pembelajaran akan tergolong efektif jika komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan terjadi secara intensif (Yasol, 2014).

2. Komplemen (Pelengkap)

Komplemen berfungsi sebagai pelengkap apabila materi pembelajaran elektronik ini diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa dalam kelas (Lewis, 2002). Komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial. Pengayaan peserta didik bisa memahami materi secara cepat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik secara khusus untuk dikembangkan. Tujuannya agar semakin pembiasaan penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Program remedial jika peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran saat tatap muka oleh karena itu guru memberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

3. Substitusi (Pengganti)

Substitusi berfungsi sebagai pengganti karena memiliki tujuan dimana agar para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari siswa. Ada 3 alternatif model kegiatan yang pembelajaran yang dapat dipilih oleh peserta didik, yaitu:

- a. Sepenuhnya secara tatap muka
- b. Sebagian secara tatap muka
- c. Secara tatap muka
- d. Sepenuhnya melalui internet.

e) **Karakteristik *E-Learning***

Berdasarkan buku yang dibuat Effendi dan Zhuang (2005, p6), dapat diketahui karakteristik yang ada dalam *E-Learning* adalah :

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, Siswa dan pendidik mempermudah segala kegiatan pembelajaran mereka menggunakan media pembelajaran *e-learning* karena dalam berkomunikasinya lebih mudah tanpa harus dibatasi oleh hal-hal yang protokol atau aturan-aturan yang ada. Menggunakan *e-learning* akses siswa dalam belajar bisa dijangkau dengan cepat dan mudah dengan arahan guru siswa bisa mengakses berbagai materi pembelajaran yang akan mereka pelajari nantinya.
2. Memanfaatkan keunggulan teknologi yang ada dengan memanfaatkan hal tersebut siswa bisa menggunakan teknologi seperti handphone, komputer, laptop dan masih banyak lagi, dimana akses dalam keunggulan beberapa teknologi tersebut semuanya bisa digunakan dalam hal berkomunikasi, belajar dan lainnya.
3. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemampuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer, handphone, laptop.

f) Tujuan Dan Manfaat *E-Learning*

Tujuan penggunaan *e-learning* sebagai sistem pembelajaran adalah:

1. Pembiasaan kualitas belajar, siswa harus lebih banyak mengetahui bahwa ilmu itu luas dan mudah diaksesnya tidak harus berpatokan kepada guru yang memberikan pembelajaran dimana pembelajarannya sendiri bisa diakses dengan mudah menggunakan *e-learning*.
2. Mengubah budaya mengajar pengajar dengan adanya hal tersebut bahwa tujuannya pengajar tidak harus berpatokan kepada buku saja, dimana pengajar sendiri bisa mengakses materi-materi baru yang tidak ada di buku dan bisa dikembangkan menjadi bahan ajar sendiri dan juga bisa menambah referensi dalam hal mengubah gaya mengajar agar tidak monoton.
3. Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
4. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat dan juga diperlukannya komunikasi karena merupakan salah hal yang sangat penting untuk pembelajaran dimana komunikasi adalah proses penyampaian pesan (Berelson dan Stainer, 1964).
5. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru. Menggunakan *e-learning* hal-hal baru yang akan diterima oleh siswa akan membuat siswa mengetahui banyak ilmu baru yang bisa diakses menggunakan *e-learning* sendiri (Sanaky, 2009).

Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e-learning* adalah :

1. Perubahan budaya belajar dan meningkatkan mutu pembelajaran siswa dan guru.
2. Perubahan pertemuan dalam pembelajaran yang dimana tadinya yang tidak terfokus pertemuan tatap muka dan pertemuan.dalam pembelajaran *e-learning* yang dimana tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
3. Materi yang mudah diakses melalui website *e-learning* dan dapat dikembangkan oleh siswa dan mungkin juga masyarakat.
4. Pengayaan dalam ilmu pembelajaran sendiri sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.
5. Menciptakan *competitive positioning* dan pembiasaan *brand image*.
6. Peningkatan kualitas pembelajaran serta kualitas layanan.
7. Mengurangi biaya operasi dan pembiasaan pendapatan.
8. Interaktivitas belajar meningkat karena tidak adanya batasan waktu.
9. Pembelajar lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya.

Kesimpulannya bahwa tujuan dan manfaat dari *e-learning* membantu siswa lebih kepada menggunakan dan mengakses serta memfungsikan media tersebut secara luas dan memberikan ajaran-ajaran baru dalam penggunaannya karena *e-learning* sendiri sangat luas cakupannya jika digunakan dalam pembelajaran.

g) Kelebihan Dan Kekurangan *E-Learning*

Menurut Kristy Delvecchio dan Megan Loughney (2006), *e-learning* sangat berguna bagi pendidikan dan perusahaan serta untuk semua tipe pelajar. *E-Learning* sangat terjangkau, menghemat waktu dan memiliki hasil yang dapat diukur. *E-Learning* mempunyai berbagai kelebihan yaitu:

1. Mengurangi biaya *e-learning* lebih hemat dibanding cara belajar konvensional dimana hemat waktu dan juga uang yang biasanya dihabiskan saat dalam transportasi sedangkan jika menggunakan *e-learning* dimana aksesnya dari berbagai lokasi dan tidak menggunakan biaya transportasi, siswa cukup diam dirumah dan langsung bisa menerima pembelajaran.
2. Fleksibilitas, *e-learning* memiliki akses yang mudah dimana dan kapan saja, dapat diketahui bahwa pendidikan tersedia kapan saja dimana saja dibutuhkan. *E-Learning* bisa digunakan diberbagai tempat seperti kantor, rumah, jalan dan aksesnya bisa sampai 24 jam sehari dalam seminggu. *E-Learning* juga memiliki pengukuran terhadap hasil belajar yang dapat dibuat agar instruktur dan pelajar dapat mengetahui apa saja yang telah dipelajari, kapan saja mereka ingin menyelesaikan pelajaran dan bagaimana hasil yang telah mereka capai.
3. Siswa sangat senang menggunakan *e-learning* karena mengakomodir cara belajar yang berbeda, pelajar dapat mengambil keuntungan belajar sesuai yang diinginkan mereka dan juga efisiensi ukuran tingkat penggunaan sumber daya dalam melakukan pekerjaan terutama dalam suatu kegiatan yang dapat mempermudah dan mempercepat kegiatan tersebut (Sedarmayanti ,2014).
4. *E-Learning* mendorong siswa membaca dengan teliti melalui informasi yang diperoleh menggunakan *hyperlink* dan situs web seluruh dunia. Siswa dapat menemukan banyak informasi yang menambah wawasan mereka dalam situs pribadi. *E-Learning* memungkinkan siswa memilih

bahan ajar yang sesuai mereka pelajari dan juga sesuai dengan tingkat pengetahuan mereka. *E-Learning* bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan memenuhi kebutuhan individu peserta didik.

5. *E-Learning* membantu siswa mengetahui perkembangan internet dan bisa menjelajah lebih luas mengenai hal yang berkaitan dengan internet. Pengetahuan ini akan membantu siswa untuk mengambil tanggung jawab pribadi untuk pembelajaran mereka sendiri.

Menurut Jane Bell (2007), kelebihan *e-learning* bagi seorang pelajar atau siswa adalah adanya penawaran yang unik dari segi fleksibilitas dan *control* dalam pengalaman belajar mereka, sehingga mereka dapat memilih waktu dan tempat untuk belajar serta dapat mengatur kegiatan pembelajaran mereka.

Menurut Kristy Delvecchio dan Megan Loughney (2006), *E-Learning* mempunyai beberapa kekurangan, yaitu :

1. Pelajar harus memiliki akses ke komputer dan internet.
2. Pelajar harus memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai keterampilan aplikasi komputer yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*, seperti internet *browser*, *email* dan lainnya.
3. Membutuhkan koneksi internet yang baik.
4. Siswa saat melakukan pembelajaran menggunakan *e-learning* akan berhenti belajarnya karena akan bingung dalam mencermati pembelajarannya akibat banyaknya tenggang waktu dalam pembelajaran dengan kata lain tenggang waktu tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan dan akan membuat siswa gagal dalam memahami pelajaran.

5. Siswa akan sangat jauh dengan infrastruktur karena kurangnya bantuan infrastruktur tidak selalu ada untuk membantu sehingga pelajar harus disiplin dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bantuan infrastruktur.
6. Siswa harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik, hal ini disebabkan pembelajaran dilakukan tidak tatap muka terkadang sering terjadinya salah pengertian pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Tinjauan Tentang Literasi Digital

a) Pengertian Literasi Digital

Literasi digital merupakan salah satu hal yang wajib dipelajari, paham, dan dimengerti oleh masyarakat terutama untuk siswa yang masih duduk dibangku sekolah karena dunia pada saat ini berada di revolusi industri 4.0 dan menuju era *society* 5.0 pemahaman untuk literasi digital dengan baik sangat diperlukan karena era ini kehidupan banyak dikuasai dan dikendalikan oleh internet dan hampir semua hal yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat berkaitan dan terhubung dengan internet.

Lee (2014) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format (teks, gambar, audio, video, dan animasi) dan berbagai sumber yang tersaji melalui perangkat elektronik. Maksud dari pengertian tersebut adalah saat akan melakukan sesuatu hal harus memerlukan pemahaman yang besar dalam penggunaannya misalkan saat akan menggunakan informasi teks, memerlukan tata cara dalam pengetikan saat akan mengirimkan pesan kepada seseorang, kemampuan memahami gambar dan memberikan informasi dimana sebagai pengguna media kita wajib memilah mana gambar yang bisa dibagikan dan mana gambar yang tidak bisa dibagikan kepada pengguna media digital lain untuk konsumsi public untuk penggunaan

informasi audio, video dan animasi. Kemampuan dalam menggunakan hal tersebut diperlukan penggunaan dengan benar karena untuk memahami hal ini sangat luas jangkauannya sebagai pengguna media kita harus pintar-pintar dalam memahami penggunaannya. Kemajuan teknologi sendiri harus membawa siswa mampu memahami literasi dengan baik dan juga harus seimbang dengan kemampuan umum lainnya (Fatmawati & Safitri, 2020).

Literasi digital digunakan untuk penemuan informasi dan pemanfaatan informasi yang telah dikemas melalui platform digital yang dibuat untuk kepentingan masyarakat sebagai input pemikiran. Literasi digital juga memerlukan pemahaman yang berulang-ulang, serta analisis yang mendalam untuk memberikan penilaian terhadap sebuah informasi yang diperoleh agar bisa dievaluasi mana informasi yang bisa diterima mana yang harus diabaikan. Sementara itu Sense Media (2009) mendefinisikan bahwa literasi adalah kemampuan memanfaatkan teknologi, memaknai dan memahami, serta menilai kredibilitas informasi yang ada pada konten digital. Menurut Stephen P. Robbin (1998) kemampuan adalah kapasitas manusia untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik dengan berbagai tugas yang diberikan agar tersusun dengan baik dan benar. Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa setiap orang bisa memanfaatkan adanya teknologi dengan baik serta penggunaan teknologi tersebut bisa dipahami dan tidak digunakan untuk hal yang negatif dan juga bisa membedakan mana informasi yang bisa dipercaya mana yang tidak untuk dijadikan konsumsi *public*.

Bawden (2001) ‘’ mendefinisikan mengenai literasi digital bahwa literasi digital berasal dari literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer sendiri berkembang pada tahun 1980 dimana komputer mikroyang semakin luas dipergunakan, dalam berbagai lingkungan seperti lingkungan bisnis dan juga

masyarakat. Namun literasi informasi baru menyebar luas pada tahun 1990 karena informasi sudah semakin tersusun dengan baik dan akses internet nya semakin disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.” Pendapat bawden mengenai literasi digital adalah lebih banyak berkaitan dengan keterampilan teknik akses dengan kata lain cara akses internet dengan baik seperti apa, merangkai, memahami dan menyebarluaskan informasi. Literasi digital sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik karena memerlukan pendekatan budaya dalam pembelajarannya dan juga memfilterisasi semua informasi yang akan diterima peserta didik (Darwanto et al, 2020).

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw (2011) menyebutkan dalam tesisnya mengenai apa itu literasi digital ‘*What is ‘digital Literacy’?*’ mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial dalam mengembangkan literasi digital itu sendiri, dimana dapat kita ketahui sebagai berikut.

- a) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks penggunaan dunia digital, pemahaman dari penggunaan dunia digital wajib diketahui karena banyak sekali hal yang berkaitan dan harus tahu apa saja yang terdapat dalam dunia digital tersebut seperti cara menggunakan media digital, etika dalam penggunaan media, bisa meminimalisir hal negatif dalam penggunaan media digital yang sangat berkaitan erat dengan dunia digital.
- b) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten, saat masuk dunia digital otomatis akan banyak hal-hal menarik yang ada dari situ bisa dilihat mana saja konten- konten yang menarik dan positif bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari- hari. untuk *creator* dalam pembuatan konten tersebut harus pintar dalam menggambarkan ide dan memberikan pesan dan kesan yang menarik dalam pembuatannya karena jika sebaliknya akan

banyak kritik yang muncul dalam konten tersebut sehingga nilai plus yang terdapat dalam konten tersebut akan hilang.

- c) Konstruktif, yaitu reka cipta yang ahli dan faktual dimana bisa menciptakan penemuan baru serta inovasi-inovasi yang bisa dibuat bagi yang ahli dalam bidang media digital dan dibuat sesuai dengan fakta yang ada dan berdasarkan data-data.
- d) Komunikatif yakni memahami kinerja jejaring dan komunikasi dalam arti bahwa sebagai pengguna media digital kita harus paham bagaimana etika berkomunikasi dalam dunia digital karena pada zaman ini jika kita berkomunikasi dalam media digital tidak sesuai, seperti mengundang *hate speech* untuk orang sekitar maka UU ITE akan bertindak dalam penanganan ini.
- e) Kepercayaan diri, pertanggung jawab sebagai pengguna media harus bisa mempertanggung jawabkan apa yang diperbuat dalam bermedia sosial.
- f) Kreatif, dalam penggunaan media ini saat kita memiliki ide yang sangat bagus dan imajinasi yang tinggi serta bisa membawa dampak positif saat suatu karya dalam media itu diciptakan akan terciptanya hal yang mengundang ketertarikan orang lain dan apresiasi mereka terhadap karya kita sendiri.
- g) Kritis, bersikap kritis dalam menyikapi konten adalah hal yang harus ditanamkan pada diri sendiri bisa membedakan mana hal yang harus dikritisi mana yang harus dijadikan acuan kita dalam bermedia digital dan juga harus bisa menerima masukan, kritik dan saran dari orang lain supaya apa yang kita buat bisa berkembang dan tidak monoton.

Delapan elemen esensial dalam literasi digital adalah banyak hal-hal yang harus diketahui, bahwa literasi digital itu sangat penting sebelum kita terlalu jauh mengenal dunia digital itu sendiri.

Kemampuan literasi digital sendiri bisa membuka kesempatan kepada siswa bahwa berkomunikasi, berkarya, tidak hanya melalui hubungan interaksi sosial saja melainkan bisa juga melalui berbagai media untuk mengaksesnya sudah memiliki cakupan yang sangat luas.

b) Peran Literasi Digital Siswa dalam Proses Pembelajaran

Sebelum pandemic Covid 19 masuk ke Indonesia, dimana menyebabkan banyak hal yang terjadi pada kehidupan masyarakat sekitarnya terutama di bidang pendidikan yang diharuskan melaksanakan kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara daring dan diketahui juga bahwa literasi digital telah diprediksi menjadi kunci dan pondasi penting dalam bidang pendidikan pada masa depan karena zaman yang sudah serba digital diharuskan siswa paham akan cara berliterasi digital dengan baik agar tidak menyalahgunakan berbagai *platform* yang telah dibuat untuk dijadikan sebagai media yang bisa digunakan oleh siswa untuk pembelajaran (Keskin, 2015).

Pembelajaran daring berlangsung dimana pembelajaran belum bertumpu pada tatap muka atau *virtual*, akses siswa dalam literasi digital memiliki sumber informasi lebih banyak, lebih tepatnya mereka sudah memiliki capaian dalam literasi digital dengan baik walaupun masih banyak siswa yang belum bisa mengendalikan diri saat menggunakan media digital yang mereka gunakan dengan baik (Santoso, 2019).

Memasuki masa sulit dalam menghadapi pandemi, pemerintah menganjurkan pembelajaran dilakukan secara daring yang membuat siswa kembali beradaptasi, yang tadinya melakukan pembelajaran tatap muka sekarang menjadi pembelajaran daring. Selama proses

pembelajaran yang terjadi bisa dilihat banyak siswa yang sudah paham dalam menggunakan platform media yang digunakan untuk pembelajaran daring melalui media *e-learning*, *whatsapp*, *zoom meeting* dan masih banyak *platform* pembelajaran lain dengan tahapan-tahapan yang diberikan oleh guru dalam menggunakan media tersebut. Siswa menjadi cukup mengerti walaupun banyak juga yang harus dijelaskan berkali-kali dalam penggunaan media yang telah mereka gunakan dalam melakukan pembelajaran. Tahapan kecil yang bisa dilihat dari pembelajaran daring dengan siswa bisa menghubungkan perangkat internet yang memadai, serta juga bisa menginstal aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran daring merupakan salah satu apresiasi untuk guru, karena hal itu merupakan kemampuan mendasar siswa agar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran daring secara efektif.

Literasi digital berperan dalam mengefektifkan interaksi dan komunikasi siswa selama proses pembelajaran seperti contohnya saja dalam beberapa media yang digunakan siswa bisa mengikuti arahan dengan baik yang diberikan oleh guru melalui media *whatsapp*, seperti pengumuman-pengumuman yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran daring, dan juga media *e-learning* dimana siswa bisa mengakses banyak hal seperti buku, pengumpulan tugas, absen kelas dan masih banyak lagi dengan melalui arahan dan arahan guru tersebut dalam menggunakan media tersebut. Kompetensi literasi digital sendiri memiliki peran dalam kemampuan mengakses sumber belajar yang berkualitas (McLoughlin, 2011).

Kajian yang dilakukan oleh Dinata (2021) menyebutkan bahwa ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pimpinan suatu institusi baik sekolah maupun perguruan tinggi dalam mengembangkan kemampuan literasi digital baik kepada siswa maupun mahasiswa. Hal-hal yang dapat dilakukan yaitu 1) pelatihan literasi digital bisa membuat siapapun

yang menggunakan media digital akan tahu tata cara penggunaannya dan akan tahu mana hal yang harus dipahami mana yang tidak untuk dijadikan pemahaman dalam penggunaannya hal ; 2) Penanaman budaya literasi digital sekolah penting karena penanaman budaya tersebut agar tidak terjerumusnya generasi yang akan mendatang pada kehebatan teknologi sendiri karena semakin majunya zaman, teknologi akan mengendalikan diri kita sendiri; 3) Membentuk tim penggerak literasi, dengan adanya penggerak literasi bisa dengan mudah memberikan pemahaman bagaimana penggunaan media digital dengan baik dan bagaimana tata cara etika dengan baik agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

c) Faktor yang Memengaruhi Literasi Digital (Menurut Konsepsi Bawden)

Literasi digital sangat berperan dalam pembelajarandaring seperti halnya kemampuan lainnya, pada dasarnya kemampuan tersebut tidak instan muncul, tetapi memiliki tahapan-tahapan yang harus diajarkan kepada siswa dan juga tersusun banyak aspek yang harus diajarkan tidak semata langsung bisa menguasai literasi digital dengan baik, tetapi harus memiliki tahapan pembelajaran yang panjang dalam literasi.

Teori yang dapat menjelaskan mengenai literasi digital adalah konsepsi Bawden (2008) konsepsi Bawden menghubungkan literasi digital dengan literasi komputer dan literasi informasi. Jika diuraikan lebih mendetail literasi digital menurut Bawden sendiri ada empat komponen yaitu kemampuan dasar literasi (baca tulis), latar belakang pengetahuan informasi (tingkat intelektualitas), keterampilan di bidang TIK, serta sikap dan perspektif informasi (*attitude and perspective*). Mengenai uraian yang dikemukakan oleh Bawden sebagai berikut :

- a) **Kemampuan Dasar Literasi**
Kemampuan dasar literasi adalah dimana siswa bisa berliterasi dengan baik dimulai dari hal yang kecil dimana mencakup kemampuan membaca, menulis, memahami , dan perhitungan

angka. karena sedikit peserta didik yang akan memahami, menulis dan membaca apa yang mereka peroleh entah saat pembelajaran berlangsung atau dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan membaca atau memahami suatu bacaan asal menarik untuk mereka baca dan mereka lihat serta mereka pahami. Saat pembelajaran daring siswa akan menggunakan kemampuan untuk memahami istilah dan simbol yang ada pada perangkat lunak atau media digital yang digunakan dalam pembelajaran dimana tahapan penggunaannya secara bertahap harus benar-benar dipahami oleh siswa karena pada masa pembelajaran daring banyak *platform* digital digunakan untuk pembelajaran di sekolah benar dipahami oleh siswa karena pada masa pembelajaran daring banyak *platform* digital digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

b) Latar Belakang Pengetahuan Informasi

Siswa yang sudah memiliki latar belakang pengetahuan informasi yang cukup banyak dan bisa mengakses banyak hal di internet, bisa digunakan sebagai penambahan informasi baru yang dimiliki serta memperkaya pengetahuan yang telah dimiliki. Latar belakang informasi dalam konteks pembelajaran daring sebagai kemampuan mencari informasi secara online melalui *search engine*, dimana sebagai pengguna internet bisa menyeleksi hasil penelusuran dalam pencarian materi yang digunakan untuk pembelajaran daring bisa sesuai dengan pembelajaran apa yang dibutuhkan.

c) Keterampilan Bidang TIK

Siswa memerlukan keterampilan di bidang TIK, karena keterampilan dalam bidang TIK sendiri merupakan kompetensi utama yang terdapat dalam bidang literasi digital, siswa memiliki keterampilan dalam bidang TIK maka siswa dapat merakit informasi atau pengetahuan. Siswa sudah memiliki keterampilan dan pemahaman dalam bidang TIK

sendiri maka dalam pembelajaran daring siswa bisa dengan mudah mengerti apa yang diperintahkan oleh guru dalam menggunakan media digital apapun.

d) Sikap dan Perspektif Pengguna Informasi

Menggunakan media digital siswa perlu memiliki sikap dan persepektif penggunaan informasi karena dalam menggunakan media digital memiliki tata cara dalam penggunaannya, bagaimana bisa mengkomunikasikan suatu konten yang memerlukan pemahaman.

d) **Kemampuan Literasi Digital Siswa dilihat dari Kemampuan Berbahasa**

Pada masa pembelajaran *e-learning* kemampuan siswa dalam literasi digital sangat penting untuk pembelajaran di sekolah, siswa diharuskan melakukan interaksi secara virtual melalui aplikasi yang telah diperintahkan guru untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Siswa harus memiliki kemampuan mendengar yang baik dalam pembelajaran pendengaran sangat penting digunakan karena banyaknya kendala yang dilewati dalam pembelajaran, sepertigangguan sinyal dan gangguan lainnya yang menyebabkan siswa akan tertinggal apa yang dibicarakan olehguru melalui *zoom*, *e-learning* atau *whatsapp*.

Penggunaan media digital membutuhkan pendengaran yang baik dan pemahaman serta ketelitian dalam hal pembelajaran yang dilakukanmedia tersebut, karena sering terjadi saat guru memberikan materi, pengumuman dan penugasan banyak siswa yang sering melakukan pertanyaan berulang mengenai pembelajaran yang telah diberikan guru, padahal guru telah memberikan apa yang dibutuhkan siswa seperti memberikan materi pembelajaran, tugas dan pengumuman mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan sekolah, tetapi kebanyakan anak tidak mendengarkan apa yang telah disampaikan dan juga kebanyakan siswa sering tidak merespon

apa yang diberikan oleh guru, maka dari itu pentingnya pendengaran yang baik harus digunakan karena keterbatasan keadaan mengharuskan siswa memiliki kemampuan yang lebih dalam penggunaan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran agar tidak tertinggal apa yang telah disampaikan oleh guru.

Tata bicara yang baik juga harus dipelajari siswa dalam pembelajaran, bukan karena tidak diadakannya pembelajaran di sekolah siswa akan seandainya menggunakan tata bicara yang tidak baik kepada guru. Pada dasarnya saat guru melakukan pembelajaran dalam aplikasi apapun siswa diharuskan siap dan tidak main-main dalam pembelajaran, baik dalam pembelajaran daring atau tatap muka siswa harus memiliki etika, norma dan nilai yang harus mereka ketahui walaupun sedang melaksanakan pembelajaran *e-learning* siswa harus menggunakan norma dan etika saat berbicara tidak hanya dilakukan siswa dalam pembelajaran tatap muka tapi dalam pembelajaran daring siswa harus memilikinya, sering kali terjadi hal-hal yang tidak seharusnya yang dilakukan siswa saat pembelajaran melalui aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran, perkataan yang tidak pantas sering terlontar dari siswa walaupun melalui ketikan, menyebabkan guru melakukan teguran keras terhadap siswa tersebut.

Kemampuan literasi digital siswa juga diperlukan dalam pembelajaran membaca dan memahami secara detail apa yang dikirimkan oleh guru melalui aplikasi pembelajaran dengan teliti dan juga memerlukan kecermatan dalam membaca suatu informasi yang diberikan melalui aplikasi yang digunakan. Peserta didik memerlukan adanya pemahaman, ketelitian membaca dalam literasi digital siswa yang dapat bertukar informasi mengenai materi pembelajaran, daftar tugas dan kisi-kisi

ujian, karena dengan siswa membaca dengan teliti pada saat pembelajaran bisa mempermudah penyebaran informasi secara cepat dan mampu menjangkau seluruh siswa. Membaca merupakan hal yang sangat diperlukan pada masa sekarang apalagi dalam pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi dan media sosial untuk digunakan sebagai alat komunikasi dan pembelajaran untuk siswa dengan hal tersebut siswa bisa mengembangkan keterampilan berbahasa dengan baik di depan guru baik secara tatap muka.

Penggunaan media dengan sebaik-baiknya pada masa pembelajaran banyaknya pembelajaran menggunakan aplikasi, menyebabkan siswa membutuhkan media literasi. Cara menumbuhkan kesadaran siswa menulis dengan baik menggunakan media sosial dan aplikasi pembelajaran lain memberikan contoh penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar agar bisa membedakan bagaimana tata bahasa yang dapat digunakan saat siswa berkomunikasi dengan guru dan tata bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan teman, menulis memerlukan kehati-hatian dalam menggunakan kosa kata yang tepat untuk digunakan saat pembelajaran berlangsung, terkadang sering sekali siswa menggunakan kosa kata tidak baku yang digunakan untuk berkomunikasi dengan guru, Cara menulis yang baik dan benar membuat kita sadar bahwa norma, etika berlaku dimana saja saat berkomunikasi melalui media dan bertatap muka secara langsung.

e) Penerapan Literasi Digital Siswa dalam Proses Pembelajaran

Literasi memiliki arti yang sangat sederhana kemampuan seorang dalam membaca dan menulis, literasi berasal dari bahasa inggris yaitu *literacy* pengertian literasi adalah tidak hanya berkaitan dengan membaca dan menulis tetapi juga berbicara, mendengarkan, membayangkan dan melihat proses membaca sendiri melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas social (Ruhaena, 2019).

Literasi digital wajib diajarkan kepada siswa sejak dini karena perkembangan zaman yang semakin pesat, menyebabkan siswa ketinggalan dalam hal teknologi dan informasi maka dari itu seorang guru mampu mempraktekkan secara nyata pengajaran literasi digital di sekolah. Penerapan literasi digital yang membawa guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya berpaku pada sumber-sumber belajar yang ada di sekolah karena masih banyak sumber belajar yang dapat dicari melalui media digital. Guru tidak hanya mengandalkan bahan buku ajar saja tetapi guru dituntut bisa memberikan bahan ajar yang berbeda seperti salah satunya penggunaan internet dan *ebook* yang bisa digunakan untuk bahan ajar agar menambah pengetahuan, dan juga guru memberikan bahan ajar agar tidak terlihat monoton yang akan menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan menganggap pelajaran tersebut tidak menarik maka dari itu hal baru sangat penting harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia terutama dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*.

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran sendiri memiliki arti yang sangat penting bagi kebutuhan siswa dan juga memperkaya khasanah belajar serta juga pembiasaan aktivitas dan kreativitas siswa sendiri. Penggunaan sumber daya belajar secara maksimal dan tepat akan menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan pembelajaran yang ada di sekolah sehingga pembelajaran literasi yang dapat senantiasa ‘*up to date*’ dan bisa mengikuti perkembangan teknologi dan seni yang semakin mengglobal karena, kemajuan zaman semakin pesat dan meningkat serta teknologi semakin canggih. Pa Pembelajaran menggunakan *e-learning* diperlukan kemandirian siswa dalam pembelajaran karena, pembelajaran menggunakan *e-learning* siswa melakukan pembelajaran serba sendiri tanpa

pengawasan langsung dari guru, walaupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan *e-learning* tetap saja harus bersungguh-sungguh mempelajari materi yang diberikan guru walaupun berada dirumah.

Kemandirian siswa sangat diperlukan pada masa pembelajaran ini karena penggunaan teknologi siswa dituntut bisa dalam penggunaannya jika tidak mereka akan banyak ketinggalan pembelajaran yang ada di sekolah dan adanya kemandirian siswa dapat mengeksplorasi keingintahuan dalam setiap pembelajaran yang akan dilewati dengan adanya eksplorasi siswa akan memiliki kepercayaan diri, dengan mampu mengambil keputusan dengan baik serta kreatif dalam belajar hal tersebut bisa sebagai acuan siswa bahwa banyaknyatantangan pada pembelajaran *e-learning* tidak menyurutkan rasa keingintahuan siswa dalam belajar (Sudayana, 2021).

f) Pembelajaran dalam Mengaplikasikan Penggunaan Perangkat Teknologi di Era Teknologi dan Informasi

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia pada zaman sekarang, perkembangan teknologi informasi sendiri telah menawarkan berbagai metode, dalam komunikasi maupun dalam penyimpanan informasi. Perkembangan teknologi informasi sendiri mempermudah masyarakat dalam mengerjakan setiap aktivitas yang dilakukan baik dalam berinteraksi dan penggunaan berbagai perangkat, teknologi informasi sendiri telah mengembangkan banyak metode dalam mengkomunikasikan sebuah informasi seperti majalah elektronik, telekonferensi, teks memo dan masih banyak lagi.

Menurut Sulisty Basuki (1993), menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah teknologi komunikasi, komputer, bentuk mikro, surat elektronik, dan video teks beserta teleteks. Berbagai perkembangan

teknologi informasi sendiri sangat memudahkan sekali bagi masyarakat yang menyebarkan informasi secara luas melalui media-media yang tersedia dan masyarakat harus pandai dalam memfilterisasi informasi.

Semakin maju teknologi informasi yang ada akan banyak oknum yang sering kali memanfaatkan hal tersebut entah dengan menyebarkan berita-berita yang tidak benar dan lainnya. Semakin banyak aplikasi perangkat teknologi yang dapat digunakan secara cuma-cuma dan didapatkan dengan mudah, tanpa harus membeli aplikasi berbayar, maka sebagai masyarakat harus bisa menyesuaikan media apa yang relevan untuk digunakan dengan kebutuhan informasi masing-masing masyarakat. Hambatan-hambatan dalam akses informasi dapat teratasi dengan adanya keragaman teknologi informasi.

Era globalisasi dapat dilihat dengan jelas bahwa teknologi informasi sangat cepat penggunaannya bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat karena banyak hal yang harus diakses menggunakan internet, penggunaan konsumsi internet yang semakin meningkat dan teknologi informasi yang semakin cepat siswa harus mampu mengetahui bagaimana mengaplikasikan penggunaan perangkat teknologi itu sendiri, dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi yang ada pada saat ini telah mengubah berbagai pola hidup dan hubungan sosial antar sesama masyarakat yang saling menikmati teknologi itu sendiri dari berbagai aspek. Beberapa perangkat teknologi dan aplikasi yang digunakan siswa dalam pemanfaatan teknologi informasi pada masa sekarang sebagai berikut:

a. Gadget

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang dibuat agar mempermudah manusia untuk melakukan interaksi dari jarak jauh, melalui *gadget* siswa tahu bagaimana informasi berlangsung serta kabar berita yang ada, dengan adanya

gadget akses informasi dan pembelajaran menjadi lebih luas dalam mengakses dari berbagai penjuru dunia. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi. *Gadget* dapat berupa *computer*, laptop dan juga telepon seluler.

Gadget memiliki pengguna dari berbagai macam kalangan sekarang bukan hanya kalangan pekerja saja yang membutuhkan *gadget* tetapi hampir setiap masyarakat dari tua hingga masih muda semua memiliki *gadget*. Era teknologi informasi saat ini semua masyarakat sangat membutuhkan *gadget* terutama *smartphone* karena *smartphone* sering digunakan dalam *smartphone* sudah termuat beberapa hal yang bisa digunakan seperti berkirim pesan, musik, media sosial dan masih banyak lagi dalam menggunakannya baik masyarakat atau usia yang masih mudah cepat mengerti karena fungsi yang sangat spesifik lebih praktis yang dirancang dengan teknologi canggih apalagi untuk siswa *gadget* bisa mengakses berbagai macam pembelajaran yang dapat ditemui melalui internet dengan mudah dan siswa tidak hanya belajar berpatokan kepada buku, siswa bisa mencari lebih banyak materi pembelajaran sendiri melalui *gadget*, dapat diketahui *gadget* yang sering digunakan oleh siswa sendiri adalah *Smartphone*, Laptop, *Pc Tablet*.

b. *Zoom Cloud Meeting*

Zoom merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran, yang bisa diakses semua kalangan dari anak sd-mahasiswa, sering kali menggunakan *zoom* untuk keperluan pembelajaran. *Zoom* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pertemuan online yang menggabungkan konferensi video. *Zoom meeting* memiliki kelebihan yang bisa menampung lebih dari 100 partisipan dalam setiap pertemuannya dalam cara penggunaannya

biasanya pengguna *zoom* memberikan teks untuk rapat dan jadwal jika akan melakukan *zoom cloud meeting* aplikasi ini bisa di download menggunakan android, *iOs*, *windows* dan *Mac*. Kekurangan dalam pengaplikasian *zoom* sendiri rapatnya hanya bisa digunakan waktu 40 menit dan juga penggunaan *zoom* sendiri harus memiliki sinyal atau jaringan yang kuat agar pembelajaran yang diikuti oleh siswa sendiri bisa berlangsung secara maksimal langkah dalam penggunaannya sendiri jika menggunakan android sebagai berikut:

1. Buka *playstore*
2. Ketik *Zoom Cloud Meeting*
3. Klik *Zoom us*
4. Unduh aplikasi tersebut
5. Jika sudah terunduh, pilih menu *join A Meeting*
6. Pilih menu *join*
7. Input kode *Meeting/link*
8. Rapat atau video bisa terlaksana

c. *Whatsapp*

Whatsapp merupakan aplikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi yang dalamnya terdapat fitur untuk chat, telepon, mengirimkan gambar, dokumen, video serta juga audio. *Whatsapp* lebih banyak digunakan oleh guru untuk menyebarkan informasi pembelajaran lebih cepat kepada peserta didik karena aplikasi *whatsapp* dapat membuat grup, mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menyebarkan informasi secara sekaligus biasanya guru menggunakan *whatsapp* untuk memberitahukan informasi mengenai pembelajaran yang akan dilaluisiswa, melakukan interaksi dan untuk memberikan tugas.

d. *E-Learning*

E-learning merupakan media pembelajaran yang melalui web khusus yang berfungsi memudahkan siswa untuk absen, mengambil materi yang telah dibagikan oleh guru kemudian melakukan pengumpulan tugas bisa menggunakan *e-learning* sendiri. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mengakses berbagai materi pembelajaran dalam *e-learning* sendiri pembelajaran yang telah diberikan tidak lagi tergantung oleh guru karena siswa dapat mengakses pembelajaran yang telah diberikan melalui situs *web* yang telah tersedia sehingga siswa bisa mengkonstruksikan sendiri bahan ajar yang telah diberikan oleh guru dengan catatan dalam situs *web* tersebut guru telah mengkonstruksikan apa yang dilakukan oleh siswa. Misalkan guru memberikan materi yang harus siswa pelajari dalam catatan *web* tersebut siswa diharuskan merangkum materi terlebih dahulu lalu akan diperiksa oleh guru yang memberikan arahantugas melalui *e-learning*.

Berbagai macam aplikasi dapat diketahui aplikasi tersebut merupakan salah satu cara mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran terutama dalam pembelajaran *e-learning*. Peran teknologi dalam pembelajaran memberikan berbagai macam manfaat yang tadinya siswa tidak bisa mengendalikan berbagai macam aplikasi pembelajaran menjadi terbiasa dengan adanya aplikasi pembelajaran tersebut dan juga membuat siswa menjadi mahir menggunakan berbagai macam teknologi, secara sadar, maupun tidak sadar siswa sudah bisa mengendalikan berbagai macam teknologi yang mereka gunakan dalam pembelajaran dan siswa juga akan lebih bisa memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik.

g) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk siswa di Indonesia dengan adanya pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa diajarkan banyak hal yang berkaitan menjadi warga negara yang baik memiliki nilai budaya, norma sosial, etika dan segala hal diatur dalam mata pelajaran ini bahwa pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*civic atau citizenship education*) di Indonesia dikenal dengan istilah PPKn. Negara-negara di dunia dan negara Eropa serta Amerika Utara memiliki peranan yang berbeda-beda dalam pembelajaran PPKn dimana negara-negara dunia memasukan pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam mata pelajaran sejarah dan ilmu sosial sedangkan negara Eropa dan Amerika Utara memasukan pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri ke dalam pelajaran IPS atau dikenal dengan *social studies*.

Groof dan Frank (2013) mengemukakan tujuan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah membentuk setiap anak muda menjadi orang yang berpikir dan bertindak secara demokratis. Maksud dari penjelasan Groof dan Frank setiap tindakan yang dilakukan harus sesuai dengan kaidah dan norma yang berlaku dalam kehidupan bernegara serta berpikir secara bijak dalam mengambil keputusan apakah keputusan tersebut baik atau tidaknya untuk menunjang kehidupan kedepannya karena pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfokus memperbaiki hal yang melenceng yang dilakukan oleh anak muda agar memiliki keterampilan yang mendasar serta bisa berpartisipasi dalam cara yang konstruktif dan bisa berpikir secara kritis dalam kehidupan sosial sendiri.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan hal yang penting untuk siswa pelajari di sekolah materi yang diajarkan dalam pembelajaran tersebut mayoritas hafalan yang sering kali guru membawa kecenderungan dalam menggunakan metode belajar ceramah yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung padahal seperti yang dikatakan Winataputra, PPKn memiliki misi dalam menumbuhkan potensi yang besar bagi peserta didik agar memiliki *civic intelligence*, *civic participation* serta *civic responsibility* karena dalam materi-materi yang diajarkan memegang teguh watak sebagai warga negara indonesia dalam konteks peradaban bangsa indonesia yang ber- pancasila pada dasarnya untuk mencapai tujuan itu sendiri PPKn memiliki karakteristik memuat *civic knowledge*, *civic skill* dan *civic disposition* (Winataputra, 2001, 2006).

Civic knowledge berhubungan dengan pengetahuan kewarganegaraan yang dimiliki hal-hal yang berkaitan dengan kewarganegaraan harus banyak diketahui siswa bagaimana konsep dalam kesatuan persatuan sedangkan *civic skill* yang terkait dengan keterampilan sendiri berkaitan dengan keterampilan kewarganegaraan yang harus diterapkan siswa dalam kehidupan, siswa mampu menerima perbedaan dan bisa hidup berdampingan satudengan yang lainnya dan menerima perbedaan yang ada dalam masyarakat. *Civic disposition* lebih kepada karakter individunya dimana perwujudannya sendiri dalam bentuk kesopanan, toleransi, loyalitas, kesusilaan dan juga kebersamaan (Branson, 1999).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bisa berjalan dengan efektif apabila setiap sekolah bisa menerapkan program pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan memberikan siswa kesempatan dalam mengembangkan karakter yang diinginkan. Kegiatan seperti ini dibutuhkan dorongan untuk siswa berpartisipasi dengan baik dan efektif. Pengembangannya diperlukan strategi yang tepat yang harus digunakan

oleh guru berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan juga menggunakan strategi yang tepat siswa akan lebih mengerti dan bisa mengimplementasikan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakter yang harus dikembangkan oleh guru PPKn kepada siswa di masa sekarang yaitu literasi digital yang berguna untuk membentuk kewarganegaraan digital (*digital citizenship*). Maksud dari kewarganegaraan digital yaitu harus mengerti akan teknologi yang berkembang dengan kata lain melek digital supaya dalam penggunaan media digital bisa bertanggung jawabkan apa yang mereka gunakan dalam bermedia.

Sumarsono (2002) Menerangkan, “ Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk belanegara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan pancasila. Maksud dari Sumarsono adalah warga negara harus memiliki kesadaran dalam bernegara karena dengan adanya kesadaran bernegara dengan menghargai, menghormati dan memiliki kepribadian yang baik dalam bernegara merupakan tindakan yang cinta tanah air hal ini harus kita ketahui yang menjadi penerus bangsa adalah diri kita sendiri dengan memiliki pola pikir dan sikap yang baik.

Mempelajari pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan hal yang sangat penting untuk kesadaran bernegara, karena dengan adanya kesadaran bernegara, warga negara akan mengikuti aturan yang terdapat dalam negara supaya warga negara memiliki kehidupan yang memiliki aturan hukum, norma dan etika dalam bernegara demi tetap tegaknya NKRI. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan hasil yang bisa siswa implementasikan kepada kehidupan kedepan menyebabkan keberhasilan, siswa akan memiliki sifat cerdas, memiliki rasa tanggung jawab tinggi dan juga akan memiliki perilaku yang :

- a) Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa
Maksudnya adalah penanaman nilai-nilai pancasila terdapat pada sila yang pertama yaitu berisikan tentang keimanan dan ketakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa. Iman artinya secara utuh pada Tuhan Yang Esa dengan penuh keyakinan dan tanpa keraguan sedikitpun.
- b) Memiliki sifat berbudi pekerti luhur yang tinggi, disiplin dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Bersikap rasional, siswa memerlukan sikap kesesuaian yang harus diterima oleh pikiran dan juga bersikap dinamis siswa perlu merubah banyak pola pikir negatif dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- d) Bersifat profesional, menaati peraturan yang ada serta harus dijiwai oleh kesadaran bela negara.

Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan siswa dituntut untuk mampu menganalisis, memahami serta menjawab segala permasalahan yang sedang terjadi dalam lingkungan masyarakat maupun negara, hal ini berkaitan dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti dalam pembukaan UUD 1945. Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat ahli diatas pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menjadikan generasi muda sebagai warga negara yang memiliki rasa cinta tanah air, nasionalisme, nilai kebangsaan serta berpartisipasi aktif dalam pembangunan sistem pendidikan yang maju dan modern.

Hakikat Pembelajaran PPKn bila dilihat dari tinjauan pedagogis, PPKn adalah suatu bidang kajian keilmuan yang memiliki program kurikuler dan aktivitas sosial-kultur yang bersifat multidimensional dan sikap multidimensional ini dapat disikapi sebagai pendidikan

kemasyarakatan maupun pendidikan nilai dan moral, pendidikan politik, pendidikan hukum dan hak asasi manusia, pendidikan kewarganegaraan serta pendidikan demokrasi.

Visi dan misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengembangkan siswa memiliki rasa kebangsaan yang tinggi dan juga memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai perbedaan yang ada dan juga menjalankan ajaran agama yang dianutnya, dan memiliki perilaku yang jujur, santun, peduli, dan tanggung jawab dan juga memiliki kepercayaan diri dalam hal bersosialisasi dalam keluarga, guru dan teman.

Tolib, Nuryadi (2016) mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran PPKn memiliki 4 konsensus kebangsaan dalam substansi pembelajaran yaitu:

1. Pancasila sebagai dasar negara
2. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945 merupakan hukum dasar sebagai landasan konstitusional dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta bermasyarakat.
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia serta bentuk final Negara Republik Indonesia yang melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia.
4. Bhineka Tunggal Ika merupakan suatu wujud kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta komitmen keberagaman yang harus saling toleransi, kehidupan bermasyarakat, yang utuh dan konsekutif secara rasional dan harmonis dalam pergaulan antar bangsa.

Kegiatan pembelajaran dalam pencapaian penguasaan kompetensi pendidikan kewarganegaraan (pengetahuan kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan) dicantumkan dalam silabus yang dimana menitikberatkan kepada pembentukan karakter warga negarayang bertaqwa, berakhlak mulia, demokratis dan bertanggung jawab dan juga beriman.serta bertanggung jawab. Sebagaimana tercantum dalam pasal 31 ayat 3 UUD

Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia.

Penjelasan ini disimpulkan bahwa PPKn menitik beratkan pada moral diharapkan dalam kehidupan sehari-hari mencerminkan sikap iman dan takwa terhadap tuhan yang maha esa, perilaku yang mendukung dalam hal persatuan bangsa serta dalam masyarakat kebudayaan dan juga saling menghormati antar agamadan juga perilaku yang mendukung kerakyatan dimana mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan perseorangan serta berhubungan dengan warga negara dimana juga harus disertakan pendidikan bela negara dengan baik agar terciptanya penerus bangsa yang bisa diandalkan oleh negara.

Tujuan dan fungsi pembelajaran PPKn Pembelajaran adalah hal yang diperlukan sekali karena merupakan salah satu proses yang harus dikuasai oleh siswa yang dimana siswa harus dapat menguasai pembelajaran tersebut karena sesuai dengan PP Nomor 32 tahun 2013 dalam penjelasan pasal 77 ayat 1 menjelaskan mengenai pendidikan kewarganegaraan adalah siswa dibentuk menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan yang tinggi dan juga siswa harus memiliki cita-cita tanah dalam konteks moral pancasila dan nilai yang harus diimplementasikan siswa dalam kehidupan bermasyarakat dan juga di lingkungan sekolah bisa mencerminkan hal-hal tersebut, dan juga harus dicerminkan kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai semangat Bhineka Tunggal Ika yang dimana harus saling hormat menghormati walaupun berbeda-beda tetapi harus saling bersatu, dan juga harus memiliki Komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik.

Tolib, Nuryadi (2016) menjelaskan tujuan umum dan khusus mata pembelajaran PPKn sebagai berikut :

Tujuan Pembelajaran PPKn salah satunya yaitu mengembangkankemampuan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, yaitu :

- a) Sikap dalam kewarganegaraan termasuk dalam keteguhan diri yang dimana dimaksudkan bahwa harus memiliki rasa pendirian yang kuat dengan keputusan yang dia miliki tetapi dalam hal memiliki pendirian yang kuat tersebut harus tetap menghargai keputusan orang lain serta memberikan alasan mengapa keteguhan dalam dirinya bisa dipertahankan kemudian siswa perlu memerlukan komitmen dan tanggung jawab hal ini memerlukan suatu perjanjian yang harus ditepati dan tanggung jawab memerlukan hal yang sangat besar dalam sebuah pertanggung jawab kewarganegaraan.
- b) Pengetahuan kewarganegaraan, maksudnya adalah mengetahui semua hal yang berkaitan dengan pengetahuan yang akan diperoleh siswa untuk pembelajaran yang akan dipelajari.
- c) Keterampilan kewarganegaraan merupakan hal yang termasuk ke dalam kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan.

Mata pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan secara khusus memiliki keseluruhan dimensi yang berisikan hal yang dimana peserta didik mampu:

- a. Siswa diperlukan menampilkan karakter yang memiliki serta mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengalaman nilai dan moral secara personal dan sosial
- b. Siswa harus memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh pemahaman yang utuh tentang Undang-

Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945. Semangat Bhineka tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

- c. Siswa perlu memiliki pola pikir kritis, kreatif dan rasional.
- d. Siswa juga memerlukan partisipasi secara aktif serta memiliki kecerdasan dalam pola pikir dan juga tanggung jawab sebagai warga negara yang baik dan menjunjung tinggi harkat dan martabat sebagai makhluk ciptaan tuhan yang maha esa yang hidup bersama saling berkesinambungan dalam tatanan budaya yang berbeda-beda

Lukman Surya Saputra, Aa Nurdiman, dan salikun (2016) mengemukakan pendapatnya bahwa kedudukan dan fungsi PPKn sebagai Berikut:

- a. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dimana memiliki beberapa hal yang terdapat didalamnya terdapat pendidikan moral, nilai serta karakter dimana pendidikan kewarganegaraan merupakan hal yang khas Indonesia berbeda dengan *civic education* di USA, *citizenship education* di UK, *education civicas* di Amerika Latin serta di talimatul dan negara-negara Timur Tengah.
- b. PPKn dijadikan sebagai wadah untuk pendidikan nilai, moral dan karakter pancasila dalam mengembangkan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia secara sistematis dan terpadu sesuai dengan komitmen dalam mengembangkan watak dan dan peradaban bangsa yang bertanggung jawab serta demokratis, sesuai dengan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

Menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn adalah menciptakan warga negara yang cerdas serta memiliki kepribadian yang baik, hal ini terbukti pada warga negara yang memiliki ciri-ciri kreativitas sosial, tumbuh kembangnya kepekaan, serta ketanggapan kritisasi, berbangsa, konteks kehidupan bermasyarakat,

dan bernegara secara tertib, sebagai cerminan dan pengejawantahan nilai, moral, norma dalam Pancasila, serta damai dan kreatif.

Tujuan dan fungsi pembelajaran PPKn dimana guru diharuskan menjadi profesional dalam mengajar, karena dengan adanya keprofesionalan guru maka tujuan pembelajaran PPKn akan terlaksana dan bisa diimplementasikan siswa dan juga jika guru PPKn tidak berkualitas maka tujuan pembelajaran tersebut tidak akan tercapai. Tujuan PPKn sendiri untuk menyiapkan warga negara sebagai generasi penerus bangsa yang baik yang dimana memiliki kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsanya sendiri dan berkomitmen dengan kuat mempertahankan persatuan dan kesatuan negara Republik Indonesia.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

- a) Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Parawanti (2019) yang berjudul ‘‘Pengaruh Pembelajaran Berbasis *E-Learning Model Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare’’ penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif deskriptif adapun teknik analisis datanya menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket tertutup dan juga dokumentasi dan hasil penelitiannya adalah pembelajaran berbasis *e-learning* dikategorikan sedang dan juga terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis *e-learning* model *blended learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah dimana menggunakan desain penelitian yang berbeda dimana penelitian penulismenggunakan desain penelitian kuantitatif deskriptif sedangkan sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif asosiatif teknik. Selain itu penelitian ini melihat

bagaimana pengaruh pembelajaran *e-learning model blended* sedangkan penelitian peneliti melihat bagaimana penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas mengenai *e-learning*.

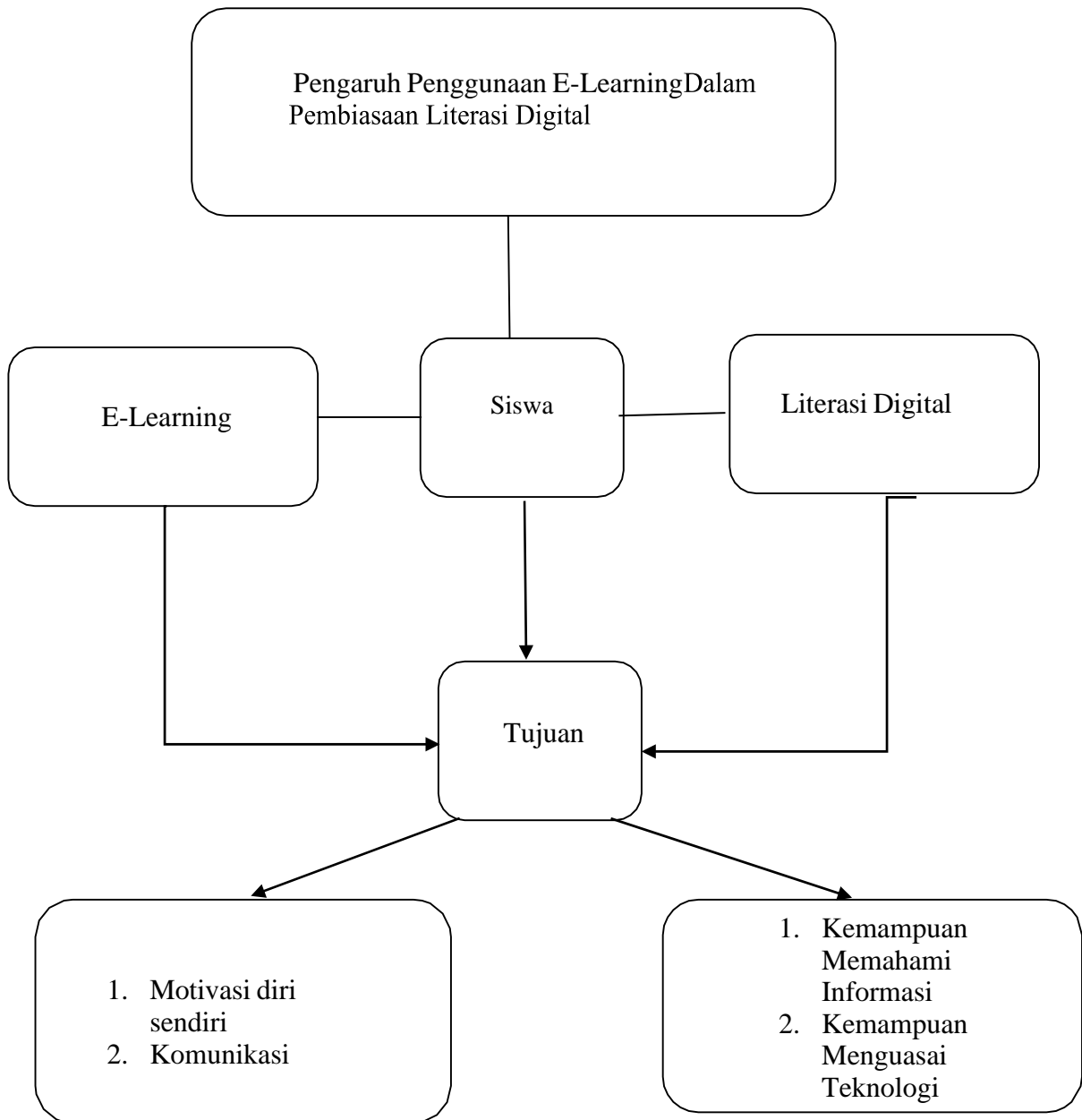
- b) Penelitian yang dilakukan oleh Satria Dwi (2021) yang berjudul ‘’ Pengaruh Penggunaan Aplikasi *E-Learning* Madrasah dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran SKI Siswa kelas V di MI Negeri Gedog Kota Blitar penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linier berganda dan pengumpulan datanya menggunakan angket, observasi dan wawancara, penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penggunaan aplikasi *e-learning* madrasah dan motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian penulis adalah dimana penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda sedangkan penelitian penulis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana . Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai *e-learning*.

2.3 Kerangka Pikir

Pengaruh penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa sangat penting semakin meningkatnya perkembangan zaman yang sudah meningkat sangat pesat dan juga banyak akan perubahan-perubahan zamanyang harus di filterisasi dimana akses media akan semakin cepat apalagi dengan perkembangan teknologi sendiri, pada masa pembelajaran yang dimana serba teknologi siswa harus pintar dalam penggunaan dan pemanfaatannya sendiri sebab jika siswa tidak dapat memanfaatkan *e-learning* untuk pembelajaran dengan baik maka akan susah nantinya siswamenerima perkembangan zaman yang sangat

pesat terutama dalam pembiasaan literasi digital akan terhambat maka dari itu siswa dalam menggunakan *e-learning* sendiri harus paham fungsinya untuk apa dalam tiap hal terutama untuk pembelajaran maka dari itu tingkatan penggunaan *e-learning* dalam berliterasi digital harus dicapai dengan baik agar tidak banyak pengaruh negatif. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa kondisi awal peserta didik MTs Negeri 1 Tanggamus dalam penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih rendah. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini tergambar pada skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dan permasalahan, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak adanya Pengaruh *E-Learning* dalam Pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn
- b. H_1 : adanya Pengaruh *E-Learning* dalam Pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini mendeskripsikan keadaan yang terjadi pada saat sekarang secara sistematis dan faktual yang menuntut untuk segera dicari jalan keluarnya. Menurut Whitney dalam Asep Saepul Hamdi (2014) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah- masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi- situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan, sikap-sikap, pandangan- pandangan serta proses- proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena.

Menurut Noor (2017), " Penelitian Kuantitatif adalah, metode untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antara variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur Statistik." oleh sebab itu jenis penelitian ini tepat digunakan untuk menjelaskan Pengaruh Penggunaan *E-Learning* dalam Pembiasaan Literasi digital siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini, terdapat dua variabel penelitian yakni *e-learning* sebagai variabel bebas dan literasi digital Siswa sebagai variabel terikat. Indikator-indikator variabel tersebut akan dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan yang dituangkan dalam kuesioner dengan menggunakan skala *Likert*.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (20017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi jika peneliti akan memulai suatu penelitian yang terdapat di suatu wilayah penelitian dan meneliti semua elemen yang ada maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Penentuan populasi merupakan hal yang utama yang harus dilakukan peneliti dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini, populasinya yaitu kelas peserta didik MTs Negeri 1 Tanggamus.

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik MTs Negeri 1 Tanggamus
Tahun pelajaran 2021/2022

	Kelas	Jumlah
1.	Kelas VII	302
2.	Kelas VIII	347
3.	Kelas XI	290
	Jumlah	930

Sumber: *Staff tata usaha MTs Negeri 1 Tanggamus*

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi yang diteliti besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada padapopulasi, misalnya terdapat keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil sebagai populasi.

Pemilihan sampel sendiri diperlukan teknik dalam pemilihan sampel tersebut peneliti harus bisa menemukan teknik yang harus digunakan dalam penelitian. Sampel adalah subjek yang dipilih dari banyaknya populasi yang harus diteliti dalam sebuah penelitian.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling* dimana peneliti harus menyeleksi setiap unit sampling yang dimana harus sesuai dengan ukuran unit sampling dimana kelompok populasinya dapat dipilih secara acak dan bisa mengambil perwakilan dari setiap kelompok yang dipilih secara acak.

Menurut Arikunto (2010) menyatakan apabila subjek kurang dari 100 lebih dimana lebih baik diambil semua maka penelitiannya merupakan penelitian populasi, namun apabila subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Peneliti mengambil sampel yang akan diteliti sebesar 10% dari jumlah populasi kelas VII

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa MTs Negeri 1 Tanggamus

	Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
	Kelas VII A	$\frac{37}{100} \times 10$	4
2	Kelas VII B	$\frac{37}{100} \times 10$	4
3	Kelas VII C	$\frac{37}{100} \times 10$	4
4	Kelas VII D	$\frac{38}{100} \times 10$	4
5	Kelas VII E	$\frac{39}{100} \times 10$	4
6	Kelas VII F	$\frac{38}{100} \times 10$	4
7	Kelas VII G	$\frac{38}{100} \times 10$	4
8	Kelas VII H	$\frac{38}{100} \times 10$	4
	Jumlah	302	32

Sumber: Staf Tata Usaha MTs Negeri 1 Tanggamus

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sumadi Suryabrata (2002) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi pengamatan penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menentukan bagaimana arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat, dan variabel bebas sendiri berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Variabel bebas (X) *E-Learning*

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya pengaruh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Literasi Digital Siswa (variabel Y)

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual menurut Singarimbun dan Effendi(2001) adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Adapun definisi konsep tersebut adalah :

a. *E-Learning*

Secara umum *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar diharapkan memberikan kemudahan kepada siapapun dalam belajar karena dengan adanya penggunaan *e-learning* pembelajaran bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, hal ini dalam penggunaannya harus benar-benar digunakan dengan baik dan diharapkan mempermudah setiap guru dalam memfleksibelkan waktu dalam pembelajaran tanpa harus bertemu secara langsung.

b. Literasi Digital Siswa

Literasi adalah kemampuan memanfaatkan teknologi, memaknai dan memahami, serta menilai kredibilitas informasi yang ada pada kontendigital. Maksudnya adalah setiap orang bisa memanfaatkan adanya teknologi dengan baik serta penggunaan teknologi tersebut bisa dipahami dan tidak digunakan untuk hal yang negatif dan juga bisa membedakan mana informasi yang bisa dipercaya mana yang tidak untuk dijadikan konsumsi publik.

Tindakan yang cinta tanah air hal ini harus kita ketahui yang menjadi penerus bangsa adalah diri kita sendiri dengan memiliki pola pikir dan sikap yang baik.

2. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2012) definisi operasional variabel sendiri dimana sebagai suatu penentuan dalam kontrak atau sifatnya dapat dipelajari sehingga variabelnya dapat diukur dengan baik, hal ini dengan melihat definisi bagaimana definisi operasional suatu penelitian, maka peneliti dapat mengetahui variabel mana yang akan diteliti. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *E-Learning*

E-Learning merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dengan adanya *e-learning* banyak hal yang dapat dipermudah saat pembelajaran berlangsung dan juga *E-learning* sangat berpotensi untuk membuat proses belajar lebih efektif karena untuk memudahkan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih luas.

Terutama dalam pengaksesan bahan ajar yang dibagikan oleh guru dapat diakses dengan mudah dan juga bahan ajarnya akan terbuka lebih luas. Interaksi antara guru dan siswa bisa dilakukan dimanapun dengan melalui aplikasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan *E-Learning* sendiri peneliti menjabarkan indikator sebagai berikut:

- 1) Motivasi diri Sendiri
- 2) Komunikasi
- 3) Efisiensi
- 4) Teknologi

b. Literasi Digital Siswa

Pemahaman yang baik yang harus diberikan kepada siswa dalam menggunakan media digital dimana segala hal yang dapat diakses dan dilihat menggunakan berbagai macam media, jika tidak dengan memiliki pemahaman yang baik akan sulit memfilterisasi hal-hal yang berunsur negatif. Penelitian ini siswa perlu tahu pemahaman, serta mempelajari, menganalisa suatu kesimpulan dari keadaan mereka sendiri. Berkaitannya dengan Literasi Digital Siswa sendiri peneliti menjabarkan indikator sebagai berikut:

- 1) Kemampuan Memahami Literasi
- 2) Kemampuan Menguasai Informasi

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel yang digunakan dalam variabel ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan e-learning dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kepada siswa kelas VII MTs N 1 Tanggamus, dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur ialah *E-Learning* dan variabel (Y) Literasi Digital Siswa. Pengukuran dalam variabel ini menggunakan alat ukur yang berupa angket yang berisi soal. Angket tersebut disebarakan kepada responden dan bersifat

tertutup. Pengukuran dalam variabel ini menggunakan alat ukur yang berupa angket yang berisi soal. Angket tersebut terdapat soal dan pilihan jawaban sehingga responden bebas memilih jawaban yang telah disediakan. Angket yang akan diberikan berbentuk pertanyaan dan akan diberikan tiga alternatif jawaban yang kemudian responden harus memilih salah satu dari tiganya. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan teori sebagai berikut:

1. Berpengaruh

E-Learning dinyatakan berpengaruh terhadap Literasi digital siswa apabila siswa kelas VII MTs Negeri 1 Tanggamus dapat menguasai penggunaan *e-learning* dengan baik dalam proses pembelajaran PPKn.

2. Cukup Berpengaruh

E-Learning dinyatakan cukup berpengaruh terhadap Literasi digital siswa apabila siswa kelas VII MTs Negeri 1 Tanggamus dapat menguasai penggunaan *e-learning* dengan baik dalam proses pembelajaran PPKn.

3. Tidak Berpengaruh

E-Learning dinyatakan tidak berpengaruh terhadap Literasi digital siswa apabila siswa kelas VII MTs Negeri 1 Tanggamus dapat menguasai penggunaan *e-learning* dengan baik dalam proses pembelajaran PPKn.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pokok

a. Teknik Angket

Angket adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan daftar pertanyaan untuk dijawab oleh responden. Penelitian ini menggunakan angket tertutup dimana responden hanya bisa menjawab pertanyaan yang sudah dibuat oleh peneliti melalui kuesioner penelitian yang sudah sesuai dengan

kolom yang telah disediakan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan angket agar dapat memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data. Sasaran angket yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Tanggamus.

Setiap item dalam jawaban memiliki tiga alternatif yang berbeda-beda dimana memiliki bobot skor yang berbeda-beda yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk Alternatif jawaban sangat setuju diberi nilai atau skor empat (3)
- 2) Alternatif jawaban setuju diberi nilai atau skor tiga (2)
- 3) Alternatif jawaban yang tidak setuju akan diberikan nilai atau skor dua (1)

Penelitian ini instrumen penelitian yang adalah dengan penyebaran kuesioner serta dengan cara wawancara dimana skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2013) mendefinisikan Skala *Likert* sebagai berikut : “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Menghimpun data

dan informasi melalui pengamatan atau observasi dilakukan dengan memperhatikan, melihat atau mendengarkan peristiwa (Sastradipoera,2005). Penelitian ini menggunakan pengamatan berstruktur. Observasi dilakukan karena untuk mengumpulkan data sasaran angket yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1Tanggamus. Manfaat yang dapat diambil untuk mendukung penelitian ini juga memperkuat data-data yang peneliti peroleh khususnya untuk mengetahui literasi digital siswa pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Tanggamus.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2015) “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid dimana berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Instrumen dikatakan valid apabila secara tepat mampu menunjukkan besar kecilnya gejala yang diukur. Suatu alat bisa dikatakan valid apabila mampu secara cermat menunjukkan besar kecilnya suatu gejala yang diukur, maka alat ukur yang penulis gunakan dalam penelitian adalah berupa validitas logis. Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik *korelasi pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian ini berdasarkan nilai korelasi :

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Berdasarkan signifikansi :

- a. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka dinyatakan tidak valid
- b. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka dinyatakan valid

Setelah mengetahui hasil rumus *pearson product moment* , kemudian peneliti juga melakukan pengujian angket menggunakan dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu r hitung $> r$ tabel maka instrumen dinyatakan valid. Ketika memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) Masukkan dengan seluruh datadan skor total; (2) Analyze>> Correlate>> Bivariate; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak variables; (4) Klik Person>>OK.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010) menyatakan bahwa ‘‘reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sebuah instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik.’’ Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila tes tersebut menunjukkan hasil-hasil yang tepat dan akurat, serta alat ukur yang digunakan akan diuji coba terlebih dahulu. Reliabilitas berhubungan dengan derajat konsistensi data atau temuan dalam penelitian. Menentukan reliabilitas yang telah di uji cobakan kepada 10 peserta didik di luar responden dapat dilakukan dengan menyelidiki nilai koefisien relibilitasnya dengan menggunakan *Alpha Cornbach* (Sugiyono, 2014). Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,600. Kriteria penelitian uji reliabilitas menurut sekaran dalam (Wibowo, 2012) yaitu jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik,

sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1	<0,20	Sangat rendah
2	0,20-0,399	Rendah
3	0,40-0,599	Cukup
4	0,60-0,799	Tinggi
5	0,80-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Wibowo (2012)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS versi 20 dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan df $N-2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo,2012) :

- a. Jika $r_{hitung} (r\ alpha) > r_{tabel\ df}$ maka butir pertanyaan tersebut reliabel
- b. Jika $r_{hitung} (r\ alpha) < r_{tabel\ df}$ maka butir pertanyaan tersebut tidak reliabel

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak diikut sertakan
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalereliability analysis*
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel}

3.8 Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan langkah kritis dalam penelitian dengan bertujuan untuk mencari kebenaran data tersebut dan juga mendapatkan kesimpulan serta hasil yang penelitian yang telah dilakukan dan juga mudah dipahami serta diinterpretasikan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif sendiri menggunakan data-data yang berbentuk angka serta menguraikan dengan kata-kata. Analisis pada penelitian ini dilakukan setelah semua data yang dibutuhkan telah terkumpul yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya dengan mengolah data tersebut.

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data angket (Penggunaan *E-Learning*), Literasi digital siswa Analisis distribusi frekuensi untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase besar atau tidaknya penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Menganalisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut :

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

Keterangan :

I : Interval

NT : Nilai tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Aturan Struges adalah aturan yang digunakan untuk menentukan kelas interval dalam menyusun distribusi frekuensi. Menurut Struges (1926) banyaknya kelas dipengaruhi oleh banyaknya data.

Penelitian ini peneliti memakai aturan Struges untuk menentukan ujung bawah kelasinterval dan kelas-kelas berikutnya. Aturan struges dapat menggunakan data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi tidak boleh melebihi data terbesar , dalam menentukan tingkat persentase dapat menggunakan rumus

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi pada klasifikasi atau kategori variabel bersangkutan

N = Jumlah frekuensi dari seluruh klasifikasi kategori variabel

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya persentase 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)

2. Uji Prasyarat Analisis

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. Ujian 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 Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah *E-Learning* (variabel X) dan Literasi Digital Siswa (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 20 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.

3. Analisis Data

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus linear sederhana untuk mempermudah dalam uji linearitas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier dari data hasil analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu *E-Learning* (X) Literasi Digital Siswa (Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = subjek pada variabel dependen

X = Prediktor

α = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019)

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya *E-Learning* (X) sebagai variabel bebas dengan Literasi Digital Siswa (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi Linear sederhana untuk memperoleh koefisiensignifikansinya. Dasar pengambil keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Apabila nilai signifikansi (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0,005, maka terdapat apabila nilai signifikansi (Sig) lebih besar > dari probabilitas.
- b) Apabila nilai signifikansi (Sig) lebih besar > dari probabilitas 0,005, maka tidak terdapat kemampuan literasi digital siswa (X) dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (Y)

Pada pengujian hipotesis dalam penelitian, terdapat beberapa kriteria yang harus dilakukan, yakni :

- a) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n - 2$ atau $66 - 2$ dan α 0,005 maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_α diterima
- b) Jika probabilitas (sig) < 0,005, maka H_0 diterima dan sebaliknya H_α ditolak

c. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh serentak variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat (Ghozali, 2011). Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai

adjusted R^2 dimana untuk menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk persentase. Sisa dari total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Koefisien determinasi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah $0 < R^2 < 1$. Jika nilai koefisien determinasi yang mendekati angka 0 berarti kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas. Sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi variabel mendekati angka 1 berarti kemampuan variabel bebas menimbulkan keberadaan variabel terikat semakin kuat. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = (r^2) \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Nilai koefisien determinasi

r = Nilai koefisien korelasi

(Riduwan, 2013)

3.9 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan rencana sistematis yang meliputi perencanaan, prosedur pelaksanaan di lapangan yang dimaksudkan agar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan apayang sudah direncanakan dan untuk mencapai tujuan oleh peneliti. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini peneliti mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik,

selanjutnya peneliti mengajukan judul tersebut kepada program studi PPKn dan disetujui pada tanggal 5 Oktober 2021 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utamayaitu Dr. Muhammad Mona Adha.M.Pd dan pembimbingpembantu Rohman, S.Pd.,M.Pd

2. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univerisitas Lampung dengan nomor surat 6957/UN26.13/PN.01.00/2021 pada tanggal 18 oktober 2021, peneliti melakukan penelitian pendahuluan kepada peserta didik di MTs Negeri 1 Tanggamus. Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan *E-learning* dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan penelitian ini ditunjang dengan menggunakan beberapa literatur dan arahan dari dosen pembimbing. Pada tanggal 28 desember 2021 disetujui pembimbing I (utama) untuk melaksanakan seminar proposal yang kemudian disahkan oleh ketua program studi PPKn. Hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan-masukan atau saran dari dosen pembahas untuk kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan untuk melaksanakan seminar proposal. Beberapa tahapan yaitu dariadanya perbaikan proposal oleh Pembimbing I dan Pembimbing II. pada tanggal 11 Februari 2022. Adapun tujuan dari dilaksanakannya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari dosen pembahas.

4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Penulis menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 32 Peserta didik MTs Negeri 1 Tanggamus dengan Jumlah soal 34 , dalam rangka penyusunan angket tersebut, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi angket dan juga lembar observasi tentang Penggunaan *E-learning* dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- b. Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Penggunaan *E-learning* dalam Pembiasaan Literasi Digital Siswa Pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- c. Kemudian mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II, setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II. Kemudian mengadakan uji coba kepada 10 orang sebagai responden di luar dari sampel yang sebenarnya.

3.10 Pelaksanaan Uji Coba Angket

Penelitian terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang digunakan yaitu berupa angket atau kuesioner. Metode yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya atau diakui kebenarannya. Menurut sugiyono (2013) bahwa ‘Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen’. Maka uji angket ini diberikan kepada peserta didik lainnya diluar sampel dan dihitung menggunakan uji coba angket diluar sampel menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Coba Valid Angket

Uji Validitas ini dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan Microsoft Excel dalam instrumen yang berbentuk angket untuk

variabel yaitu *e-learning* (X) dalam pembiasaan literasi digital siswa (Y). Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji coba dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Adapun langkah- langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi20 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variables*; (4) Klik *Pearson >> OK*. *Output* hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh orang responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20

Item	r hitung	r tabel	Keputusan
S1	0,696	0,349	Valid
S2	0,696	0,349	Valid
S3	0,696	0,349	Valid
S4	0,615	0,349	Valid
S5	0,668	0,349	Valid
S6	0,632	0,349	Valid
S7	0,785	0,349	Valid
S8	0,833	0,349	Valid
S9	0,833	0,349	Valid
S10	0,765	0,349	Valid
S11	0,928	0,349	Valid
S12	0,928	0,349	Valid

S13	0,777	0,349	Valid
S14	0,928	0,349	Valid
S15	0,923	0,349	Valid
S16	0,923	0,349	Valid
S17	0,923	0,349	Valid

Sumber: Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian

Hasil perhitungan data dengan menggunakan SPSS versi 20, maka untuk angket penggunaan *e-learning* sebagai variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 17 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan diikuti dalam perhitungan analisis data selanjutnya.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSSVersi 20

Item	r hitung	r tabel	Keputusan
S18	0,923	0,349	Valid
S19	0,730	0,349	Valid
S20	0,833	0,349	Valid
S21	0,923	0,349	Valid
S22	0,923	0,349	Valid
S23	0,785	0,349	Valid
S24	0,841	0,349	Valid
S25	0,632	0,349	Valid
S26	0,485	0,349	Valid
S27	0,923	0,349	Valid
S28	0,928	0,349	Valid
S29	0,928	0,349	Valid
S30	0,923	0,349	Valid
S31	0,923	0,349	Valid
S32	0,923	0,349	Valid

S33	0,757	0,349	Valid
S34	0,923	0,349	Valid

Sumber: Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, maka data uji coba angket penelitian variabel Y dinyatakan Valid. Hasil menunjukkan angket literasi digital siswa diperoleh item yang valid berjumlah 17 item, karena hasil dari pengolahan data menggunakan bantuan SPSS versi 20 menunjukkan bahwa $r^{\text{hitung}} > r^{\text{tabel}}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05), kemudian item yang valid tersebut digunakan untuk menganalisis data selanjutnya.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dan dilakukan uji kembali dengan uji dua sisi menggunakan SPSS versi 20, dapat diisi, disimpulkan bahwa item yang valid sebanyak 34 item dan layak digunakan untuk menganalisis data penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

b. Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji realibilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada Cronbach's Alpha yang diperoleh dari hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) *Analyze >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomor item yang valid ke dalam kotak items, skor total tidak diikutkan; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK*. Output hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 merupakan baik. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh 10 responden diluar sampel, dapat dilihat pada

tabel berikut:

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) kepada Sepuluh Respondendi Luar Populasi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean ifItem Deleted	Scal e Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	52.30	44.678	.761	.959
S2	52.30	44.678	.761	.959
S3	52.30	44.678	.761	.959
S4	52.40	42.267	.676	.963
S5	52.40	43.378	.726	.960
S6	52.30	46.011	.546	.962
S7	52.50	44.500	.660	.961
S8	52.20	44.178	.783	.959
S9	52.20	44.178	.783	.959
S10	52.30	42.900	.731	.960
S11	52.40	44.489	.917	.957
S12	52.40	44.489	.917	.957
S13	52.30	44.456	.797	.959
S14	52.40	44.489	.917	.957
S15	52.30	44.233	.834	.958
S16	52.30	44.233	.834	.958
S17	52.30	44.233	.834	.958

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	17

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji reliabilitas) dengan bantuan SPSS
20

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari angket/kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 menunjukkan hasil akhir untuk variabel X nya adalah 0,969 dengan jumlah 17 item pernyataan.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S18	52.40	44.933	.954	.970
S19	52.50	45.833	.597	.976
S20	52.30	45.567	.790	.972
S21	52.40	44.933	.954	.970
S22	52.40	44.933	.954	.970
S23	52.60	45.378	.738	.973
S24	52.60	45.156	.769	.973
S25	52.40	47.156	.596	.975
S26	52.30	48.011	.429	.977
S27	52.40	44.933	.954	.970
S28	52.50	46.056	.893	.971
S29	52.50	46.056	.893	.971
S30	52.40	44.933	.954	.970
S31	52.40	44.933	.954	.970
S32	52.40	44.933	.954	.970
S33	52.30	45.789	.757	.973
S34	52.40	44.933	.954	.970

Case Processing Summary

	N	%
Valid	10	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	10	100.0

Cronbach's Alpha	N of Items
.974	17

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS versi 20

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 menunjukkan hasil akhir untuk variabel Y nya adalah 0,974. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari hasil minimal 0,6 dengan jumlah 17 item pernyataan yang dikatakan valid.

Berdasarkan hasil perhitungan dua angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket *e-learning* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,962 ($0,962 > 0,6$) dari 17 item pernyataan yang valid. Angket literasi digital siswa diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,974 ($0,974 > 0,6$) dari 17 item pernyataan yang valid. Dengan demikian 17 dan 17 item pernyataan dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan analisis hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* dalam literasi digital peserta didik dimana memiliki pengaruh yang positif. Peserta didik mampu memahami bagaimana penggunaan *e-learning* dengan baik dan cara pemahaman dalam menggunakannya, peserta didik sering kali bertanya kepada guru mengenai *e-learning*, dimulai dari tata cara penggunaan, materi pembelajaran yang mudah diakses, dapat mencari sumber belajar sendiri dan tidak lupa guru memberikan materi yang melalui *e-learning*, serta tugas-tugas yang dapat peserta didik kerjakan melalui *e-learning*. Terkadang ada juga peserta didik yang menganjurkan guru untuk mencoba variasi aplikasi pembelajaran lain dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran PPKn dan juga peserta didik merasa dengan menggunakan *e-learning* peserta didik dapat mengeksplorasi pembelajaran mereka dengan mencari materi-materi yang bukan hanya diberikan melalui *e-learning* tetapi mencari materi di internet. Pembiasaan literasi digital sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran *e-learning* agar lebih mudah cara menggunakannya, memahami cara pembelajarannya menggunakan aplikasi tersebut dan juga dengan menggunakan *e-learning* dapat membuat keefektifitasan dan efisiensi peserta didik dalam belajar dan juga peserta didik mendapatkan keberanian juga percaya diri yang baik. Penggunaan *e-learning* membuat

peserta didik lebih memahami literasi tersebut dengan kata lain membaca apapun yang harus mereka lakukan dan kerjakan karena dengan hal tersebut pesertadidik tidak akan salah langkah dalam melakukan pembelajaran. Literasi digital, dimana peserta didik memang harus benar- benar paham karena cakupan yang sangat luas membuat peserta didik harus lebih mengerti mana yang harus dipelajari mana yang tidak.

Dengan demikian pengaruh penggunaan *e-learning* harus benar-benar dipahami cara penggunaannya dan penerapannya dalam pembelajaran karena di dalam aplikasi pembelajaran *e-learning* sudah terdapat berbagai kegunaan teknologi informasi di dalamnya sehingga sangat dibutuhkan pemahaman dan pembiasaan literasi agar peserta didik dapat lebih berhati-hati akan penggunaan setiap aplikasi pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan diberikan fasilitas penunjang yang baik terhadap peserta didik dan pendidik guna mendukung pembelajaran secara efektif. Seperti terus memperbaiki pembelajaran *e-learning* yang kurang didalamnya, agar dapat terlaksana dengan baik dan maksimal

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan untuk pendidik selalu memberikan hal-hal yang menarik dalam pembelajaran *e-learning* sendiri agar Peserta didik merasa tertarik dalam pembelajaran terutama dalam pelajaran PPKn dan sering melatih peserta didik menggunakan *e-learning* karena jika terjadi lagi pelajaran online akan mempermudah pendidik karena peserta sudah paham akan penggunaan *e-learning*

3. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan agar dapat maksimal dalam pembelajaran terutama dalam menggunakan *e-learning* sehingga membuat pemahaman belajar peserta didik meningkat terutama berpartisipasi aktif dalam pelajaran PPKn.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan *e-learning* dalam pembiasaan literasi digital peserta didik dengan menggunakan berbagai sumber referensi yang terkait dengan pembelajaran.

5. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada proses penelitian yang telah dilakukan dan dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan prosedur ilmiah oleh peneliti, terdapat keterbatasan penelitian dimana faktor agar dapat diperhatikan kembali pada penelitian selanjutnya agar dapat menyempurnakan hasil dalam penelitian. Keterbatasan penelitian ini adalah waktu penelitian yang dilakukan sesi pagi dan siang dikarenakan setiap kelas harus dibagi dua waktu saat pembelajaran berlangsung dan peneliti tidak bisa leluasa karena sekolah melakukan pemangkasan waktu belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham H. Maslow.1970. *Motivation and Personality*.New York: Harper & Row Publisher.
- Adha,M.M. . (2019). Warga Negara Muda Era Modern Pada Konteks Global-Nasional:Perbandingan Dua Negara Jepang dan Inggris.*Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.1(1)
- Adha,M.M.(2015). Understanding the relationship between kindness and gotong-royongfor Indonesian citizens in developing bhinneka Tunggal Ika. *The Proceedingof the commemorative Academic Conference for the 60th Anniversary of the 1955 Asian-African Conference* in Bandung, Indonesia.
- Adha.,M.M.(2019). Pengembangan Keadaban Kewarganegaraan melalui Krakatau. Disertasi.Sekolah Pascasarjana Departemen Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Adha.,M.M.(2010).Model Project Citizen Untuk Pembiasaan Kecakapan Warga NegaraPada Konsep Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat. *Tesis Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Indonesia*
- A.M. Sadirman.(2005).*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto, S.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta:Rineka Cipta.
- Asep Saepul Hamdi dan E. Baharuddin.(2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish
- Bawden, D..(2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*
- Barelson dan G.A.Stainer.(1964). *Human Behavior an Inventory of Scientifie Finding*.New York : Harcurt
- Bawden, D., (2008), *Origins and concepts of digital literacy, in: Digital Literacies:Concepts, Policies and Practices*, Peter Lang Publishing, New York
- Belshaw,D.A.J.(2011).*What is Digital Literacy? A Pragmatic investigation. EdD Thesis*, Durham: University Of Durham
- Benaziria. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jurnal pendidikan ilmu-*

ilmu sosial, 10(1).

- Branson, S.M. (1998). *The role of civic education*. Amerika: Center for Civic Education.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Buckland, M. (2013). The digital difference in reference collections. Scopus
- BPS (Badan Pusat Statistik). (2019). Presentase rumah tangga yang memiliki telepon seluler aktif 2012-2016. <http://bps.go.id>
- Clark, R.C dan Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designer of multimedia learning, second edition*. San Francisco: Jon Wiley & Sons, Inc
- DelVecchio, Kristy dan Loughney, Megan. (2006). *Advantages and disadvantages of E-Learning Concepts and Techniques*. Bloomsburg University: Pennsylvania
- Dewa Kadek, S dan Ni Made, S. (2021). Analisis Penerapan Literasi Digital dalam Menciptakan Kemandirian Belajar Siswa Hindu dimasa Pandemi Covid-19. *Journal Widyanatya*, 3(1).
- Depdiknas. (2006). *Standar Isi Mata Pelajaran PKn*. Jakarta : Depdiknas
- Dinata & Darwanto. (2021). Urgensi Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid 19: Peluang dan Tantangan (Prosiding). Bandar Lampung: Februari 2021.
- Dinata, K. B. (2020). Problematika Pembelajaran Daring Mata Kuliah Geometri Transformasi di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Eksponen*, 10(2).
- Effendy dan Zhuang. (2005). *E-Learning, Konsep dan Aplikasi*. Andi : Yogyakarta
- Fajriatin, K., & Murdiono, M. (2020). Menumbuhkan Kedisiplinan Siswa Selama Pembelajaran Daring Di SMAN 2 Tanah Grogot
- Fatmawati, N. I. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2).
- Gagne, R.M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan Munandir. Jakarta : Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. New York : Wiley.
- Hasanah, dkk. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).

- Hartino,A.T., Adha,M. M., Rifai,A., Ulpa, E. P., & Rhosita, R. (2020). Eksistensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembiasaan *Civic Responsibility* di Masa Pembelajaran Daring
- Hardini,T.(2015).Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 Sd Tlompakan 01-Tuntang.*Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3).
- Hardini, Isriani dan Dewi,P.(2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori,Konsep,dan Implementasi) Mengajar*.Bandung: Alfabeta
- Herzberg, Fredrick,(2006). *Work and The Nature of Man*. New York: Thomas Y. Crowell Co.
- Herzberg, (2006). *The Managerial Choice, to be. Lifficient and to be Human*. Homewood, IL: Dow J3nes-Irwin.
- Herzberg, (2005). Frederick; Bernard Mausner; and Barbara Snyderman. *The Motivation to Work*. New York: Wiley.
- Horton,William dan Horton Katherine.(2003). *E-Learning Tools and Technologies:A consumer guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers*. USA: Wiley Publishing
- Hyun, D. L., Joon, H. L. (2014). A Study on Type of Smart city GridPipeline System (multiwaterloop system) and Application Method. *InternationalJournal of Control and Automation (IJCA)*
- I.Made,N.S.(2017). Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2).
- International Association for the Evaluation of Educational Achivment (IEA) (2013). ICCS, 2009 Encyclopedia approaches to civic and citizeducation around the world*. Netherland: Multicopy
- Irhandayaningsih, A.(2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di masa Pandemi Covid-19. *Journal Undip*, 4(2).
- Juwandi, R.(2020).Analisis Pembelajaran Daring Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Dalam Persepektif PenguatanLiterasi Digital Warga Negara.
- Juwandi, R.(2020). Penguatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan BerbasisPembelajaran Daring Di Era Digital 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1)
- Dinata,C.B.(2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa.*Jurnal Pendidikan*.19(1)
- Keskin, N, O., Ozata, F, Z., dan Banar, K. (2015). Examining Digital Literacy Competences and Learning Habits of Open and Distance Learners. *Contemporary Educational Technology*, 6(1).

- Kurnianingsih,dkk. Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi.*Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- L Ruhaena.(2009). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lukman,dkk(.2016).*Buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) Kelas*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan,Balitbang,Kemendikbud
- Martin, G., dan Pear,J.(2015).*Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- McClelland, David C. and Eric W Johnson, (2004). *Learning to Achieve*. Glenview, Illinois: Scotti. Foresman & Co.
- McGregor, Douglas, (2000). *The Piman Side of Enterprise*. New York: McGraw-Hill.
- McLoughlin, C. (2011). What ICT-related skills and capabilities should be considered central to the definition of digital literacy? In T. Bastiaens and M. Ebner (Eds.), *Proceedings of World Conference on EducationalMultimedia, Hypermedia and Telecommunications*. Chesapeake.
- Mulki.Eko.(2018).*Multimedia Perangkat Pembelajaran Permodelan Perangkat Lunak Untuk Pembiasaan Efektivitas Proses Pembelajaran*. Universitas Negeri Gorontalo:Gorontalo
- Nuryadi dan Tholib.(2016).*Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SMA/MA/SMK/MK Kelas X*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Baltibang, Kemendikbud.
- Onno W.Purbo.(2002).*E-Learning berbasis PHP dan My SQL*.Jakarta: Alex Media Komputindo
- Noor,Juliansyah.(2017). *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group Rosdakarya
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T., & Ulpa, E. P.(2021). Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring di Tengah Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2)
- Peraturan Pemerintah Nomor 20 tahun2 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia.
- Prawiradilaga, D.S, dkk.(2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Yogyakarta:Kencana
- Priyatno, Dwi. (2009). *Mandiri Belajar SPSS (Untuk Analisis Data dan Uji Statistik)*. Yogyakarta: MediaKom.
- Ratumanan,T.G.(2004). *Belajar dan Pembelajaran*.Surabaya : Unesa University

Press

- Riduwan.(2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta
- Rigianti, H.,A.(2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Elementary School*, 7(3).
- Robbins, Stephen P.(1998). *Perilaku Organisasi Jilid 2*.Jakarta: Pearson Education Asia
- Rhosita, Adha, M. M., Hartino, A. T., Ulpa, E. P., & Rifai, A.(2021). Pembelajaran Daring: Urgensi Pembiasaan *Civic Competence* Mahasiswa Ditengah Era Society 5.0.
- Romi Satria Wahono.(2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Pada Pembelajaran.
- Rosen, Anita.(2009).*e-learning2.0:Proven Practice and Emerging Tecnologies to Achieve Real Results*.Edisi 1. New York: AMACOM
- Rusman, (2008). *Manajemen Kurikulum*, Bandung. Program studi Pengembangan Kurikulum Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Sanaky AH, Hujair.(2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sedermayanti.(2014). *Manajemen Sumber daya Manusia, Reformasi Birokrasi Manajemen Pegawai Negeri Sipil*.Bandung: Rafika Aditama.
- Slavin, Robert E. (2009). *Coopertaive Learning (Teori, Riset, Praktik)*.
Bandung : Nusa Media
- Sense, A. C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century*. San Francisco:Common Sense Media
- Siahaan, S.(2002).*Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya*.Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.Jakarta:Badan Penelitian dan Pengembangan-Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono.(2014).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung:Alfabeta,
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung:Alfabeta, CV.
- Sumarsono,et al.2002. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia.
- Ulpa, E.P., Sabila, D, R., Adha.M.M., Putri, D. P., & Hartino, A.T.2021.Penggunaan Perangkat Teknologi, Informasi Dan KomunikasiMembantu Pelaksanaan Kegiatan

Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2).

Struges.(1926. The Choice of Class Interval.*Journal of the American Statistical Association*.

Waryanto,N.H.(2006).Online learning sebagai salah satu inovasi pembelajaran.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal matematika*, 2(1).

Warsita,B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

Wibowo.(2012).*Pendidikan Karakter*.Yogyakarta:Pustaka Belajar.

Wiliam dan Sawyers.(2007).*Using Information Tecnology: A Practical Introduction to Computers and Comuniccation* (7th ed).New York:McGraw-Hill.

Wulandari.(2018). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Kewirausahaan melalui Lesson Study Berbasis Pantai dan Laut. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2).

Zhang,et al.(2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications ofthe ACM*, 47(5).