

ARTIKEL PROSIDING SEMINAR NASIONAL “REAKTUALISASI KONSEP KEWARGANEGARAAN INDONESIA”



Judul Artikel: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model *Project Citizen*

Penulis: Rusli Yusuf, Sanusi, Maimun, Erna Hayati, Iwan Fajri

Editor: Arief Wahyudi; Ramsul Nababan; Fazli Rachman

Judul Prosiding: Prosiding Seminar Nasional: Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia; *Digital Library*, 15 Oktober 2019

Penerbit: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

Kota Penerbitan: Medan

Tahun Terbit: 2019

Halaman: 185-200

Saran Pengutipan:

Yusuf, R., Sanusi, Maimun, Hayati, E., & Fajri, I. (2019). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model *Project Citizen*. Dalam A. Wahyudi, R. Nababan, & F. Rachman (Editor), *Prosiding Seminar Nasional: Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia; Digital Library*, 15 Oktober 2019 (hlm. 185-200). Medan: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

INFORMASI ARTIKEL

Artikel ini telah dipresentasikan dalam Seminar Nasional “Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia” di *Digital Library* Universitas Negeri Medan, Medan – Sumatera Utara. Seminar Nasional tersebut diselenggarakan oleh Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, Pada 15 Oktober 2019.

Prosiding seminar nasional ini dapat diunduh di:

https://drive.google.com/open?id=1ZMI_eDXTvvn6Etj4roSBa32wNvSdA-AI

MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS MELALUI MODEL *PROJECT CITIZEN*

Rusli Yusuf, Sanusi, Maimun, Erna Hayati, Iwan Fajri

Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh
rusliyusuft@unsyiah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan literasi digital siswa melalui model *project citizen* di sekolah menengah atas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang siswa yang di SMAN 1 Kutapanjang Gayo Lues. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarikan kepada siswa sebelum dan sesudah dilakukan proses pembelajaran melalui model *project citizen*. Instrumen kuesioner menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 pilihan jawaban alternatif. Instrumen dikembangkan dari 3 indikator literasi digital yang terdiri dari 15 pernyataan. Salah satu pernyataan yang ditanyakan saya menggunakan teknologi digital dalam mengerjakan tugas sekolah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji beda (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap literasi digital. Penerapan model *project citizen* dapat meningkatkan literasi digital siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: literasi digital, *project citizen*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi sekarang ini mestinya menjadi kunci utama dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan diri siswa dalam bidang pendidikan dan proses pembelajaran dalam menghadapi dunia teknologi dan informasi. Siswa seharusnya dilatih dan di ajarkan untuk dapat mengembangkan dan membangun pengetahuan yang dimilikinya untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Sanjaya (2013) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu dan dapat menyelesaikan setiap tantangan dan rintangan yang dihadapi dalam kehidupan dengan cepat, melalui kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki dalam abad ini.

Apa yang dihadapi oleh siswa selama ini untuk mewujudkan individu yang berkualitas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan upaya pemberian pembekalan yang dapat meningkatkan kompetensi diri siswa. Kompetensi tersebut diharapkan dapat membantu dan memberikan solusi bagi siswa dalam mengimbangi kemajuan serta perkembangan dunia baik teknologi informasi maupun ilmu pengetahuan. Adapun kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam menyelesaikan dan menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ini yaitu literasi digital. Sebab literasi digital adalah kemampuan siswa yang berkaitan dengan kegiatan

mengakses dan mengolah informasi yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga menjadi begitu penting dalam perkembangan zaman sekarang. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Ting yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan literasi digital dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa melalui eksplorasi melalui penggunaan internet (Ting, Y. L.2015).

Literasi digital adalah kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk menggunakan TIK dan Internet untuk mencapai hasil dalam suatu kegiatan. Menurut Grech yang menjelaskan bahwa seseorang yang melek digital dapat menggunakan teknologi secara strategi untuk menemukan dan mengevaluasi informasi, menghubungkan dan berkolaborasi dengan orang lain untuk mencapai profesional dan tujuan pribadi (Terry, J., Davies, A., Williams, C., Tait, S., & Condon, L. 2019). Literasi digital juga merupakan kemampuan yang memfasilitasi individu untuk hidup, belajar, berpartisipasi dan berkembang dalam masyarakat digital dan keterampilan penting bagi para peserta didik dan guru saat ini.

Literasi digital digambarkan sebagai menciptakan adat istiadat sosial dalam kehidupan pribadi individu dan masyarakat kemampuan untuk merefleksikan proses ini menggunakan alat digital dengan tepat (Ozdamar-Keskin, N., Ozata, F. Z., Banar, K., & Royle, K. 2015). Selanjutnya, melek digital melibatkan mengidentifikasi sumber daya dan konten digital, menjangkau, mengelola, menggabungkan, mengevaluasi, dan membuat analisis / sintesis, membentuk data baru, menciptakan cara baru ekspresi media dan memungkinkan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Martin, 2008).

Siswa hari ini sudah terbiasa dengan menggunakan teknologi digital dan umumnya tahu cara mengakses, membuat dan berbagai informasi digital. Melek secara digital, seseorang tidak hanya perlu dapat mencari dan mengelola, tetapi juga untuk meneliti dan mengintegrasikan informasi secara digital. Meskipun siswa hari ini umumnya dianggap cerdas teknologi, banyak dari mereka merasa sulit untuk melakukan secara efektif (Ting, Y. L. 2015; Greene, J. A., Seung, B. Y., & Copeland, D. Z. 2014). Mereka menyimpulkan bahwa siswa perlu memperoleh keterampilan perencanaan, pemantauan, dan pengendalian dalam kaitannya dengan manajemen informasi, serta keterampilan berpikir kritis. Gilster mendukung gagasan bahwa untuk melek secara digital, seseorang tidak hanya tahu bagaimana menemukan informasi dari web, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memahami dan mengumpulkan informasi dari sumber cetak atau digital yang berbeda. Literasi digital melibatkan penguasaan ide, dan bukan hanya tentang menggunakan teknologi itu sendiri (Tang, C. M., & Chaw, L. Y. 2016).

Jisc menekankan bahwa literasi digital bergantung pada konteks dan menyarankan literasi digital tujuh elemen model: literasi media, literasi informasi, beasiswa digital, keterampilan belajar, komunikasi dan kolaborasi, karir dan identifikasi manajemen, dan literasi TIK (Tang, C. M., & Chaw, L. Y. 2016). literasi digital terdiri dari tiga dimensi utama: teknis, kognitif, dan sosial-emosional. Dimensi teknis menyangkut keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan IT dengan mahir . Dimensi kognitif menyangkut keterampilan yang dibutuhkan untuk mencari, mengevaluasi, dan mensintesis informasi digital secara kritis, dan pada saat yang sama, untuk menyadari setiap masalah etika, moral, dan hukum. Dimensi sosial-emosional menyangkut keterampilan yang dibutuhkan untuk bersosialisasi secara online dengan cara yang benar (W. Ng, 2012)

Literasi digital perlu dipebaharui karena teknologi digital seiring berkembangnya waktu. Literasi digital dapat diklasifikasikan menjadi 3 level (Martin, 2006) yang terdiri

dari (1) kompetensi digital yaitu yang berhubungan dengan pengetahuan siswa terhadap digital, (2) Penggunaan digital yaitu yang berhubungan dengan pemakaian aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan (3) Transformasi digital yaitu yang berhubungan dengan penciptaan pengetahuan baru sebagai hasil penggunaan digital. Mengamati bahwa siswa dapat menunjukkan berbagai tingkat literasi digital (Prior et al, 2016). Dengan asumsi begitu bahwa semua siswa memiliki tingkat yang sama atau tingkat literasi digital tertentu hal ini dapat menyebabkan masalah dalam proses pembelajaran. Sebab apa yang siswa mampu lakukan itu berbeda-beda dari harapan seorang guru.

Dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan telepon pintar. Siswa dapat diajak untuk membedakan berita bohong dan berita benar yang tersebar di internet. Selain itu diberitahu alamat-alamat situs yang bermanfaat untuk pembelajaran dan cara penggunaannya sangat memudahkan mereka di dalam proses pencarian informasi terkait mata pelajaran sosiologi yang mereka anggap sangat membosankan, tetapi setelah belajar menggunakan media digital mereka semakin semangat di dalam belajar (Devi, D., Sulistyarni, S., & Salim, I., 2019)

Di era digital, seorang guru harus menggunakan metode pedagogis baru dan harus memahami bagaimana TIK dan pedagogi dapat berinteraksi untuk memfasilitasi pengembangan kompetensi pada siswa mereka (Lim et al., 2013; Voogt, Erstad, Dede, & Mishra, 2013). Pengajaran keterampilan literasi digital dapat di capai melalui berbagai metode dan model dalam proses pembelajaran (Terry, J., Davies, A., Williams, C., Tait, S., & Condon, L., 2019). Literasi digital adalah tentang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk secara efektif dan kritis menavigasi, mengevaluasi dan membuat informasi menggunakan berbagai teknologi digital. Kemampuan yang memfasilitasi individu untuk hidup, belajar, bekerja, berpartisipasi dan berkembang dalam masyarakat digital dan keterampilan penting untuk dewasa ini. Pengembangan teknologi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah dan pengetahuan kemajuan dalam lingkungan yang mendukung (Peddle, 2011; Johnston et al., 2013; Skiba, 2008).

Strategi inovatif, model dan pendekatan pembelajaran sangat menentukan yang dapat memaksimalkan hasil proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh hasil yang diharapkan karena guru secara tepat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan belajar (Hasan, R, Lukitasari, M. Utami, S., & Anizar, A, 2019). Dalam konteks kurikulum 2013 di Indonesia, dalam hal ini model pembelajaran yang direkomendasikan adalah model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis penemuan dan pembelajaran inkuiri dan terbimbing. Penerapan model ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan siswa terutama keterampilan siswa yang berhubungan dengan keterampilan abad ke-21. Salah satu model pembelajaran alternatif yang selaras dengan keaktifan peserta didik untuk mendapatkan keterampilan belajar dan berinovasi yang salah satunya keterampilan berpikir kritis adalah dengan model penyelidikan dan berbasis proyek serta masalah (Madhuri, Kantamreddi & Prakash, Goteti, 2012).

Saat ini, sangat ditekankan bahwa keterampilan belajar dan berinovasi harus didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran yang salah satunya melalui model pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan untuk dapat mengembangkan keterampilan literasi digital merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan diatas, maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. Dalam hal ini model pembelajaran *project citizen* merupakan alternatif yang dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan tersebut.

Model pembelajaran *project citizen* adalah suatu model pembelajaran yang berbasis masalah yang dibungkuskan dalam bentuk portofolio yang dalam hal ini para siswa diberikan kesempatan untuk mengatasi berbagai macam permasalahan yang terjadi di masyarakat dengan bekerja sama dalam menyelesaikannya. Hal ini sependapat dengan Para ahli yang menyatakan bahwa model *project citizen* adalah sebuah model pembelajaran yang berbasis isu-isu yang terjadi dalam lingkungan masyarakat yang berkaitan dengan kebijakan publik (Craddock, Fischer & Subreenduth, 2007; Haas, 2001; Vontz, Metcalf & Patrick, 2000; Vontz & Nixon, 1999; Tolo, 1998). Model *project citizen* ini akan sangat membantu siswa bukan hanya memahami konsep dan prinsip keilmuan, tetapi juga mengembangkan kemampuannya dalam bekerja sama kooperatif, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berinovasi, kemampuan berpikir kritis dan percaya diri serta berpartisipasi (Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan, R., 2019; Mulyoto, G. P., & Samsuri, S., 2017).

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis *project citizen* adalah kegiatan pembelajaran PPKn yang berbasis masalah (*Social issues or problems*) bertujuan untuk mengembangkan *learning and innovation skills* dan literasi digital peserta didik. Prinsip-prinsip dalam model pembelajaran *project citizen* adalah belajar siswa aktif (*student active learning*), Kelompok belajar Kooperatif (*Cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik (*participatory learning*), dan Mengajar yang reaktif (*reactive teaching*) (Surmatini, 2018). Budimansyah (2009) menjelaskan bahwa *project citizen* adalah salah satu *instructinal treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintah masyarakat sipil (*civil society*). Tujuan dari *project citizen* adalah untuk memotivasi dan memberdayakan peserta didik dalam menggunakan hak dan tanggung jawab kewarganegaraan yang demokratis melalui penelitian yang intensif mengenai masalah kebijakan publik di sekolah atau masyarakat dengan menyiapkan keterampilan-keterampilan yang mendukung serta keadaan informasi yang banyak.

Model pembelajaran *project citizen* memiliki beberapa langkah-langkah yang di identifikasikan dalam 6 langkah sederhana antara lain: 1) mengidentifikasi masalah, 2) memilih suatu masalah untuk dikaji, 3) mengumpulkan informasi yang terkait, 4) mengembangkan portofolio, 5) menyajikan portofolio dan 6) melakukan refleksi pengalaman belajar. Pengembangan utama dari *project citizen* terletak pada proses kelima yang dikenal dengan istilah "*show case*" di mana tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatan dan permasalahan yang telah dipelajari dan disepakati untuk diambil sebuah keputusan bersama dalam kelompok. Di sini, tiap kelompok berhak mempertahankan argumentasinya dan menerima berbagai masukan, kritik dan saran dari dewan juri dalam hal ini Guru yang bersangkutan maupun peserta atau kelompok siswa lainnya yang terkait materi yang dikembangkan dalam *project citizen* tersebut (Panuntun, 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini mengenai "meningkatkan literasi digital siswa sekolah menengah atas melalui model *project citizen*". Adapun

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana tingkat literasi digital siswa melalui penggunaan model pembelajaran *project citizen*, dan (2) apakah model pembelajaran *project citizen* dapat meningkatkan literasi digital siswa. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan tingkat literasi digital siswa melalui model pembelajaran *project citizen*, dan (2) Untuk mengetahui hasil peningkatan literasi digital siswa melalui model pembelajaran *project citizen*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis atau desain penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini desain yang dibangun yaitu sebelum perlakuan para siswa akan diberikan terlebih dahulu *pretest* (tes awal) dan setelah melakukan proses pembelajaran dengan model *project citizen* siswa akan diberikan *posttest* (tes akhir) mengenai literasi digital dari masing-masing siswa. Desain *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan setelah perlakuan diberikan tes akhir (*posttest*) (Arikunto, 2010). Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest-posttest design*.

Tabel 10. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2014, h. 75)

Keterangan:

O₁ = Tes Awal (Pretest)

O₂ = Tes Akhir (Posttest)

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah atas (SMA) Negeri 1 Kutapanjang Kabupaten Gayo Lues di Bulan 4 tahun 2019. Sampel dalam penelitian ini adalah para siswa kelas XII yang berjumlah 25 orang siswa kelas XII IPA 1. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability sampling* yang meliputi *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2014) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan untuk menentukan sampelnya yaitu berdasarkan rekomendasi dari guru di sekolah tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Sedangkan instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah literasi digital yang dikembangkan oleh Martin, (2006) yang terdiri dari pengetahuan digital, penggunaan digital dan transformasi digital. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014). Penelitian ini menggunakan skala likert dalam proses pengumpulan data. Skala Likert skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena, khususnya di bidang pendidikan. Penggunaan skala ini dengan jawaban sebagai berikut (Djaali & Pudji Muljono, 2008). Skalar likert dalam penelitian ini terdiri dari 5 pilihan jawaban alternatif yang akan dipilih oleh siswa.

Sebelum penelitian dilakukan instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan proses pengujian untuk validitas dan realibilitas instrumen yang akan menjadi alat untuk melakukan proses penelitian. Adapun pengujian validitas instrumen dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan ketentuan Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid) sedangkan jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid). Kemudian setelah di uji validitas setelah itu di uji realibilitas instrumen penelitian dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan ketentuan jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka suatu instrumen dikatakan reliabel. Sedangkan Jika Nilai *Cronbach Alpha* $< 0,7$ maka suatu instrumen dikatakan tidak reliabel. Selanjutnya Teknik analisis data yang digunakan adalah statistic deskriptif untuk mendeskripsikan variabel penelitian dan pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis uji paired sampel (uji beda) menggunakan SPSS Versi 22 dengan uji signifikan 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil Uji Validasi Data

Sebelum dilaksanakan nya proses penelitian, maka instrumen yang menjadi alat untuk penelitian di lakukan uji coba instrumen dengan sampel yang setara dengan objek penelitian. Dalam hal ini, uji coba instrumen dilaksanakan di kelas XI MIPA1 dengan jumlah total siswa 19 orang. Uji coba yang dilakukan untuk melihat validitas dan realibitas dari instrumen tersebut. Berikut adalah Hasil uji coba instrumen validitas dan realibitas antara lain:

Tabel 11. Hasil Uji Coba Instrumen Validitas

Pernyataan	Product Moment	r-hitung	Keterangan
P1	Pearson Correlation	,458*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,049	
	N	19	
P2	Pearson Correlation	,491*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,033	
	N	19	
P3	Pearson Correlation	,500*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,029	
	N	19	
P4	Pearson Correlation	,456*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,049	
	N	19	
P5	Pearson Correlation	,527*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,020	
	N	19	
P6	Pearson Correlation	,480*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,038	
	N	19	
P7	Pearson Correlation	,517*	Valid

	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	19	
P8	Pearson Correlation	,636**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	19	
P9	Pearson Correlation	,530*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,020	
	N	19	
P10	Pearson Correlation	,866**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	19	
P11	Pearson Correlation	,125	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	,611	
	N	19	
P12	Pearson Correlation	,711**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	19	
P13	Pearson Correlation	,640**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	19	
P14	Pearson Correlation	,469*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,043	
	N	19	
P15	Pearson Correlation	,518*	Valid
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	19	

Tabel 12. Hasil Uji Coba instrumen Realibitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,842	15

Berdasarkan hasil dari program SPSS ditabel diatas dapat kita lihat bahwa dari 15 pernyataan hanya satu tidak valid. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai rhitung (*Corrected Item-Total Correlation*) > r_{tabel} sebesar 0,4329 atau signifikan dibawah 0,05. Dari pernyataan tersebut, pernyataan nomor 11 dengan pearson correlation nya 0,123 dengan hasil itu. Maka pernyataan nomor 11 tidak valid karena lebih kecil dari r_{tabel} . Kemudian untuk realibilitas instrumen, berdasarkan ouput "*Reliability Statistics*" diatas, diketahui nilai *Cronbach's Apha* adalah sebesar 0,936. Nilai tesebut kemudian akan dibandingkan 0,7 berdasarkan pendapat Nunnally dalam buku Ghozali karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,842 > 0,7 maka instrumen tersebut dapat dikatakan realibel.

Analisis Hasil Deskriptif

Sebelum siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project citizen*, terlebih dahulu dilakukan pretest tentang Literasi Digital siswa. sampel pada *pretest* literasi digital siswa ini berjumlah 25 siswa yang berada di kelas XII IPA1. Hasil literasi digital siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project citizen* pada kelas XII IPA1 dapat dilihat dari hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Data Deskriptif

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	25	25
	Mean	3,87	4,14
	Median	3,86	4,20
	Mode	3,80	4,26
	Std. Deviation	,29	,29
	Variance	,09	,08
	Range	1,14	1,13
	Minimum	3,26	3,53
	Maximum	4,40	4,66

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2019)

Dari hasil *ouput* aplikasi SPSS terhadap data literasi digital siswa sebelum perlakuan dapat kita lihat data. Dimana nilai terendah adalah 3,26 dan nilai tertinggi adalah 4,40. Dengan komputer menggunakan program SPSS juga diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa pada hasil literasi digital sebelum perlakuan sebesar 3,87, median sebesar 3,86, mode sebesar 3,80, variance sebesar 0,09, range sebesar 1,14 dan SD (Standar Deviasi) sebesar 0,29. Sedangkan setelah diberikan perlakuan maka nilai terendah adalah 3,53 dan nilai tertinggi adalah 4,66. Kemudian selain itu nilai rata-rata (mean) yang dicapai siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 4,14, media sebesar 4,20, mode sebesar 4,26, *variance* sebesar 0,09, range sebesar 1,13 dan SD sebesar ,029.

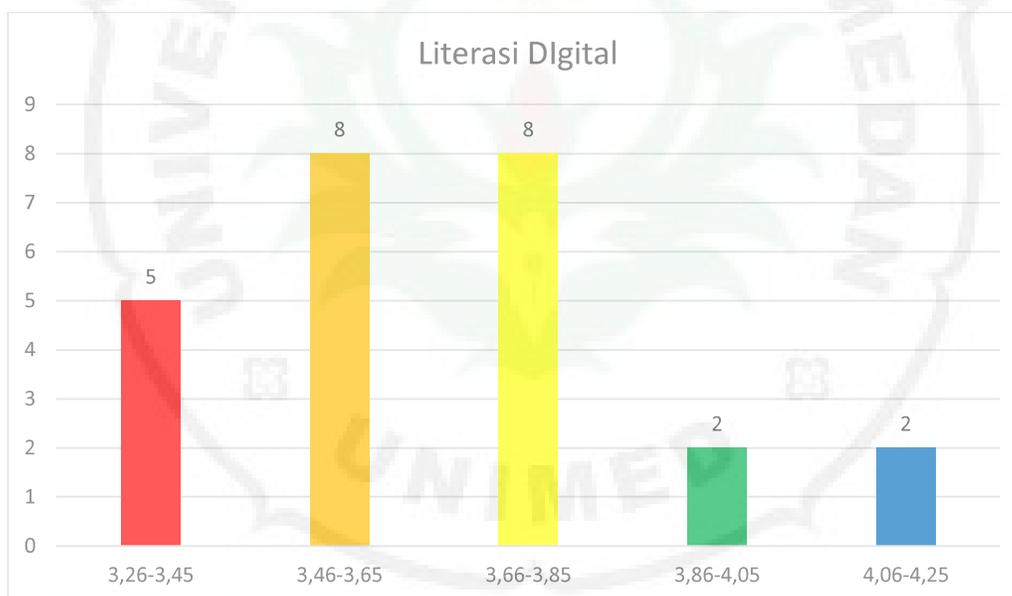
Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1+3.3 \log n$, dimana n adalah jumlah sbjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n=25$ sehingga di peroleh banyak kelas $1+3.3 \log 25 = 5.6$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $4,40-3,26 = 1,14$ sebelum diberikan proses perlakuan dengan model pembelajaran *project citizen*. Dengan demikian diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 0,19. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *project citizen* maka diperoleh rentang data sebesar $4,66-3,53 = 1,13$. Dengan diketahui rentang data tersebut maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 0,18. Tabel distribusi frekuensi literasi digital sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 14. Distribusi Literasi Digital Sebelum Perlakuan

		Interval			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,26-3,45	5	20,0	20,0	20,0
	3,46-3,65	8	32,0	32,0	52,0
	3,66-3,85	8	32,0	32,0	84,0
	3,86-4,05	2	8,0	8,0	92,0
	4,06-4,25	2	8,0	8,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Berdasarkan distribusi literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 dapat digambarkan dalam diagram seperti gambar di bawah ini.

Gambar 10. Distribusi Data Literasi Digital sebelum



Berdasarkan tabel dan gambar tersebut, literasi digital sebelum siswa kelas XII IPA1 sebagian besar terdapat pada interval 3,46-3,65 dan 3,66-3,85 sebanyak masing-masing 8 siswa (32,0 %). Sisanya berada pada interval 3,26-3,45 sebanyak 5 siswa (20,0 %), interval dan masing-masing 2 siswa (8,0 %) di interval 3,86-4,05 dan interval 4,06-4,25

Tabel 15. Distribusi Literasi Digital Setelah Perlakuan

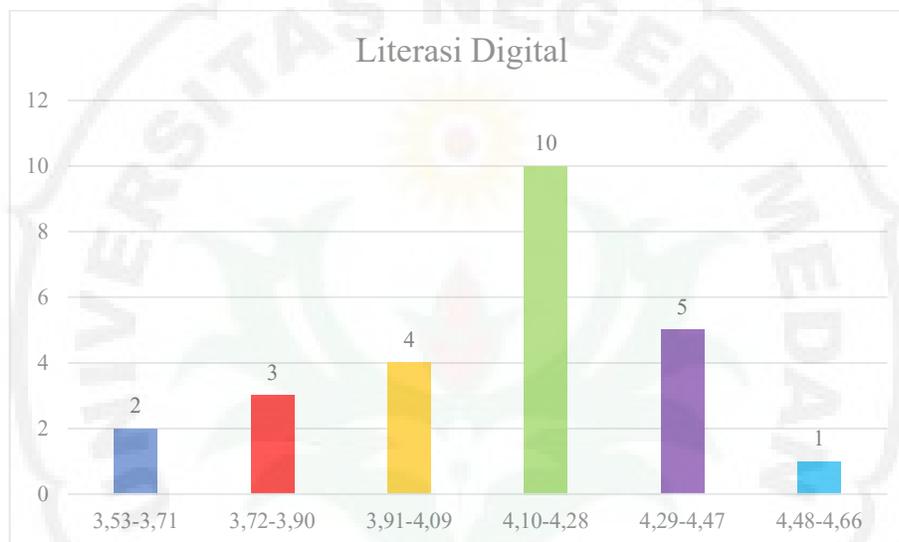
		Interval			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,53-3,71	2	8,0	8,0	8,0
	3,72-3,90	3	12,0	12,0	20,0
	3,91-4,09	4	16,0	16,0	36,0
	4,10-4,28	10	40,0	40,0	76,0
	4,29-4,47	5	20,0	20,0	96,0

	4,48-4,66	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2019)

Berdasarkan distribusi literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 dapat digambarkan dalam diagram seperti gambar di bawah ini.

Gambar 11. Distribusi Data Literasi Digital Sebelum



(Sumber: Hasil Olah Data Excel, 2019)

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut, literasi digital sesudah perlakuan siswa kelas XII IPA1 sebagai besar terdapat pada interval 4,10-4,28 sebanyak 10 siswa (40,0 %). Sisanya berada pada interval 4,29-4,47 sebanyak 5 siswa (20,0 %), interval 3,91-4,09 sebanyak 4 siswa (16,0%), interval 3,72-3,90 sebanyak 3 siswa (12,0 %) dan masing-masing 2 siswa (8,0 %) di interval 3,53-3,71, serta interval 4,48-4,66 (4,0 %).

Kemudian penentuan kecenderungan data literasi digital sebelum perlakuan di kelas XII IPA1 dilakukan mengacu pada rata-rata skor dihitung, maka untuk mengkategorikan mengklasifikasikan kecenderungan jawaban responden kedalam skala dengan formulasi sebagai berikut:

Skor minimum = 1

Skor maksimum = 5

Lebar skala = $\frac{5-1}{5} = 0,8$

Tabel 16. Kategori Skala Kecenderungan

Interval	Kriteria
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Tidak baik/Rendah
2,61 – 3,40	Cukup/Sedang
3,41 – 4,20	Baik/Tinggi

4,21 – 5,00 Sangat Baik/Sangat Baik

Sumber: Husein Umar (2011, h. 130)

Berikut distribusi kecenderungan literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 dijelaskan pada tabel di bawah ini:

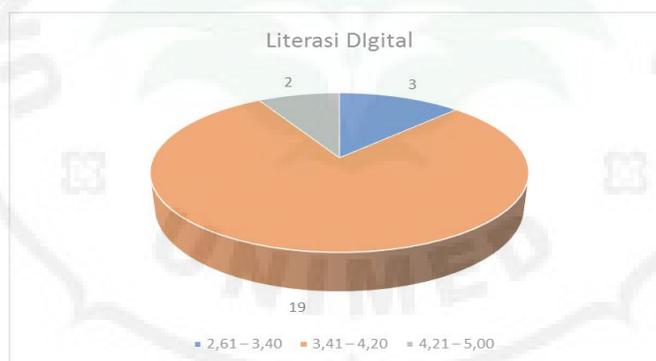
Tabel 17. Distribusi Literasi Digital Sebelum

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	1,00 – 1,80	0	0 %	Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah
2	1,81 – 2,60	0	0 %	Tidak baik/Rendah
3	2,61 – 3,40	3	12,0 %	Cukup/Sedang
4	3,41 – 4,20	19	76,0 %	Baik/Tinggi
5	4,21 – 5,00	2	12,0 %	Sangat Baik/Sangat Baik
Total		25	100,0 %	

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2019)

Berdasarkan tabel diatas kecenderungan literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 dapat digambarkan dengan menggunakan diagram *pie* pada gambar di bawah ini.

Gambar 12. Distribusi Data Literasi Digital Sebelum



(Sumber: Hasil Olah Data Excel, 2019)

Berdasarkan tabel dan gambar menunjukkan bahwa Literasi Digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 sebanyak 19 orang (76 %) siswa dalam kategori Baik, sebanyak 3 orang (12 %) siswa dalam kategori cukup, sebanyak 4 % siswa dalam kategori sangat baik. Dengan demikian kecenderungan literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 mayoritas dalam ketegori Baik.

Tabel 18. Distribusi Literasi Digital Sesudah

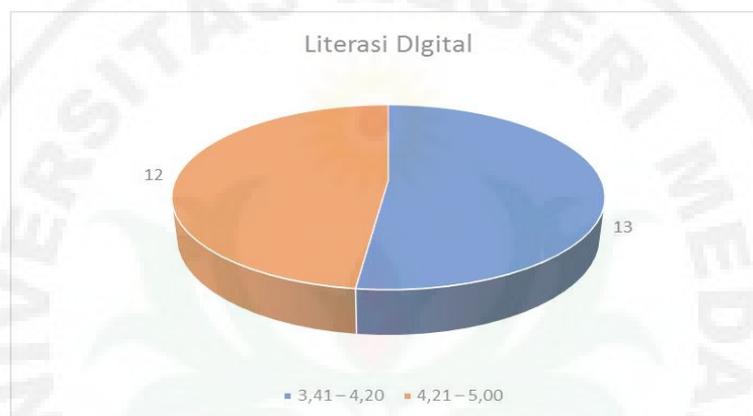
No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	1,00 – 1,80	0	0 %	Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah
2	1,81 – 2,60	0	0 %	Tidak baik/Rendah
3	2,61 – 3,40	0	0 %	Cukup/Sedang
4	3,41 – 4,20	13	52,0 %	Baik/Tinggi

5	4,21 – 5,00	12	48,0 %	Sangat Baik/Sangat Baik
Total		25	100,0 %	

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2019)

Berdasarkan tabel di atas kecenderungan literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 dapat digambarkan dengan menggunakan diagram *pie* pada gambar di bawah ini.

Gambar 13. Distribusi Data Literasi Digital Sesudah



(Sumber: Hasil Olah Data Excel, 2019)

Berdasarkan tabel dan gambar menunjukkan bahwa Literasi Digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 sebanyak 13 orang (52 %) siswa dalam kategori Baik dan sebanyak 12 orang (48 %) siswa dalam kategori sangat baik. Dengan demikian kecenderungan literasi digital sebelum perlakuan siswa kelas XII IPA1 mayoritas dalam kategori sangat baik.

Analisis Hasil Uji Hipotesis

Dalam Penelitian ini proses pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t test*, teknik ini digunakan untuk menganalisis literasi digital pada peserta didik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan bantuan program SPSS Versi 22. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov smirnov. Kriteria penerimaan adalah jika nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan normal, sebaliknya jika lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut disajikan hasil perhitungan uji normalitas untuk semua variabel yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre	Pos
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3,88	4,178
	Std. Deviation	,310	,274
Most Extreme Differences	Absolute	,148	,146

	Positive	,083	,107
	Negative	-,148	-,146
Test Statistic		,148	,146
Asymp. Sig. (2-tailed)		,162 ^c	,179 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil output SPSS, maka dapat disimpulkan bahwa data literasi digital data *Presttest* dan *Posttest* peserta didik kelas eksperimen terdistribusi dengan normal, karena perolehan nilai signifikansi yang ditunjukkan pada kelas baik sebelum maupun sesudah perlakuan dengan masing-masing variabel lebih besar dari 0,05 pada Sig. (2-tailed) Jadi, data ini telah memenuhi syarat untuk di analisis.

Setelah data terdistribusi dengan normal, maka dilakukan proses pengujian hipotesis yang menggunakan uji *paired sampel t test*. Teknik ini digunakan untuk menganalisis literasi digital peserta didik. Uji hipotesis dengan analisis statistik ini menggunakan kriteria pengujian yakni $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 diterima dan jika $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 di tolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22 untuk windows. Berikut adalah hasil paired sampel test data literasi digital peserta didik dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 20. Hasil Uji Hipotesis Literasi Digital Dengan Uji Paired Sample t Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pos - Pre	,480	,509	,101	,269	,690	4,707	24	,000

Berdasarkan *output* pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka kita dapat simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project citizen* dapat meningkatkan literasi digital siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Mengacu pada temuan yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project citizen* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang literasi digital. Tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *project citizen* mengalami peningkatan hal ini sesuai dengan hasil olah data yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,27. Kemudian berdasarkan uji hipotesis ternyata terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *project citizen* terhadap peningkatan literasi digital siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dengan SPSS mendapatkan Sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kutapanjangan yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih juga kepada guru bidang studi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. (2009). Inovasi Pembelajaran *Project citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPS UPI.
- Craddock, A., Fischer, J., & Subreenduth, S. (2007). Research report: Teaching for democracy. Assessing *project citizen* in Poland, South Africa, Ukraine and the United States. Ohio: Internasional Democratic Education Institute. <http://doi.org/10.4324/9780203765081>
- Devi, D., Sulistyarini, S., & Salim, I. (2019) Analisis Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Di Kelas Xi Iis Man 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(7), 348-359.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan, R. (2019, May). *Project citizen* Learning Model in Developing Civic Disposition of High School Students through the Subject of Pancasila Education Citizenship. In *International Conference on Early Childhood Education* (pp. 393-403).
- Greene, J. A., Seung, B. Y., & Copeland, D. Z. (2014). Measuring Critical Components of Digital Literacy and Their Relationships with Learning. *Computers & Education*, 76, 55-69.
- Harrison, P. (2017). Digital Literacy for Gastrointestinal Nurses. *Gastrointestinal Nursing*, 15(8), 51-51.
- Hasan, R., Lukitasari, M., Utami, S., & Anizar, A. (2019). The Activeness, Critical, And Creative Thinking Skills of Students in the Lesson Study-Based Inquiry and Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(1), 77-84.
- Johnston, B., Boyle, L., MacArthur, E., & Fernandez Manion, B. (2013). The Role of Technology and Digital Gaming in Nurse Education. *Nursing Standard*, 27(28).
- Madhuri, G. V., Kantamreddi, V. S. S. N., & Prakash Goteti, L. N. S. (2012). Promoting Higher Order Thinking Skills Using Inquiry-Based Learning. *European Journal of Engineering Education*, 37(2), 117-123.
- Martin, A. (2006). A European Framework for Digital Literacy. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(02), 151-161.
- Martin, A. (2008). Digital Literacy and the “Digital Society”. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, 30, 151-176.
- Mulyoto, G. P., & Samsuri, S. (2017). Pengaruh Model *Project Citizen* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Penguasaan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 105-118.
- Ng, W. (2012). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy?. *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078.

- Ozdamar-Keskin, N., Ozata, F. Z., Banar, K., & Royle, K. (2015). Examining Digital Literacy Competencies and Learning Habits of Open and Distance Learners. *Contemporary Educational Technology*, 6(1), 74-90.)
- Panuntun, L. W. (2018). Optimalisasi Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Model *Project Citizen* Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21. *In Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Policy Research Project on an Assessment of *Project citizen*, & Tolo, K. W. (1998). An Assessment of We the People--*Project citizen*: Promoting Citizenship in Classrooms and Communities: a Report. Lyndon B. Johnson School of Public Affairs, The University of Texas at Austin.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-On Effects for Online Learning Behavior. *The Internet and Higher Education*, 29, 91-97.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Skiba, D. J. (2008). Games for Health. *Nursing Education Perspectives*, 29(4), 230-232.
- Sumartini, A. T. (2018). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis *Project citizen* Dalam Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan Di Era Global. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 2(2), 119-136.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment?. *Electronic Journal of E-learning*, 14(1), 54-65.
- Terry, J., Davies, A., Williams, C., Tait, S., & Condon, L. (2019). Improving the Digital Literacy Competence of Nursing and Midwifery Students: A Qualitative Study of the Experiences of NICE Student Champions. *Nurse Education in Practice*, 34, 192-198.
- Ting, Y. L. (2015). Tapping Into Students' Digital Literacy and Designing Negotiated Learning to Promote Learner Autonomy. *The Internet and Higher Education*, 26, 25-32.
- Umar, Husein. (2005). *Riset Strategi Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Vontz, T. S., & Nixon, W. A. (1999). Reconsidering Issue-centered Civic Education among Early Adolescents: *Project citizen* in the United States and Abroad. Principles and Practices of Education for Democratic Citizenship: International Perspectives and Projects. Bloomington, IN: ERIC Adjunct Clearinghouse for International Civic Education.
- Vontz, T. S., Metcalf, K. K., & Patrick, J. J. (2000). "*Project citizen*" and the Civic Development of Adolescent Students in Indiana, Latvia, and Lithuania.



THE
Character Building
UNIVERSITY