

Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Literasi Digital dan Etika Berinternet dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila bagi Peserta Didik Kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun

Aqsal Ghiffari Ramadhan✉, Universitas PGRI Madiun

✉ ppg.aqsalamadhan02@program.belajar.id

Abstract: *Digital literacy is the ability to understand information through the internet. This capability is indispensable for all groups, especially in the digital era. Digital literacy is included in the latest learning curriculum of the Independent Curriculum of PPKn subjects. Through classroom action research (PTK) get results where students already understand well related to basic concepts. At the same time, understand various ethical practices on the internet that are integrated through video games that can increase knowledge related to internet life or social media. Through the discussion, which is packaged by taking the results from PTK, it can be a reference for how the role of digital literacy learning and internet ethics contributes to building the life of the nation and state. At the same time, it builds a life of diversity and public interest in today's digital era.*

Keywords: *Digital literacy, Understanding, Knowledge, Skills*

Abstrak: Literasi digital merupakan kemampuan dalam memahami informasi melalui internet. Kemampuan ini sangat diperlukan bagi semua kalangan terutama di era digital. Literasi digital masuk dalam kurikulum pembelajaran terbaru Kurikulum Merdeka mata Pelajaran PPKn. Penelitian dengan Kualitatif dengan mengambil penelitian tindakan diambil untuk menilai bagaimana pemahaman pengetahuan dan keterampilan siswa untuk memahami literasi digital dan etika berinternet. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) mendapatkan hasil dimana siswa sudah memahami dengan baik terkait konsep dasar. Sekaligus memahami berbagai praktek etika berinternet yang diintegrasikan melalui permainan video yang dapat menambah pengetahuan terkait kehidupan berinternet atau bermedia sosial. Melalui pembahasan yang dikemas dengan mengambil hasil dari PTK ini dapat menjadi acuan bagaimana peran pembelajaran literasi digital dan etika berinternet berkontribusi dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara. Sekaligus membangun kehidupan kebhinekaan dan kepentingan umum di era digital saat ini.

Kata kunci: Literasi digital, Pemahaman, Pengetahuan, Keterampilan

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa berbagai perubahan dalam bidang kehidupan manusia, terutama pendidikan dan pembelajaran. Era digital dalam dunia pendidikan dituangkan dalam kompetensi literasi digital dalam pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Literasi digital adalah kemampuan dalam memahami dan mencerna informasi yang tersedia melalui dunia digital terutama dalam hal ini internet serta media sosial (Saidi dkk., 2022). Bidang pembelajaran masih memerlukan perhatian terhadap kemampuan literasi digital terutama bagi siswa. Karena siswa pada dasarnya mempunyai minat dalam dunia digital tetapi perlu adanya tingkat pemahaman literasi digital dalam mengajarkannya.

Literasi digital merupakan tanggung jawab bersama dan semua masyarakat harus bisa memiliki kemampuan itu di era yang sangat disruptif. Terutama untuk siswa SMP yang tergolong remaja awal serta sudah memiliki kemampuan untuk memilih dan memilah informasi yang baik secara mandiri maupun terorganisir (Qurrota'yun dkk., 2018). Tetapi seiring waktu, maraknya bentuk kejahatan melalui media sosial yang masif seperti hoaks, *cyberbullying*, dan konten negatif yang memiliki dampak yang berbahaya bagi remaja apabila terpapar kasus tersebut. Masifnya bentuk kejahatan yang berbahaya efek yang dirasakan, menjadikan literasi digital dalam pendidikan sangat diperlukan untuk siswa sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan yang cepat dari era digital. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang menjawab desakan penting terkait kemampuan literasi digital dengan mengajarkan nilai, norma, dan etika yang berpengaruh kehidupan berbangsa dan bernegara.

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi salah satu upaya menilai dan mengetahui bagaimana siswa dapat mencermati dan mempraktekkan dari literasi digital serta etika di dalam ruangan digital. Upaya ini pada dasarnya adalah menilai dan meneliti dalam upaya perbaikan pembelajaran guna penyempurnaan terhadap konsep yang telah diajarkan dan pengenalan konsep baru. Melakukan PTK diperlukan perhatian terhadap tindakan sebelum dan sesudah pemberian konsep maupun pembelajaran sekaligus menilai bagaimana kesiapan siswa dalam keaktifannya di dalam kelas. PTK dalam literasi digital menguat bagaimana peserta didik dapat atau mampu berpikir secara komprehensif dari setiap konsep, pikiran, dan praktik dari kegiatan dalam dunia digital serta etika yang perlu diterapkan. Melalui PTK juga, tujuan pembelajaran dapat diketahui dari hasil sejauh mana pemahaman siswa dapat menerima konsep baru tersebut.

SMP Negeri 13 Madiun sebagai sekolah yang memiliki kriteria untuk sekolah rujukan *Google* memiliki kelebihan dari sisi fasilitas dan sarana prasarana dalam digitalisasi pendidikan. Sekolah rujukan *Google* ini berarti sekolah yang dalam proses pembelajarannya mengintegrasikan berbagai aplikasi google dalam menjalankan kegiatan di kelas dan sekolah. Selain termasuk dalam kriteria tersebut, SMP Negeri 13 Madiun juga mendapatkan fasilitas untuk siswanya dalam bentuk *Chromebook* yang dipergunakan sebagai media penunjang pembelajaran dan penugasan dari guru. Fasilitas tersebut disediakan dari pemerintah Kota Madiun dan dipakai oleh siswa selama menempuh pendidikan di tingkat tertentu. Tidak terkecuali bagi kelas 8 SMP, dalam hal ini kelas 8G.

Karakteristik siswa kelas 8G adalah peserta didik reguler. Yaitu peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang tidak memerlukan perhatian khusus atau kelas yang memiliki kebutuhan khusus. Dengan begitu, guru bisa melihat dengan baik bagaimana peserta didik dapat melakukan pembelajaran seperti biasa. Permasalahan yang dihadapi bisa diamati dari bagaimana peserta didik mengetahui konsep dan praktik penerapan materi ajar, terutama terkait literasi digital dan etika berinternet. Proses pembelajaran peserta didik dengan fasilitas *Chromebook* menjadi sebuah kesempatan penting menilai proses penerimaan materi yang baik terkait konsep baru dengan gaya belajar yang disenangi oleh siswa. Fasilitas yang diberikan sangat memadai dalam proses ini, tetapi

tentu ada kendala teknis dan diluar teknis yang ditemukan dalam penelitian yang perlu dipertimbangkan dalam kecapaian tujuan dan hasil terbaik belajar siswa.

Kendala teknis dan di luar teknis selalu terkait dengan kendala yang dialami siswa sebagai pengguna. Terlebih dengan berkaitan dengan literasi digital, yang dimana ada siswa yang kesulitan memahami sekaligus mengerti bagaimana praktik literasi digital dan etika berinternet yang baik bagi kehidupannya. Dukungan lain dari penelitian ini adalah penambahan materi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu literasi digital dan etika berinternet menjadi hal penting yang bisa ditempuh dari perlakuan dalam sebuah kelas untuk sebuah materi. Materi ini bertujuan bagaimana siswa dapat memahami dan mengerti konsep serta praktek dalam dunia internet yang meliputi literasi digital sekaligus etika berinternet.

Pembelajaran dengan perlakuan sebanyak 3 (tiga) siklus dengan menggambarkan bagaimana perlakuan ketika sebelum mendapatkan materi maupun setelah menguji materi yang sudah diajarkan. Dalam latar belakang permasalahan ini dapat dirumuskan dengan tiga segmen pembelajaran. Yaitu mengetahui proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi ajar literasi digital dan etika berinternet bagi siswa kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun. Menilai pemahaman siswa kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun dengan berbagai perlakuan media ajar yang terintegrasi dengan internet dan juga *Google Classroom*. Menuju hasil yang telah dicapai dari siswa kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun terkait pemahaman materi literasi digital dan etika internet baik dari segi *Pretest* dan *Post-test*.

METODE

Penelitian ini mengambil penelitian tindakan kelas (PTK), dengan jenis pendekatan penelitian secara kualitatif meski menggunakan data berbasis kuantitatif dari segi penilaian dan hasil pengerjaan peserta didik atau siswa. Perlu diingat, dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Farhana dkk., 2018). Pengambilan penelitian ini berkait dengan pemahaman konsep pembelajaran yang berdasarkan fenomena baru yang dialami oleh siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, konsep dari literasi digital didapat di bab terakhir pembelajaran. Siklus pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali pembelajaran, dengan rincian kegiatannya adalah mengenal konsep, memahami praktik, dan melakukan praktik serta tips pencegahan yang sesuai dengan materi.

Penelitian tindakan kelas dirancang dengan pembahasan secara kualitatif meski memerlukan data kuantitatif untuk pemahaman analisis yang diperlukan. PTK kualitatif menggambarkan bagaimana proses pengambilan data dilakukan dengan observasi, pengamatan, wawancara, dan hasil-hasil yang didapatkan dari lapangan (Nurhikmah dkk., 2020). Pengambilan data berdasarkan catatan observasi kelas, observasi pembelajaran, modul ajar kelas 8 bab 6 Pendidikan Pancasila, catatan observasi perilaku peserta didik, dan hasil keterampilan serta pengetahuan selama bab 6. Untuk catatan hasil keterampilan dan pengetahuan ini merupakan satu-satunya data kuantitatif yang dinilai berdasarkan dari rata-rata individu dan kelas secara keseluruhan. Pengambilan data bisa dari *Mean*, *Median*, dan *Modus* dari masing-masing kegiatan yang diajarkan.



GAMBAR 1. Siklus Pembelajaran sekaligus Rincian kegiatan yang dilaksanakan.

Pelaksanaan kegiatan PTK ini dilaksanakan kepada siswa-siswi kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun. Pemilihan PTK ini berdasarkan tempat pelaksanaan yang memiliki fasilitas penunjang seperti internet dan perangkat *Chromebook* yang dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan media diperlukan dalam PTK ini adalah dari PPT, *short film* dari laman *Youtube*, media daring seperti *website* berbasis tes mulai dari *Quizzis*, *Wordwall*, dan *Interland from Google*. Pemilihan media-media ini juga bisa diambil untuk mengintegrasikan kepada *platform Google Classroom* yang sering dipakai peserta didik untuk kegiatan belajar mengajar. Sekaligus karakteristik siswa-siswi kelas 8G yang sebagian memiliki pemahaman terhadap teknologi, walau perlu bimbingan khusus dalam pengoperasiannya.

TABEL 1. Tabel Kriteria Penilaian yang ditempuh

Kriteria	Penilaian Kognitif dan Keterampilan	Penilaian Sikap dalam Asesmen
	(Skala 0-100)	(Skala 1-4)
Sangat Baik	≥90	4
Baik	75-89	3
Cukup	60-75	2
Kurang	≤59	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan diawali dengan menilik dari hasil observasi karakteristik siswa dan observasi dalam pembelajaran. Hasil observasi pembelajaran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah karakteristik peserta didik memerlukan motivasi dan pembelajaran yang unik dan menarik dalam menarik minat siswa untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui hasil observasi ini, terkait juga bagaimana hasil penyusunan RPP atau Modul ajar berkait dengan materi dari literasi digital dan etika berinternet. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi terkait literasi digital dan etika berinternet merupakan materi terbaru yang diterapkan dalam kompetensi menurut

Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum yang baru diterapkan. Adapun, hasil penelitian ini meliputi berbagai aspek dalam mendapatkan data mulai dari observasi, modul ajar, dan hasil-hasil pembelajaran yang dilakukan dalam 3 pertemuan.

Observasi Pembelajaran kepada Siswa

Karakteristik peserta didik yang memerlukan motivasi ajar maupun kegiatan apersepsi dalam pembelajarannya. Hal ini dibuktikan dari bagaimana siswa dalam memulai pembelajaran biasa dilakukan dengan kegiatan apersepsi atau mengarah kepada *Ice Breaking*. Pemberian *Ice Breaking* dalam catatan observer menyebut bahwasannya dapat memberikan efek yang baik dalam memulai kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu, karakteristik peserta didik yang memerlukan motivasi ini dipengaruhi dari kegiatan yang mereka lakukan baik di dalam dan di luar sekolah. Dibuktikan dengan kehadiran peserta didik dalam setiap pembelajaran yang jarang untuk lengkap secara daftar presensinya, ada yang izin baik sakit dan izin mengikuti kegiatan di luar kelas.

Peserta didik memiliki perangkat *Chromebook* sebagai fasilitas yang diberikan sekolah dari pemerintah Kota Madiun. Dari observasi ini, pengaruh dari *chromebook* memiliki andil dalam proses pembelajaran. Terlebih dengan status sebagai Sekolah rujukan *Google*, pembelajaran dari guru ke siswa melalui aplikasi dari *Google* yang meliputi *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, serta menggunakan akun yang terintegrasi laman Kemendikbud RI dengan aplikasi *Merdeka Belajar*. Dengan kondisi tersebut, guru dapat menyusun rancangan pembelajaran melalui modul ajar yang dapat mengadopsi kondisi sekolah yang ada saat ini. Modul ajar yang disusun juga harus menyesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dicapai dari masing-masing materi yang perlu diberikan, termasuk literasi digital dan etika berinternet.



GAMBAR 2. Cover Modul Ajar Bab 6 Literasi Digital

Penyusunan Modul Ajar dan Kegiatan Pembelajaran

Penyusunan modul ajar terutama materi literasi digital dan etika berinternet telah mengadopsi dari observasi karakteristik peserta didik/siswa dan lingkungan pembelajaran. Hal ini dapat ditemukan dari penulisan, kebutuhan, dan materi secara tupoksi dan kebutuhan dapat mengakomodir dari hasil yang sudah diamati sebelumnya. Penyusunan modul ajar ini juga sangat berkait pada materi yang diajarkan, tercermin dari

pertanyaan pemantik, langkah-langkah pembelajaran, dan media dipergunakan hingga fasilitas yang disediakan sudah melibatkan dari kondisi sekolah yang menggunakan fasilitas digital dalam pembelajarannya. Penggunaan aplikasi seperti *Canva* dan aplikasi dari *Google* juga digunakan dalam pembelajaran materi literasi digital. Aplikasi ini dilibatkan untuk sarana dari materi, tugas, dan bagaimana hasil kerja siswa dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan atau perlakuan dari materi literasi digital dan etika.

Tujuan pembelajaran materi literasi digital dibuat menyesuaikan dengan sub-topik pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam materi literasi digital dan etika berinternet, ada penerapan materi yang perlu dipahami oleh siswa secara bertahap. Tahapan ini antara lainnya adalah memahami konsep dasar literasi digital sebagai awal dari memulai pertemuan. Kemudian, bagaimana literasi digital dan konsep etika berinternet dapat disampaikan dalam sebuah studi kasus yang bertujuan meningkatkan pemikiran kritis peserta didik. Hingga, bagaimana menerapkan etika berinternet dalam ruang digital sebagai kompetensi literasi digital yang diperlukan oleh siswa dalam menjaga kebhinekaan antar pengguna.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan memiliki maksud tertentu dari pembelajaran yang dilakukan. Terkait langkah-langkah pembelajaran yang sudah dikerjakan, terdapat perbedaan dari kegiatan inti. Kegiatan inti masing-masing pertemuan diperlakukan berbeda sesuai dengan sub-topik pembelajaran yang diajarkan. Selain sub-topik, media pembelajaran dan lembar kerja peserta didik (LKPD) disesuaikan dengan kegiatan yang diajarkan. Misal dalam menyajikan analisis kasus menggunakan LKPD yang menyesuaikan tugas yang dikerjakan mulai dari lembar analisis kasus dan lembar penarikan kesimpulan diskusi.

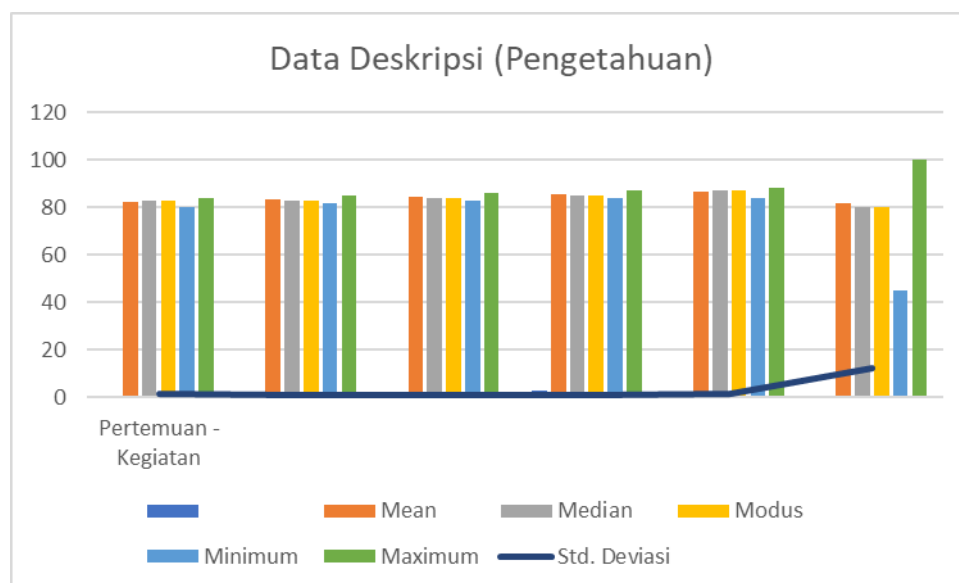
Analisis Hasil Tugas Siswa

Indikator pengetahuan dan indikator keterampilan menjadi indikator yang dipakai bagaimana peningkatan pemahaman dan praktik baik materi literasi digital. Ada bentuk data deskriptif dan pergerakan secara kurva terkait peningkatan yang menggambarkan bagaimana peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dari materi yang sudah diajarkan. Baik indikator pengetahuan dan indikator keterampilan memiliki penilaian yang sama dengan pergerakan yang merata dari setiap pertemuan yang sudah dilakukan. Hasil deskripsi memuat dari nilai rata-rata (*mean*), nilai yang sering muncul (*Modus*), nilai tengah (*median*), nilai minimal, nilai minimum, dan simpangan baku. Penilaian pengetahuan terdiri dari saat pre-test, pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, hasil post-test, dengan hasil formatif yang sudah dikerjakan peserta didik. Sementara penilaian keterampilan terdiri dari pemahaman konsep, analisis kasus, diskusi, penyajian analisis, dan praktik baik. Hal ini dapat tercermin pada tabel berikut.

Pengetahuan		Mean	Median	Modus	Minimum	Maximum	Std. Deviasi
Pertemuan - Kegiatan	Pretest	82,43	83	83	80	84	1,19947288
	1	83,57	83	83	82	85	0,89575194
	2	84,57	84	84	83	86	0,89575194
	3	85,57	85	85	84	87	0,89575194
	Post Tes	86,43	87	87	84	88	1,19947288
	Formatif	81,74	80	80	45	100	12,3958108

TABEL 2. Data Hasil Penilaian Pengetahuan Literasi Digital Kelas 8G

Tabel dari penilaian pengetahuan menggambarkan adanya peningkatan dalam tingkat pretest dan posttest yang dilakukan dalam pembelajaran yang sudah dilakukan. Dari penilaian ini menggambarkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik juga ketertarikan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi literasi digital. Pertemuan 1, dilakukan dengan pretest dan mengerjakan latihan soal serta menyajikan kasus yang diberikan. Kemudian di pertemuan 2 dilaksanakan pembelajaran kelompok dengan konsep *Mini expo* dengan saling berdiskusi dan mengikuti pembelajaran sesuai dengan pembagian kelompok dan pengerjaannya. Di pertemuan 3 diajarkan bagaimana praktik baik dalam literasi digital yang dikemas dalam bentuk aplikasi game yaitu *Interland* yang diprkasai oleh *Google* lalu dilanjut dengan melakukan post-test dan formatif bab 6. Pergerakan curva tercermin dalam gambar berikut ini.



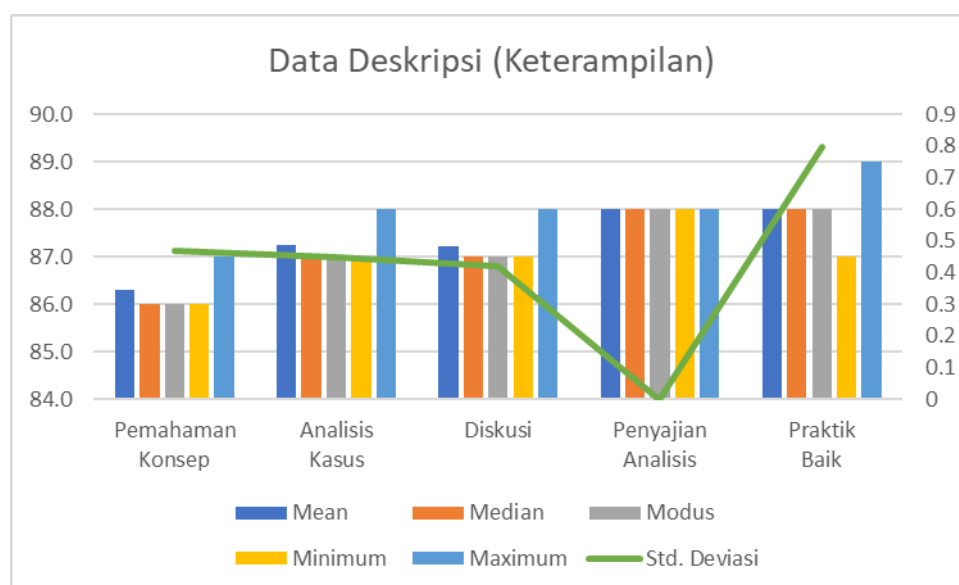
GAMBAR 3. Grafik Pergerakan Nilai Deskripsi Pengetahuan Kelas 8G

Pergerakan curva dari penilaian pengetahuan mengggambarkan adanya peningkatan dari segi pretest dan posttest. Kemudian cara pembelajaran yang dilakukan dengan *Mini expo* menyebabkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi literasi digital dan etika berinternet. Terkait juga dengan perlakuan setiap pertemuan, juga ada perbaikan dari setiap peserta didik terkait dengan pemahaman dasar, penerapan, dan analisis kasus yang diberikan secara penugasan dari materi yang diberikan. Namun, ada juga peserta didik yang belum tuntas yang dibuktiakn dari hasil tes formatif yang ada selisih yang tinggi antara nilai minimum dan nilai maksimum dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

TABEL 3. Tabel Hasil Penilaian Keterampilan Literasi Digital Kelas 8G

Keterampilan		Mean	Median	Modus	Minimum	Maximum	Std. Deviasi
Aspek Keterampilan	Pemahaman Konsep	86,3	86	86	86	87	0,47047197
	Analisis Kasus	87,3	87	87	87	88	0,44897776
	Diskusi	87,2	87	87	87	88	0,42174117
	Penyajian Analisis	88	88	88	88	88	0

Dalam aspek keterampilan terdapat persamaan nilai dari segi penyajian analisis, karena digelar dalam bentuk mini ekspo yang semua peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan tersebut. Adapun secara keterampilan peserta didik dinilai sangat baik dan sangat mengerti bagaimana praktik baik yang berhubungan dengan literasi digital dan etika berinternet. Kemudian, praktik dari penyajian analisis diberikan ketika menganalisis *short film* dari laman *YouTube* yang kemudian secara berkelompok menganalisis apa saja pesan dan solusi yang diberikan. Kemudian, dari praktik baik yang dikembangkan dalam bentuk permainan video juga menyumbang penilaian yang cukup tinggi dari pesan yang disampaikan dalam materi dan muatannya. Pemaparan grafik dapat disampaikan dalam bentuk berikut ini.



Gambar 4. Grafik Pergerakan Nilai Deskripsi Keterampilan Kelas 8G

PEMBAHASAN

Pembelajaran literasi digital dan etika berinternet sangat memiliki kesan dan dampak untuk pembelajaran secara bermakna. Dalam kaitannya dengan literasi digital yang perlu dikembangkan lagi dalam praktek pembelajarannya. Pada dasarnya dalam mengajarkan konsep yang baru diketahui oleh peserta didik terkadang perlu dengan teknik yang dapat memikat siswa untuk belajar dengan konsep terbaru tersebut (Saodah dkk., 2023). Pembelajaran literasi digital ini memberikan pemahaman lain bagi siswa atau peserta didik terkait etika penggunaan internet. Di era digital ini, pembelajaran dirasa bisa lebih baik lagi dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Berkaitan dengan penelitian tindakan kelas, penelitian yang dilakukan masih perlu perbaikan dari segi hasil dan dampak yang bisa diberikan. Sebagai contoh, perlu juga bagaimana penerapan model pembelajaran secara kooperatif (*cooperative learning*) untuk melihat bagaimana proses pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik. Pembelajaran yang efektif memberikan ruang kepada peserta didik dan guru untuk bisa bertukar pikiran dari apa yang sudah dikerjakan. Maka dalam menyusun pembelajaran dibutuhkan adanya dukungan kerjasama dalam merumuskan langkah pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Penyusunan modul ajar menjadi salah satu faktor bagaimana penggunaan tindakan perlu diperbaiki dari segi pembelajaran dan segi hasil maupun tujuan pembelajarannya.

Hasil pemahaman literasi digital menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terkait dengan kompetensi ini sudah menunjukkan kemampuan yang baik. Kategori baik ini ditemukan dari hasil dari setiap pertemuan yang sudah dikerjakan. Dalam setiap pertemuan guru memberikan penghargaan nilai kepada peserta didik yang berusaha dengan baik bagaimana mengerjakan tugas yang dikerjakan. Pengerjaan tugas yang tidak sebatas mengoperasikan, tetapi juga ada praktik baik yang dituangkan dalam permainan yang terintegrasi dengan internet atau teknologi. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menekankan dari nilai dan etika yang dimana memerlukan praktik baik dalam menyikapi dan menerapkan praktik pembelajarannya di luar kelas.

Model pembelajaran dengan *Problem Based Learning* menjadikan tingkat kritis peserta didik menjadi teruji dari pengerjaan yang diberikan. PBL memberikan ruang kepada peserta didik utamanya dalam pembelajaran seperti PPKn untuk berkreasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar (9). PBL bisa memberikan ruang diskusi antar guru dan siswa atau peserta didik dengan melihat kendala atau kesulitan yang dialami dalam proses pembelajarannya. *Mini expo* dan analisis studi kasus juga menjadi contoh dari penerapan dari pembelajaran PBL yang memerlukan adanya permasalahan dalam setiap pembelajarannya.

Literasi digital menjadi materi yang baru dan pada dasarnya akan sangat mudah dipahami jika menggunakan fasilitas atau sarana yang memadai. Dalam konsep literasi digital adalah kemampuan dalam memahami informasi dan pengoperasian dalam dunia internet (Hendaryan dkk., 2022). Namun secara pembelajaran, bukan sekadar memberikan mengoperasikan komputer semata. Namun bisa dengan cara menerapkan dan mempraktekkan terhadap literasi digital. Terkhusus untuk pembelajaran PPKn bisa diintegrasikan kepada nilai kebhinnekaan yang dapat menciptakan ketentraman dalam pembelajaran yang dilakukan. Kebhinekaan yang dimaksud adalah bisa menjadi cara atau menerapkan etika berinternet yang tertib dan menghindari konflik sekaligus mencegah dari perbuatan-perbuatan yang merugikan semua pihak.

Pendidikan literasi digital memiliki sebuah tugas dalam membentuk pendidikan karakter bagi penerusnya. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan terdapat analisis kasus yang dimuat dalam mengulas sebuah *short film*. Untuk meningkatkan kemampuan dalam literasi digital diperlukan perlakuan yang bisa memberikan bukti adanya gejala ketertarikan dari permasalahan yang disajikan. Permasalahan yang disampaikan dapat menemukan jawaban maupun solusi dari permasalahan yang dapat diungkapkan dari kegiatan analisis ini. Setiap analisis dapat memberikan sebuah gambaran bagaimana peserta didik atau siswa berlatih dalam berpikir kritis.

Literasi digital dapat memasukkan unsur etika, terutama etika berinternet. Etika berinternet memberikan pedoman bagaimana cara kita berkomunikasi di media sosial dengan baik dan benar. Selain itu dalam berkomunikasi dengan etika praktik baik yang bisa berikan menjadikan pendidikan terbaik bagi generasi setelahnya dalam melihat dan mencerna informasi sekaligus mengarahkan yang terbaik untuk masa depan. Terkait dengan nilai kebhinnekaan dengan etika berinternet bisa meminimalisir persoalan yang terjadi di masyarakat. Melalui pendidikan dalam mata pelajaran PPKn sebagai peranan pendidikan formal dalam bertanggung jawab untuk membentuk nilai dalam aktivitas di dunia digital yang masyarakatnya disruptif dengan berbagai perubahan dan arus informasi yang ada.

SIMPULAN

Pendidikan literasi digital di kelas 8G SMP Negeri 13 Madiun memiliki nilai yang baik dalam pengetahuan dan keterampilan. Meski perlu banyak perbaikan dari segi keteraturan, segi keaktifan, dan mempertahankan penugasan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata kelas yang berada di kategori baik yaitu 80-89 dari segi pengetahuan dan 85-89 dari segi keterampilan. Kemudian perbaikan dari setiap pertemuan yang dilaksanakan yang perlu dituntaskan dengan baik. Bagaimanapun

perlakuannya, pendidikan literasi digital menjadi hal terbaru dalam memberikan pengajaran secara kontekstual. Namun akan lebih berarti jika bisa diberikan dengan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*. PBL meningkatkan kekritisn peserta didik atau siswa untuk memecahkan Solusi dengan membedah terlebih dahulu bagaimana alur permasalahan yang terjadi. Melalui pembelajaran ini, dapat berperan untuk membentuk nilai dan etika yang berguna bagi kehidupan berbangsa dan berbhineka melalui media sosial

DAFTAR PUSTAKA

- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: IC Publisher.
- Fitriani, N. A. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital melalui Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Bulukerto 03 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(3), 1348-1367. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 142-151. <https://doi.org/10.25157/LITERASI.V6I1.7218>
- Kurniawan, M. W., & Wuryandani, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran berbasis Masalah terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 10-22. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>
- Mukarom, Z. (2021). *Teori-Teori Komunikasi*. Bandung: Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati. https://books.google.com.my/books?id=1uQsJ_jIEFEC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Nurhikmah, I., Simarmata, M. Y., & Hartati, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen melalui Model Pembelajaran Talking Stick pada Siswa Kelas XI SMA Karya Sekadau. *EduIndo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-10
- Qurrota'yun, E., Ulfa, M. K., & Hurriyyah, Z. (2018). Peran Netizen dalam Menghadapi Era Disruptif: Sensasi Berada Diruang Tanpa Ruang. *Seminar Nasional Prodi Ilmu Perpustakaan UM*, 1, 186-191. <http://repository.um.ac.id/888/1/16.pdf>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121.
- Saidi, M. R., Supriyono, & Al-Atok, A. R. (2022). Pengaruh Literasi Digital dan Literasi Kewarganegaraan Terhadap Tingkat Ketahanan Pribadi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 119-128. <https://doi.org/10.26874/jakw.v3i1.121>
- Saodah, S., Mulyasari, E., Rahman, G. A., & Kota Bandung, S. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Materi Gaya Dengan Rancangan Understanding by Design (UbD) melalui Penerapan Model RADEC. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 560-571. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I1.674>
- Silviana, H., & Cecep. (2022). Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 88-96.
- Sumar, W. T. (2020). Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Journal of Educational Management*, 1, 49-59. <https://doi.org/10.37411/jjem.v1i1.105>
- Utami, D., & Sukmayadi, T. (2022). Penerapan Literasi Digital Melalui Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Galur Kulon Progo. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3440-3446. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3438>