

**STUDI ANALISIS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
BERBASIS PRAKTIK KEWARGANEGARAAN DIGITAL SEBAGAI UPAYA  
PENINGKATAN KUALITAS LITERASI DIGITAL WARGA NEGARA  
DI PROVINSI BANTEN**

(Diterima 10 November 2020 ; direvisi 21 November 2020 ; disetujui 30 November 2020)

**Damanhuri<sup>1</sup>, Ronni Juwandi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan PPKn FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
email : damanhuri@untirta.ac.id, ron.roju@untirta.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan tinggi, terutama yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran digital yang dilakukan terhadap mahasiswa selama proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut. Praktek pembelajaran digital ini merupakan studi analisis yang digunakan dalam mengukur efektifitas dan hasil yang terlihat dalam peningkatan kualitas literasi digital warga negara dalam memanfaatkan akses media online dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan studi literatur. Analisis data menggunakan Model Interaktif dari Miles dan Huberman. Pemeriksaan dan pengecekan keabsahan data menggunakan Uji Kredibilitas dengan teknik triangulasi. Berdasarkan data lapangan dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran menggunakan Learning Management System(LMS) ditemukan ada peningkatan pemahaman materi dan konten pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas literasi digital mahasiswa terutama dalam mengakses sumber referensi dalam pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

**Kata Kunci:** Pendidikan Kewarganegaraan, Inovasi Pembelajaran, Literasi Digital, Warga Negara

### ***Abstract***

*This research aims to find out the learning process of Civic Education in higher education, especially related to digital learning innovations conducted against students during the learning process, the obstacles faced, and the efforts made to overcome these constraints. This digital learning practice is an analytical study used in measuring the effectiveness and results seen in improving the quality of digital literacy of Citizens in utilizing online media access in the learning process. Research is done using a qualitative research approach. Data collection is rigidized by interview, observation, and literature studies. Data analysis uses Interactive Models from Miles and Huberman. Data validity checks and checks use Credibility Test with triangulation techniques. Based on field data it can be concluded that the learning results using learning management system (LMS); found there is an improvement in the understanding of learning materials and content in order to improve the quality of digital literacy of students especially in accessing reference sources in the learning of Civic Education Courses.*

***Keywords:*** *Civic Education, Learning Innovations, Digital Literacy, Citizens*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini berangkat dari permasalahan tentang perkembangan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di institusi formal kampus dan perkuliahan pada khususnya. Peneliti ingin melihat dan menganalisis dinamika pembelajaran PKn dalam konteks perkembangan TIK yang sampai saat ini terus menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan. Mulai dari jenis aplikasi dan sistem pembelajaran yang digunakan, sampai jumlah pengguna yang terus massif dengan dukungan penyedia jasa internet yang semakin beragam.

Hal di atas menjadi isu teraktual yang membutuhkan analisis yang mendalam terutama dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tentunya materi dan bahasan pada pelajaran PKn menjadi tantangan tersendiri untuk dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini. Pada akhirnya proses pembelajaran yang akan menentukan kualitas atau output hasil pembelajaran yang ditargetkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Literasi digital menjadi kata kunci dalam penelitian ini. Transformasi pembelajaran di era digital membutuhkan

kesiapan dan daya dukung yang integral dan komprehensif untuk mewujudkannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hal ini dikarenakan sesuai dengan fokus dan objek penelitian yang membutuhkan pemahaman dan analisis yang mendalam serta perubahan perilaku dan persepsi mahasiswa setelah melaksanakan proses pembelajaran berbasis sistem pembelajaran digital.

Tantangan dalam dunia pendidikan sampai saat ini sangat dinamis terutama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Era reformasi ini banyak sekali permasalahan melalui gejolak yang timbul mengenai perubahan demokrasi. Terutama di saat sekarang kecenderungan universal permasalahan PKn banyak sekali bersinggungan dengan perubahan masyarakat yang mengglobal yang berlangsung sangat cepat. Tantangan global terhadap kewarganegaraan ini memunculkan ide –ide dan gagasan teori kewarganegaraan digital serta literasi data yang digunakan dan pendidikan kewarganegaraan di seluruh dunia.

Pengaruh dari perkembangan teknologi komunikasi telah berpengaruh terhadap hampir pada seluruh kegiatan

masyarakat informasi ini menembus ruang dan waktu dengan cepatnya. Dari perkembangan teknologi komunikasi namun kita harus dapat mengantisipasinya serta dapat memilah sekiranya mana yang baik untuk kita terapkan. Karena dengan kehadirannya dapat membius kita semua, sehingga menjadi terpedaya oleh tampilannya dan hal itu dapat saja terjadi kalau dalam pemikiran kita keadaannya sedang lemah.

Untuk menghadapi berbagai gejala pengaruh dari era globalisasi, maka posisi dari materi PKn harus dapat berperan lagi guna mempersiapkan hari esok yang lebih baik lagi. Begitu pula generasi muda kita harus memiliki kesadaran akan pengaruh dari dampak negatifnya era globalisasi. Permasalahan yang ada di masyarakat telah mengalami dinamika, hal ini harus diimbangi oleh materi PKn, sehingga lebih kontekstual dan hendaknya mempertimbangkan hal-hal yang bersifat *informal content* seperti adanya kegiatan sosialisasi terhadap masyarakat yang diselenggarakan oleh pemerintah.

Oleh karena itu PKn harus dapat berperan sebagai wahana untuk meningkatkan kesadaran hidup yang lebih

baik lagi. Kini manusia modern, memasuki babak baru dalam zamannya era globalisasi (*late modernity*) dimana formasi sosial yang terbentuk mengalami transformasi menuju formasi social sebagai masyarakat modern. Namun dari berbagai penerapan derasnya kemajuan teknologi komunikasi hendaknya masyarakat disertai dengan penerapan nilai-nilai karakter yang ada di dalam PKN mengingat sekarang banyaknya berbagai kasus permasalahan yang telah ada di masyarakat.

Demikian pula dengan dinamika materi PKn hendaknya dapat lebih berperan sebagai wahana untuk meningkatkan kesadaran hidup yang lebih baik lagi terhadap sesama terutama dalam konteks penggunaan teknologi internet untuk digunakan sebagai media dan sumber pembelajaran PKN di era digital saat ini. Internet merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi. Keberadaan teknologi sejatinya diperuntukkan sebagai alat untuk menunjang aktivitas manusia, artinya teknologi tercipta sebagai bentuk keperluan manusia yang selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan lebih mudah atau efisien, sehingga teknologipun terus

berkembang menyesuaikan keperluan manusia yang semakin kompleks.

Revolusi digital merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang merubah era dari teknologi analog menjadi era digital. Di era digital saat ini konvergensi memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi manusia untuk melakukan aktivitas lebih efisien, Contohnya saja, kebutuhan manusia akan Learning Management System (LMS) lebih mengarah pada informasi dan komunikasi, bagaimana informasi dari berbagai sumber dapat kita ketahui dengan mudah dimanapun dan kapanpun tanpa perlu repot. Termasuk kebutuhan dalam dunia pendidikan yang bisa diakomdir dengan kehadiran teknologi informasi yang bisa diakses melalui gawai yang dimiliki oleh setiap mahasiswa khususnya mahasiswa. Oleh karena itulah, peneliti akan mencoba menganalisis peran besar teknologi informasi dan komunikasi berbasis aplikasi pembelajaran di era digital untuk meningkatkan kualitas literasi digital warga negara yang mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman sekarang ini.

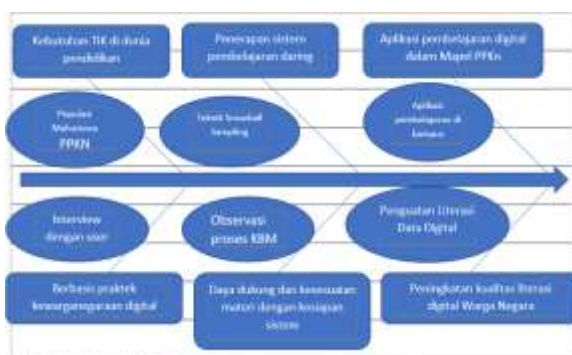
## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian sangat berperan penting dan digunakan dalam proses pencarian data dan hasil penelitian melalui teknik yang ilmiah dalam upayanya mendapatkan hasil data yang valid dan kredibel serta terpercaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (Wiratna Sujarwena, 2014:19) penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pada pendekatan kualitatif menjelaskan fenomena-fenomena secara lebih alamiah dan mendalam yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan.

Berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan uraian untuk mengambil data yang akan diungkapkan oleh para informan serta penjelasan pokok masalah yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang tepat pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitis. Alasan mengapa peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analisis. Karena dalam penelitian ini, peneliti hanya

ingin mengetahui proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam praktik kewarganegaraan digital berbasis aplikasi pembelajaran digital. Selain itu dalam pengolahan datanya dapat lebih mudah untuk dianalisis serta menjawab rumusan masalah yang ada.

### Road Map Penelitian



Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pada analisis pembelajaran PKN dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital sebagai upaya meningkatkan hasil belajar terutama dampaknya terhadap pengembangan kualitas literasi digital. Untuk informan yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah populasi mahasiswa PPKN FKIP dari 3 (tiga) angkatan terdiri dari angkatan 2017, 2018, serta 2019 dengan menggunakan teknik *snowball sampling* yang melaksanakan proses pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi pembelajaran SPADA UNTIRTA (Sistem

Pembelajaran Daring Universitas Sultan Agneg Tirtayasa).

Penelitian ini akan menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2017:224) teknik pengumpulan data yaitu langkah-langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berikut.

Observasi menurut Marshall (Sugiyono, 2017:226) menyatakan bahwa “*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior*”. Artinya, melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Selanjutnya, menurut Sugiyono (2017:145) dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipasi), selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi yang digunakan dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data menggunakan observasi non partisipatif. Alasannya, karena peneliti tidak ikut terlibat secara langsung dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan yang dilakukan, peneliti hanya berperan dalam mengamati, mencatat, dan membuat kesimpulan mengenai proses pembelajaran berbasis sistem pembelajaran daring dengan menggunakan gawai dan komputer dari mahasiswa sebagai informan dalam penelitian ini.

Pengumpulan data selanjutnya menggunakan wawancara. Menurut Wiratna Sujarweni (2014:74) wawancara yaitu salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali data secara lisan. Hal ini dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan terutama ketika peneliti membutuhkan data ordinal ketika penelitian berlangsung dan hal ini dilakukan dalam perspektif pengambilan data secara mendalam agar mencapai derajat validitas dan focus pada apa yang ingin diteliti.

Menurut Esterbag (Sugiyono, 2017:233) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara

terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur. Sugiyono (2017:233) mengemukakan wawancara semi-terstruktur adalah jenis wawancara yang termasuk dalam kategori *in-dept interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk mengemukakan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

Penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah dan membandingkan sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang bersifat teoritis. Disamping itu dengan menggunakan studi pustaka peneliti dapat memperoleh informasi tentang teknik-teknik penelitian yang diharapkan, sehingga pekerjaan peneliti tidak merupakan duplikasi.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian Analisis Media Pembelajaran Berbasis Praktik Kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan LMS dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA:

- a. Penerapan media pembelajaran berbasis Praktik Kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan LMS dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA
- b. Hasil wawancara peneliti mendapati mahasiswa dalam proses pembelajaran telah mengikuti kegiatan belajar dengan penerapan media berbasis internet dan memanfaatkan Learning Management System (LMS) yang dimilikinya untuk mengakses jaringan internet.
- c. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dosen PPKn dan mahasiswa keduanya memanfaatkan Learning Management System (LMS) dalam proses pembelajaran PPKn yang menggambarkan hasil penelitian awal dapat menjelaskan ada keterkaitan antara media pembelajaran

berbasis LMS untuk meningkatkan literasi digital berdasarkan respon beberapa informan yang bisa peneliti amati ketika proses diskusi pembelajaran berlangsung secara daring (*online*)

- d. Hasil observasi peneliti juga menemukan 2 mahasiswa masih ada yang tidak bisa mengakses internet karena keterbatasan sarana yang dimiliki, karena tidak memiliki kuota data dan wifi pada kondisi off atas nama AI (PPKn 2017 dan MM (PPKn 2019)
- e. Hasil analisis dokumen yang peneliti lakukan di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dimiliki 2 dosen PPKn yang mengajar di semester 1 dan 3 di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA, keduanya menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang terencana dari awal.

Sehingga adanya pembelajaran dengan pemanfaatan Learning Management System (LMS) dan jaringan internet bukan semata-mata bersifat isidental, media pembelajaran ini diterapkan atas perencanaan



pembelajaran, dan salah satu inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Secara umum dosen PPKn sudah menerapkan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan Learning Management System (LMS) dan mahasiswa juga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik ketika media pembelajaran diterapkan oleh dosen PPKn.

Temuan hasil penelitian dari penerapan media pembelajaran berbasis Praktik Kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan LMS dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA

- a. Hasil wawancara bahwa penerapana media pembelajaran berbasis internet dalam proses pembelajaran berdampak pada cara berpikir mahasiswa, dan kemampuan membangun pemahaman menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami mahasiswa
- b. Penerapan media pembelajaran berbasis Praktik Kewarganegaraan digital melalui pemanfaatan LMS dalam proses pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang dipilih oleh

dosen PPKn, proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan media pembelajaran berbasis internet ini adalah pembelajaran yang terencana dan bisa diikuti oleh mahasiswa,

- c. Penerapan media pembelajaran berbasis internet dengan memanfaatkan Learning Management System (LMS) merupakan salah satu media yang dipilih untuk mahasiswa dalam rangka memudahkan belajar, terutama dalam memperluas muatan materi yang diterima, meskipun ada catatan bahwa peserta didik juga merasakan bahwa harus selektif dalam mengambil materi pembelajaran dari sumber yang ada di media internet. Mengingat media berbasis internet diterapkan memberikan pengaruh positif dan negatif kepada mahasiswa
- d. Proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas menjadi hidup dan mahasiswa antusias mengikuti pembelajaran, beberapa yang dapat dilihat yaitu dengan mahasiswa berani berargumen, mengkritisi pendapat satu dengan yang lain.
- e. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, beberapa mahasiswa yang proaktif dalam mengikuti

pembelajaran PPKn meskipun secara daring, berani memberikan kritik saran dan, berargumen saat proses belajar berlangsung

- f. Berdasarkan analisis dokumen mahasiswa memiliki catatan yang baik seperti beberapa mahasiswa yang memiliki nilai diatas standar ketuntasan minimum yang dinilai dari beberapa hal seperti berani dalam menyampaikan argumennya ketika prsentasi pembelajaran daring. Selain itu, mahasiswa di atas juga yang berani mengkritisi pendapat yang disampaikan teman-teman yang lain pada saat dosen PPKn menerapkan pembelajaran kelompok, diskusi aktif, dan juga presentasi mandiri Pembahasan Bahwa dari penerapan media pembelajaran berbasis Praktik Kewarganegaraan digital melalui pemnfaatan LMS dalam pembelajaran PPKn di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA, dalam penerapannya telah sesuai prinsip dan pertimbangan memilih media pembelajaran yang tepat, yang dikenal dengan istilah ACTION (Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelety).

Meskipun dalam pelaksanaan dan penerapannya ada beberapa faktor yang belum berperan optimal, seperti faktor akses dan teknologi. Dalam penerapannya faktor Access, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media, namun di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA berdasarkan wawancara dan observasi tidak semua mahasiswa bisa memiliki kemudahan mengakses jaringan internet dengan fasilitas kampus.

Faktor yang kedua adalah yang berkenaan dengan aspek teknologi, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya, bahwa secara ketersediaan perangkat yang bisa diakses dan digunakan sudah ada namun dalam kemudahan tidak merata di semua kelas, ada beberapa kelas dalam hal ini sejumlah mahasiswa yang mudah mengakses dan ada yang sama sekali tidak terjangkau untuk bisa mengakses dikarenakan keterbatasan sinyal dan jangkauan provider. Dalam implementasinya berdasarkan indikator diterapkannya media pembelajaran berbasis internet di kampus ada salah satu indikator yang tidak terpenuhi secara optimal yaitu faktor teknologi, yang meliputi: perangkat lunak, jaringan, koneksi ke internet, dan berbagai

kemampuan yang dibutuhkan berkaitan dengan penerapan internet yang belum optimal dalam perspektif penggunaan fitur LMS di Jurusan PPKn FKIP UNTIRTA.

Penerapan media pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran PPKn peneliti mengaitkan bahwa media ini memenuhi 4 aspek seperti dikemukakan Wahyu, Harpani M dkk (2014: 531) bahwa, media pembelajaran terdiri dari aspek (1) Bahan (material), dalam penerapannya media berbasis internet ini memenuhi aspek bahan yang berupa software yang dimanfaatkan untuk mencari referensi belajar dan sumber belajar, (2) Alat (device) dalam penerapan media berbasis internet ini dosen PPKn dan mahasiswa memanfaatkan hardware berupa Learning Management System (LMS) sebagai alat untuk memproses dan memperoleh referensi belajar yang memuat informasi kaitannya dengan materi pembelajaran, (3) Teknik, atau prosedur rutin yang digunakan untuk menggunakan alat bahan dan lingkungan, teknik dalam menerapkan ini biasanya dilakukan dengan metode pembelajaran yang diterapkan baik berupa diskusi dan presentasi mandiri, terakhir (4) Lingkungan atau setting, lokasi siswa

belajar, dalam hal ini adalah pembelajaran yang diterapkan ketika media pembelajaran berbasis internet diterapkan biasanya baik di dalam maupun luar kelas.

Disamping hal tersebut pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman mahasiswa dengan indikator mahasiswa yang memiliki pengetahuan lebih luas, dan dapat memiliki sikap kritis yang ditunjukkan dengan mahasiswa lebih memiliki keberanian dalam menyampaikan argumennya di kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dan negatif yang diterima mahasiswa. Hasil pembelajaran berbasis LMS dengan cara belajar melalui proses diskusi dan tugas belajar mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan mengolah materi pembelajaran menggunakan bahasa sendiri dengan lebih sederhana sehingga pemikiran mahasiswa lebih berkembang mandiri. Disamping itu penerapan media ini juga berdampak negatif diantaranya pada perilaku belajar mahasiswa merasa menjadi malas membuka buku pegangan, terganggu dengan iklan yang muncul dalam mengakses internet.

Sehubungan dengan pembelajaran PPKn menggunakan media berbasis internet menjadi salah satu sarana yang dimanfaatkan dosen PPKn dalam proses pembelajaran untuk bisa berhasil membentuk pengetahuan, kecakapan dan karakter kewarganegaraan. Melalui media yang diterapkan dan peserta yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring berbasis aplikasi digital.

Hal di atas dapat membuktikan bahwa pembelajaran PPKn menggunakan media berbasis internet sudah mampu mengasah pengetahuan mahasiswa dalam memperluas pengetahuannya secara mandiri dan tanpa bimbingan dosen secara *real time dan asynchronous*, karena luasnya referensi serta materi dan konten pembelajaran yang dapat diperoleh mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran, dan kemampuan mahasiswa untuk merekonstruksi dalam memahami apa yang menjadi arah dan tujuan dari materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung dapat dilihat bahwa mahasiswa sudah menunjukkan dalam hal memiliki kemampuan dan kepercayaan diri untuk berargumentasi, menyampaikan pendapat secara logis dan sistematis, mengkritisi

pendapat yang disampaikan, dan berani mengkomunikasikan apa yang dipikirkan menjadi salah satu bentuk tercapainya kecakapan kewarganegaraan atau *civic skills* yang memang diharapkan muncul dari para mahasiswa sebagai warga Negara muda yang diarahkan menjadi warga Negara pembelajar secara efektif.

*Critical thinking, communication skills*, merupakan beberapa kemampuan yang diharapkan muncul dari para mahasiswa yang belajar mata kuliah PKN dengan melibatkan beragam media pembelajaran daring serta mengakomodasi kemampuan awal mahasiswa sebagai generasi millennial yang diketahui memiliki kecerdasan digital di atas rata-rata. Tentunya dengan tidak mengabaikan watak kewarganegaraan yang menjadi kajian PKN dalam proses pembelajaran secara daring.

Disamping hal yang telah dijelaskan, praktik kewarganegaraan digital berbasis penerapan media pembelajaran internet telah terbukti memberikan berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman mahasiswa dengan menunjukkan indikator mahasiswa yang memiliki pengetahuan memadai, dan

menunjukkan sikap kritis yang dibuktikan dengan mahasiswa lebih memiliki keberanian dalam menyampaikan argumennya di kelas secara daring. Selain itu, media pembelajaran digital juga memiliki dampak negatif pada mahasiswa yaitu menimbulkan ketergantungan terhadap akses internet karena intensitasnya dalam penggunaan *web browser* serta keberadaan *website* yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan pembelajaran menjadi sebuah tantangan nyata dalam pembelajaran daring di Mata Kuliah PKN.

Keberadaan Learning Management System (LMS) yang menambah bobot tugas mahasiswa sehingga mahasiswa tidak focus pada kualitas tugas, melainkan focus pada tenggat waktu pengumpulan tugas, yang pada akhirnya mahasiswa kurang teliti dan kurang bereksplorasi dalam pengerjaan tugas, kemudian mahasiswa juga mengalami keangasan untuk membuka buku, dan yang menjadi perhatian dosen PPKn adalah mahasiswa melihat apa yang seharusnya tidak pantas dilihat seperti iklan dan berita hoax dalam internet. Hal ini tidak begitu saja dibiarkan oleh dosen PPKn, namun dilakukan usaha berupa

kontrolling oleh dosen PPKn dengan senantiasa memantau mahasiswa saat mengakses internet dan meluruskan pemahaman yang diperoleh dari materi yang diperoleh dari internet.

Hasil Penelitian di atas belum menunjukkan hasil akhir penelitian ini. Masih ada beberapa tahapan yang akan peneliti lanjutkan terutama mengenai efektifitas belajar PPKn dalam memanfaatkan media LMS untuk meningkatkan literasi digital. Indikator Literasi digital dalam penelitian ini dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi setiap informan dalam penelitian ini, terutama mahasiswa PPKn yang belajar pada Mata Kuliah Jurusan PPKn dan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian.

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan LMS pada smartphone dan aplikasi berbasis android seperti Edmodo, Schoology, serta Trello dan yang lainnya telah melahirkan inovasi dan kreatifitas yang dilaksanakan oleh dosen PPKn serta telah sesuai dengan

prinsip dan pertimbangan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan konten dan karakter peserta didik meskipun belum terasa optimal dalam hal aksesibilitas dan penguasaan teknologi secara komprehensif.

2. Dampak dari penerapan media pembelajaran berbasis internet melalui pemanfaatan LMs dan aplikasi berbasis android dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memberikan pengaruh kepada mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn yaitu baik dampak positif dan negatif dengan penjabaran sebagai berikut:

a. Dampak positif

- 1) Membentuk kemampuan dalam membangun pemikiran kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi dari para peserta didik.
- 2) Mahasiswa menjadi pembaca konten dan materi yang lebih selektif, mengingat ketersediaan materi dan konten yang berlimpah di internet, namun harus tetap memperhatikan arah dan tujuan pembelajaran sehingga yang diharapkan dari kompetensi

capaian lulusan dapat tercapai dengan baik

- 3) Membangun keberanian dan kepercayaan diri yang tinggi dalam menyampaikan pendapat di depan umum dengan dibuktikan melalui kemampuan membuat ulasan inti materi pembelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri yang lebih sederhana, serta memiliki sikap kritis dan memiliki kemampuan mengkritisi pendapat yang disampaikan oleh orang lain dalam proses pembelajaran.

b. Dampak negatif

Adanya intensitas berinteraksi yang sering dengan smartphone khususnya ketika peserta didik atau dalam hal ini mahasiswa, memberi dampak setidaknya kepada mahasiswa cenderung menjadi ketergantungan, enggan mencari buku bacaan, terkecoh untuk mengakses aplikasi lainnya yang tidak diperlukan pada saat pencarian materi dan pembelajaran secara mandiri dan mahasiswa harus melihat berita atau iklan yang tidak pantas saat mengakses internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2017, *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*, Jakarta: Teknopreuner Indonesia
- Feriansyah .(2015). *Warganegara Digital sebagai Instrumen Warga negara Global*. JPIS Vol. 24 No. 1 Edisi Juni 2015
- Moleong, Lexy J 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya. Bandung.
- 2017 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Joseph Kahne, Jacqueline Ullman, dan Middaugh, *Digital Opportunity for Civic Edcation dalam David E. Campbell, et.al (Ed.), Civic Count: Citizenship Education for a New Generation*. Cambridge, England: Harvad Education Press 2012
- Raharjo, Armawi, Armaidly & Soerjo, Djoko, 2017, ‘*Penguatan Civic Literacy Dalam Pembentukan Warga negara Yang Baik (Good Citizen) Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Warga negara Muda (Studi Tentang Peran Pemuda HMP PPKn Demokratia Pada Dusun Binaan Mutiara Ilmu Di Jebres, Surakarta, Jawa Tengah)*’, Jurnal Ketahanan Nasional, vol. 23, no. 2, Agustus 2017, hh.175-198
- Srijanti., Rahman, A., dkk 2009), *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi Mengembangkan Etika Berwarga negara*. Salemba Empat. Jakarta
- Sugiyono 2015, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Wahyu, M Harpani, T Diah. (2014). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Universitas Lambung Mangkurat
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah. Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.