

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN *DIGITAL CITIZENSHIP* DALAM MEMBENTUK *GOOD DIGITAL CITIZEN* PADA SISWA SMA LABSCHOOL UNESA

Eva Maulana Putri

(PPKn, FISH, UNESA) eva.17040254031@mhs.unesa.ac.id

Rr. Nanik Setyowati

(PPKn, FISH, UNESA) naniksetyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* dalam membentuk *good digital citizen* pada siswa SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya (Unesa). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme oleh BF Skinner. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa SMA Labschool Unesa sudah mengimplementasikan Pendidikan *Digital Citizenship* ditunjukkan dengan pemberian fasilitas berupa kemudahan akses internet di sekolah atau *digital access*. Pengintegrasian nilai-nilai *digital citizenship* dalam peraturan dan program sekolah dalam mewujudkan *digital right and responsibility* yaitu segala bentuk penyalahgunaan teknologi yang dilakukan oleh siswa akan ditindak oleh sekolah melalui wali kelas, guru BK, dan tim tata tertib sekolah, ada juga kegiatan sidak akademik, pekan literasi. Kemudian pemberian pemahaman tentang *digital etiquette* diberikan melalui pembelajaran PPKn dan TIK. Pada pembelajaran PPKn pada pembentukan nilai, moral dan karakter siswa, sedangkan pada pembelajaran TIK terfokus pada pemberian teori dan ketrampilan IT, serta adanya kegiatan sosialisasi terkait sistem pembelajaran, peraturan dan program sekolah dan sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi dan dampak dari kemajuan teknologi yang ada dimana setiap tahun mengangkat tema atau permasalahan yang berbeda dari sekolah kepada seluruh siswa dan orang tua.

Kata Kunci: Implementasi, Pendidikan Digital Citizenship, Good digital citizen.

Abstract

This study aims to describe the implementation of Digital Citizenship Education in forming good digital citizens for students at SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya (Unesa). The theory used in this study is the learning theory of behaviorism by BF Skinner. This study uses a qualitative approach with descriptive research type, and data collection techniques used are interviews and documentation. The results of this study indicate that SMA Labschool Unesa has implemented Digital Citizenship Education as indicated by the provision of facilities in the form of easy internet access at school or digital access. The integration of digital citizenship values into school regulations and programs in realizing digital rights and responsibility, namely all forms of technology abuse committed by students will be dealt with by the school through homeroom teachers, BK teachers, and the school discipline team, there are also academic inspection activities, weekends literacy. Then the understanding of digital etiquette is given through Civics and ICT learning. Civics learning focuses on the formation of student values, morals and character, while ICT learning focuses on providing IT theory and skills, as well as socialization activities related to learning systems, regulations and school programs and socialization about the use of technology and the impact of existing technological advances. each year raises a different theme or problem from the school to all students and parents.

Keywords: Implementation, Digital citizenship education, Good digital citizen

PENDAHULUAN

Pada dasarnya teknologi hadir untuk mempermudah pekerjaan manusia, dan memenuhi segala kebutuhan hidup manusia. Hadirnya teknologi, komunikasi, dan informasi yang begitu pesat dalam perkembangannya telah mengubah kehidupan manusia. Dalam penggunaannya teknologi, komunikasi, dan informasi tidak hanya untuk mencari hiburan melainkan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan. Sebagaimana yang dijanjikan oleh teknologi yaitu teknologi menyajikan kemudahan,

peningkatan produktifitas, dan ketepatan serta kecepatan (Martono, 2014:32).

Bersamaan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, dan membawa pengaruh pada bentuk partisipasi warga negara yang menggunakan media digital memunculkan konsep baru yaitu kewarganegaraan digital (*digital citizenship*). *Digital citizenship can be defined as a norm of behavior related to the use of technology, or it can be interpreted that digital citizenship is the ability to participate in online societies* (Mossberger, 2007:25). Kewarganegaraan digital dapat juga diartikan sebagai

kemampuan menggunakan teknologi secara kompeten, menafsirkan, dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya kemudian membuat, meneliti, serta berkomunikasi dengan alat yang tepat dan dapat berpikir kritis tentang tantangan dunia digital Triastuti (2019:25). Jadi dapat disimpulkan dari kedua konsep tersebut bahwa *digital citizenship* merupakan pengetahuan serta ketrampilan yang digunakan untuk menggunakan teknologi dengan tepat di dunia digital, mengelola resiko yang ada, dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan dunia digital secara tepat dan bijak.

Dalam konteks kewarganegaraan saat ini terbentuk warga negara baru yaitu warga negara digital (*digital citizen*) yang memiliki ciri perilaku yang berhubungan dengan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Bailey & Ribble dikatakan warga negara digital jika memiliki pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan yang diimbangi dengan pemahaman serta pengetahuan juga ketrampilan yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dan informasi dalam (Roza, 2020:198). Dilihat dari hasil studi polling Indonesia yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet Indonesia jumlahnya naik 10,12%. Survey ini melibatkan 5900 sampel dengan *margin of error* 1,28%, hasilnya dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64.8% yang sudah terhubung ke internet. Jumlah ini meningkat dari tahun 2017 yaitu 54,86%. Berdasarkan hasil survey tersebut menunjukkan kenaikan penggunaan internet berdasarkan usia, yaitu usia 15-19 tahun menjadi pengguna internet terbanyak di Indonesia sekitar 91% dari total keseluruhan APJII (2019:114). Dapat disimpulkan dari hasil survey APJII di atas menunjukkan angka pengguna internet terbanyak adalah di Pulau Jawa dan pada usia pelajar.

Kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi ini menjadi sering disalahgunakan untuk hal yang tidak semestinya. Seperti yang belakangan ini banyak terjadi yaitu dengan meluasnya arus informasi yang mudah sekali diakses sekarang ini melalui internet, justru informasi yang beredar melalui media sosial tersebut terkadang berisi ujaran kebencian, berita palsu, dan fitnah. Beredarnya isu hoax, fitnah, bahkan saling menghujat di media sosial tersebut menunjukkan belum dewasanya dalam penggunaan internet. Tidak sedikit pula kasus penyalahgunaan teknologi yang melibatkan para pelajar atau siswa seperti yang terjadi pada demo rusuh penolakan RUU Cipta Kerja beberapa waktu yang lalu, polisi menangkap 7 admin atau pemilik media sosial yang menajadi aktor penggerak dengan menghasut masa melakukan tindakan anarkis saat demo pada Senin, 19 Oktober 2020 tersangka pada kasus tersebut semuanya

masih berstatus pelajar (Sumber: Liputan6.com, edisi 22 Oktober 2020, pukul 12.00 WIB).

Contoh kasus lainnya yaitu seorang pelajar SMA berusia 17 tahun meretas akun instagram VB yang merupakan seorang artis ibu kota, tersangka mengancam akan mengembalikan akun tersebut jika VB memberikan sejumlah uang. Berikutnya yaitu kasus pornografi yang melibatkan seorang pelajar dimana tersangka menyebarkan foto-foto telanjang teman perempuannya yang juga masih berstatus pelajar di situs porno dan korban sampai di dikeluarkan dari sekolah (Sumber: Detik.com, edisi 03 Juni 2016, pukul 10.14 WIB).

Beredarnya berita hoax, fitnah, ujaran kebencian, dan penyalahgunaan teknologi lainnya semakin marak terjadi sehingga kebebasan yang ditawarkan teknologi melalui media sosial yang ada saat ini terkadang dimanfaatkan menjadi hal yang tidak baik atau tidak semestinya. Internet adalah teknologi yang netral, bebas, terbuka dan tidak diatur, serta membuat semua terhubung, tetapi tidak ada yang bertanggung jawab, atau dengan kata lain dianalogikan bahwa internet adalah demokrasi, tetapi tanpa konstitusi (Scobey, 2001:16). Kejadian seperti ini yang terkadang ditiru oleh kalangan usia sekolah, yang jelas-jelas hal tersebut sangat buruk.

Masih banyak nya kasus penyalahgunaan teknologi atau media sosial yang terjadi, khususnya yang dilakukan oleh anak usia pelajar, oleh karena itu perlu adanya pemberian pengetahuan tentang *digital citizenship* pada siswa di sekolah sebagai seperangkat karakteristik dari warga negara digital. *Digital citizenship Education is teaching and learning strategies to prepare students for life and work in the 21st century, by helping to provide understanding of how technology should be used, and facilitating students in implementing digital citizenship with the aim of making students knowledgeable and tech-savvy* (Ribble, 2004:9). Mardianto (2018:12) menyatakan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan Digital adalah untuk mengembangkan kemampuan para siswa yang terlibat secara aktif dalam dunia *online* mereka agar dapat mengkonsumsi informasi *online* secara lebih kritis, dan bertanggung jawab dengan melibatkan mereka secara aktif dalam diskusi sosial dan politik secara *online* yang lebih positif.

SMA Labschool Unesa menjadi salah satu sekolah yang melakukan inovasi baru terhadap sistem pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajarannya semua siswanya tidak lagi menggunakan banyak buku paket, melainkan hanya dengan beberapa buku tulis dan sebuah *tablet* pendukung belajar. Dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi yang semua serba digital guru dan sekolah juga dituntut untuk menjadi warga digital dimana hal tersebut sudah ditunjukkan pada sistem pembelajaran yang diterapkan di SMA Labschool Unesa

ini. Jadi dapat diketahui bahwa SMA Labschool Unesa sudah mempersiapkan diri menghadapi era digital sehingga semua siswa dapat siap dan dapat menguasai digitalisasi yang terjadi.

Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini pengetahuan menjadi warga negara digital yang baik sangat diperlukan, sehingga siswa dapat mengambil hal-hal yang positif dan membuang hal-hal yang negatif. Oleh karena itu, dalam memasuki masyarakat di era digital diperlukan pengetahuan dan ketrampilan terutama tentang etika yang harus dimiliki oleh setiap warga negara digital. Pemahaman dalam beretika digital ini diharapkan mampu membuat warga negara digital ke arah yang lebih positif sehingga terwujud *good digital citizen*. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik gagasannya bahwa era digital membawa kita dalam era baru Pendidikan Karakter, yang ditujukan secara langsung terhadap peluang dan tantangan pada kehidupan gaya hidup digital. Oleh karena itu, salah satu alternatif solusi adalah penerapan Pendidikan *Digital Citizenship* pada siswa sebagai upaya pembentukan *good digital citizen* melalui kolaborasi dengan sistem pembelajaran yang ada di sekolah.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* pada siswa SMA Labschool Unesa dalam membentuk *good digital citizen*. Berbagai studi terdahulu dari perspektif yang terkait dengan Pendidikan *Digital Citizenship* yang relevan, menurut beberapa para ahli seperti Muchtarom (2018), Triastuti (2017), Ikhtiarti (2019), Hutauruk (2018), Trisiana (2019), Armawi (2020). Pada penelitian Muchtarom (2018) implementasi yang dilakukan dalam memperkuat etika digital untuk siswa dengan beragam metode pembelajaran, gerakan literasi, dan program sekolah seperti kelas *cyber*, *e-learning-kelas* digital, dan PAS online, serta memperkuat etika digital untuk menangani penyebaran berita hoax di media sosial melalui Pendidikan Kewarganegaraan dengan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Pendidikan Kewarganegaraan cukup penting untuk mengakomodasi visi kewarganegaraan dengan mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetensi ekonomi, pekerjaan produktivitas yang kompleks, keamanan global, dan pengembangan media internet adalah krusial untuk keberlanjutan demokrasi.

Hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Triastuti (2017) menunjukkan siswa adalah seorang *digital native*, kewarganegaraan digital siswa dirasa masih kurang jika diukur dari aspek hukum digital, etika digital, dan hak serta tanggung jawab digital. Pengembangannya meliputi desain awal, desain pengembangan dan desain akhir. Desain akhirnya yaitu merumuskan KI dan KD, peta konsep, materi dan alat pembelajaran. ketertarikan siswa terhadap materi kewarganegaraan digital dan materi

kewarganegaraan digital bersifat kontekstual, dan guru pendidikan kewarganegaraan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Ikhtiarti (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran PPKn sangat diperlukan guna menumbuhkan sikap warga negara yang diharapkan bangsa. Revolusi industri 4.0 dapat membawa perubahan dalam kehidupan manusia, dan secara fundamental telah mengubah cara beraktivitas manusia dimana dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap perilaku, dan kebiasaan warga negara khususnya pemuda. Oleh karena itu pentingnya pembelajaran PPKn untuk membangun generasi muda yang *smart and good citizenship*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hutauruk (2018) hasil penelitian menunjukkan pembelajaran sejarah memerlukan strategi baru dalam proses pembelajarannya, yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dimana dapat membantu guru, dan siswa dalam mengakses informasi sejarah, karena kajian sejarah itu terus berkembang sesuai perkembangan zaman. Diterapkannya konsep *digital citizenship* diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sejarah di sekolah. Trisiana (2019) menjelaskan bahwa analisis, desain, dan pengembangan inovasi pembelajaran dapat memanfaatkan media digital dan perkembangan teknologi yang ada. Implementasinya yaitu dengan langkah nyata pada sistem pembelajaran, proses untuk melihat apakah sistem yang dibangun sesuai dengan target awal atau tidak adalah evaluasinya, yaitu dilihat dari model desain sistem pembelajaran yang diambil dari model pembelajaran PPKn yang dimodifikasi bernama *Modification Project of Citizen* atau MPC.

Penelitian selanjutnya dilakukan Armawi (2020) hasil penelitian menunjukkan optimalisasi peran internet di SMA Negeri 1 Semarang dan SMK Negeri 1 Semarang dalam mewujudkan *Digital Citizenship*. Dilakukan dengan mengoptimalkan akses digital, digital literasi, dan perdagangan digital, serta dalam mewujudkan sembilan kriteria *Digital Citizenship* telah terpenuhi tapi masih ada yang memerlukan perbaikan dalam optimalisasinya. Berbeda dengan penelitian yang relevan di atas pada penelitian ini ingin melihat implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* dalam membentuk karakter *good digital citizen* pada siswa SMA Labschool Unesa, dilihat dari aspek pelaksanaan dalam membentuk *good digital citizen* yang ditinjau dalam aspek kecakapan serta tanggung jawab dalam menggunakan media sosial dan pemanfaatan teknologi yaitu *digital access, digital etiquette dan digital rights and responsibility*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behavioristik *Operant Conditioning* Skinner. Skinner membedakan dua tipe respon tingkah laku, yakni *Respondent response dan Operant response* (Suryabrata,

2011:271). Dalam pengertian yang sederhana tingkah laku responden merupakan suatu respon yang spesifik yang timbul karena stimulus yang sudah dikenal, dan stimulus itu pada dasarnya selalu mendahului respon.

Operant Conditioning adalah bentuk belajar yang menekankan respon- respon atau tingkah laku yang suka rela dikontrol oleh konsekuen-konsekuennya (Zaini, 2014:20). Artinya, dalam tingkah laku *operant*, konsekuensi atau hasil dari tingkah laku akan menentukan kecenderungan untuk mengulang atau menghentikan tingkah lakunya, jika hasil dari tingkah laku itu baik maka akan diulang terus-menerus, tetapi jika hasil dari tingkah laku itu buruk maka akan cenderung untuk dihentikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dibuat dengan tujuan utama memberi gambaran mengenai suatu situasi secara objektif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dengan peneliti sebagai instrument kunci (Creswell, 2003:35). Alasan memilih pendekatan kualitatif deskriptif adalah untuk menggambarkan dan mendeskripsikan tentang fokus penelitian ini yaitu berfokus pada implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* pada siswa SMA Labschool Unesa disini dilihat dari aspek pelaksanaan dalam membentuk *good digital citizen* yang ditinjau dalam aspek kecakapan serta tanggung jawab dalam menggunakan media sosial dan pemanfaatan teknologi.

Lokasi penelitian ini di SMA Labschool Unesa tepatnya yaitu di Jalan Ciputra Raya Unesa RD, Lidah Wetan Surabaya. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian dikarenakan menjadi salah satu sekolah yang melakukan inovasi baru terhadap sistem pembelajaran di kelas, seluruh siswanya tidak lagi menggunakan banyak buku paket, melainkan cukup dengan satu atau dua buku tulis *plus* sebuah *tablet* pendukung belajar. Sekolah yang memiliki tujuan untuk siswa nya dapat menguasai teknologi guna menghadapi era digital kedepan yang semakin maju dengan memfasilitasi siswa dengan berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi, dan digitalisasi yang ada di sekolah ini juga diimbangi dengan Pendidikan *Digital Citizenship* yaitu pengajaran serta pembinaan kepada siswa tentang bagaimana menggunakan teknologi agar tepat guna.

Pemilihan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya informan yang dipilih dianggap paling tahu mengenai objek penelitian sehingga dapat mempermudah mencari data (Agusta, 2003:13). Teknik *purposive sampling* dipilih karena bisa dijadikan pemberi informasi yang akurat mengenai data

yang sedang dicari dalam penelitian. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Ibu Siti Mazilatus Sholikhah selaku Waka Kurikulum, Ibu Umi Sholikhah selaku guru pengajar PPKn, dan Bapak Setiawan selaku guru pengajar TIK.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian. Pada penelitian ini terfokus pada implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* pada siswa SMA Labschool Unesa disini dilihat dari aspek pelaksanaan dalam membentuk *good digital citizen* yang ditinjau dalam aspek kecakapan serta tanggung jawab dalam menggunakan media sosial dan pemanfaatan teknologi yaitu *digital access*, *digital etiquette*, dan *digital rights and responsibility*, maka wawancara mendalam digunakan pada saat proses pengumpulan data.

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman jika data terkait implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* sudah terkumpul, kemudian selanjutnya bisa melangkah pada proses reduksi data maupun proses model data, disini data yang sudah terkumpul disesuaikan dengan fokus penelitian. Berikutnya antara reduksi data dan model data bisa dilakukan secara bolak balik antar keduanya, selain itu juga pada proses penarikan kesimpulan boleh juga dilakukan secara bolak balik antara penarikan kesimpulan dengan reduksi data atau proses penarikan kesimpulan dengan model data. Berikutnya bila pada saat proses penarikan kesimpulan dirasa terdapat data yang masih kurang maka langkah yang bisa dilakukan adalah dengan kembali lagi pada proses pengumpulan data di awal dalam mencari dan melengkapi data.

Pada penelitian ini teknik keabsahan data yang digunakan dalam menentukan akurasi dan kredibilitas temuan menggunakan triangulasi sumber dan *member checking*. Pada penelitian ini triangulasi sumber digunakan dalam menentukan akurasi dan kredibilitas data yang mana sumber data yang diperoleh dari hasil wawancara coba dibandingkan dengan beberapa referensi lainnya seperti hasil rekaman wawancara, dan jurnal dengan tujuan untuk menunjang akurasi dan kredibilitas data. *Member check* merupakan proses pengecekan data yang telah diperoleh selama penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data, *Member check* ini dilakukan setelah proses pengumpulan data selesai Sugiyono (2011:40). Oleh sebab itu, pada penelitian ini sumber data hasil wawancara yang diperoleh coba dibandingkan dengan beberapa referensi lainnya serta melakukan proses pengecekan data pada informan penelitian ini terkait implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* dalam membentuk *good digital citizen*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil wawancara yang diperoleh bahwa *pertama*, yaitu SMA Labschool Unesa sudah mengimplementasikan Pendidikan *Digital Citizenship* dapat dilihat dari ditunjukkan dengan seluruh siswanya tidak lagi menggunakan banyak buku paket, melainkan hanya dengan beberapa buku tulis *plus* sebuah *tablet* pendukung belajar. Digitalisasi yang diterapkan di sekolah ini juga diimbangi dengan Pendidikan *Digital Citizenship*, yaitu pengajaran serta pembinaan kepada siswa tentang bagaimana menggunakan teknologi agar tepat guna. Pengimplementasian Pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa diberikan melalui: Pertama, *digital access* yaitu pemberian berbagai fasilitas guna menunjang pembelajaran berbasis digital yang diterapkan di sekolah. Kedua, *digital right and responsibility* yaitu dengan melalui pengintegrasian nilai-nilai *digital citizenship* pada peraturan dan budaya/kegiatan di sekolah yang bertujuan agar siswa dapat memahami hak dan tanggung jawabnya dalam menjalankan perannya sebagai warga negara digital yang baik. Ketiga, *digital etiquette* yaitu memberikan pemahaman tentang etika digital melalui pembelajaran di kelas dan sosialisasi kepada siswa dan orang tua.

Kedua, hambatan-hambatan yang terjadi dalam implemementasi Pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa dapat terselesaikan dengan baik meskipun banyak kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya diantaranya meliputi kurangnya keasadaran siswa dalam mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan oleh sekolah sehingga siswa masih sering melakukan pelanggaran, kemudian pada saat pembelajaran daring seperti sekarang ini banyak siswa masih terkendala mengikuti pembelajaran dari rumah karena kurangnya akses digital, dan fungsi pengawasan serta pengontrolan oleh guru kepada siswa menjadi tidak berjalan secara efektif. Selanjutnya, berbagai macam bentuk implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa dan hambatan-hambatan serta cara mengatasinya, akan dijelaskan pada sub bagian selanjutnya.

Implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* melalui pemberian akses digital kepada siswa (*Digital Access*).

Pemberian fasilitas yang menunjang di sekolah merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Pendidikan *Digital Citizenship* atau yang disebut *digital access*. Sekarang dimana hampir semua menggunakan digital, meski demikian tidak semua memiliki akses terhadap teknologi tersebut, dalam hal ini sekolah dan guru harus menyadari bila terjadi kesenjangan digital ini, oleh karena itu sekolah perlu memberikan fasilitas atau alternatif solusi yang dapat

memenuhi kebutuhan setiap siswa. SMA Labschool Unesa menjadi salah satu sekolah yang melakukan inovasi baru terhadap sistem pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran semua siswanya tidak lagi menggunakan banyak buku paket, melainkan hanya dengan beberapa buku tulis dan sebuah *tablet* pendukung belajar. Mulai tahun 2018 menjalani tahun ajaran pertamanya dengan penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..setiap siswa memiliki *tablet* sehingga tidak perlu membawa banyak buku paket ke sekolah, *tab* sudah dilengkapi aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajaran, siswa juga melakukan ulangan menggunakan *tab* tersebut. Masing-masing kelas disediakan *wifi* nya kan biasanya disekolah itu *wifi* nya sentral ya mbak, kami tidak setiap kelas ada dan untuk kata sandi nya itu sesuai kesepakatan kelas masing-masing. Kemudian kami juga memiliki Kipin ATM, jadi Kipin ATM adalah perpustakaan *online* nya anak-anak ya bentuknya seperti mesin atm begitu jadi mesinnya besar anak-anak tinggal klik mau baca buku apa, sebenarnya Kipin *School* yang di *tab* dan yang ATM hampir sama hanya saja yang di *tab* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja kalau Kipin ATM hanya untuk perpustakaan saja untuk membaca buku..” (wawancara, 06 April 2021)

Siswa juga diberikan izin untuk datang ke sekolah apabila tidak memiliki perangkat yang menunjang di rumah, seperti yang dipaparkan oleh Setiawan.

“..seperti pembelajaran daring saat ini kalau siswa dirumah *pc* nya kurang mendukung untuk mengerjakan tugas, kami perbolehkan ke sekolah tapi bergantian..” (wawancara, 06 April 2021)

Berdasarkan petikan wawancara di atas terkait *digital access* di SMA Labschool Unesa ini dimulai dengan pemberian jaringan *wifi* pada setiap kelas dimana setiap kelas memiliki hak untuk menyesuaikan kata sandinya berdasarkan kesepakatan kelas masing-masing. Setiap siswa memiliki *tablet* masing-masing yang digunakan untuk pengganti buku dalam setiap pembelajaran, pada *tablet* tersebut sudah terinstal aplikasi Kipin *School*. Kipin *School* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh pendidikan.id yaitu aplikasi yang dipakai oleh SMA Labschool Unesa ini untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi mereka. Pada aplikasi ini terdapat berbagai materi pembelajaran berupa buku pelajaran terbitan Kemendikbud, video pendidikan, soal latihan *Tryout* dan komik literasi. Pada aplikasi ini juga memiliki fitur *Download and Go* yaitu semua buku, video, dan komik yang ada di aplikasi tersebut dapat *download* dan dibuka lagi tanpa menggunakan akses data, serta aplikasi ini setiap bulan akan selalu *upgrade* agar siswa mendapatkan materi pelajaran terbaru.

Pemberian akses digital lainnya yaitu sekolah memiliki fasilitas Kipin ATM. Sama halnya dengan Kipin *School*, Kipin ATM merupakan sebuah kios pintar yang berbentuk seperti mesin ATM yang dilengkapi dengan berbagai buku pelajaran terbitan Kemendikbud, video pendidikan, soal latihan *Tryout* dan komik literasi yang setiap bulannya akan diupgrade. Yang membedakan dengan Kipin *School* adalah hanya bentuknya saja seperti mesin ATM dan dapat diakses serta mengcopy atau memindahkan ke *device* tanpa jaringan data atau pulsa karena di dalamnya terdapat jaringan *wifi eduspot*. Sekolah juga memfasilitasi siswa untuk diperbolehkan datang secara bergantian dan menggunakan pc yang ada di sekolah untuk mengerjakan tugas pada pembelajaran daring seperti ini apabila terdapat kendala di rumah untuk menyelesaikan tugasnya.

Implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* melalui peraturan dan budaya sekolah.

Dunia digital memiliki peraturannya sendiri, dan setiap pengguna memiliki hak dan tanggung jawab masing-masing. Satu dari sembilan *element of digital citizenship* adalah *digital right and responsibility* yaitu menjadikan warga negara digital yang memahami hak serta tanggung jawabnya dalam menjalankan perannya di dunia digital. Jika dilihat dari konteks bernegara hal tersebut sudah diatur dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang-undang nomor 11 tahun 2008 yaitu Undang-undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum.

Dalam hal ini sekolah memiliki tugas utama dalam membantu siswa untuk dapat memahami hak serta tanggung jawabnya sebagai warga negara digital yaitu dengan menemukan, membangun dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menjadikannya berkesanggupan dalam menjalankan perannya dalam dunia digital sesuai dengan peraturan yang ada. Sekolah harus mampu melakukan pendekatan di ruang kelas, meminta pertanggung jawaban kepada siswa atas tindakan mereka dan juga mengontrol siswa dalam penggunaan teknologi mereka. Dengan menginternalisasikan nilai-nilai Pendidikan *Digital Citizenship* yang dituangkan dalam peraturan yang diterapkan kepada siswa, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..sebelumnya saya mau meluruskan dulu ya, dari yang mbak utarakan ke kami jadi kami memang dari awal sudah berbasis Pendidikan *Digital Citizenship* ya, jadi memang dari awal Pendidikan *Digital Citizenship* itu sudah ada, jadi otomatis kalau kita sudah berani menggunakan atau memakai pembelajaran berbasis digital ini otomatis kami juga memberikan Pendidikan *Digital Citizenship* itu tadi. Disekolah kami ada tim tata tertib, jadi kalau misal anak-anak melakukan pelanggaran yang pertama

mengingatkan adalah wali kelas kemudian dibantu guru BK dan tim tatib. Biasanya yang jadi salah satu kesalahan yang dilakukan siswa adalah seperti menghubungi guru tanpa mengenalkan identitas terlebih dahulu hal tersebut kan juga dirasa kurang sopan kan ya mbak karena tidak semua guru menyimpan nomer siswanya, harusnya kan siswa dapat menjelaskan terlebih dahulu itu kan juga termasuk Pendidikan *Digital Citizenship* kan ya, karena Pendidikan *Digital Citizenship* itu kan bukan hanya soal pembelajaran berbasis digital saja tapi juga sopan santun kita via daring. Jadi karena hal tersebut banyak dikeluhkan kita juga mengingatkan kepada wali kelas untuk mengingatkan siswanya bagaimana harus bersikap yang semestinya..” (Wawancara, 06 April 2021)

Sekolah juga memiliki kegiatan rutin yang dilakukan sekolah dalam menginternalisasikan nilai-nilai *digital citizenship* kepada siswa, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..jadi kalau di sekolah kami itu setiap masuk pelajaran siswa akan menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama-sama di koridor depan kelas, kemudian kami juga ada pekan literasi, nah kalau untuk pekan literasi ini anak-anak tergantung bapak-ibu guru nya juga baca buku-buku di perpustakaan pojok kelas, atau baca berita di internet melalui *tablet*, biasanya bergantian seperti itu, biasanya diawal akan dipantau, untuk selanjutnya akan dibiarkan anak-anak berjalan sendiri, hal itu sebagai tanggung jawab mereka dalam melakukan kewajiban kegiatan rutin mereka” (Wawancara, 06 April 2021)

Zila juga menjelaskan hal yang paling diutamakan dalam memberikan Pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa. Dengan pernyataan sebagai berikut.

“..Pendidikan *Digital Citizenship* yang paling diutamakan ditempat kami adalah pemantauan terhadap isi *tab* dari anak-anak. Kalau untuk pemakaiin hp hanya boleh digunakan saat jam istirahat dan pulang sekolah. Untuk isi hp kami tidak memantau terlalu jauh karena itu privasi anak-anak masing-masing tapi untuk isi *tab* kami selalu memantau, karena isi utama didalam *tab* tersebut adalah aplikasi untuk pembelajaran dan tidak boleh ada sosial media atau *game* dalam *tab* tersebut. Jika ketahuan ada itu akan langsung hapus, hal itu kita rutin untuk mengecek, itu kita sebut sebagai sidak akademik. Jadi ya itu tadi kan mbak kalau Pendidikan *Digital Citizenship* itu gak cuma soal bagaimana anak-anak menggunakan teknologi tersebut tapi juga kita mengajarkan rasa tanggung jawab dan etika nya dalam menggunakan serta menaati peraturan sekolah yang ada..” (Wawancara, 06 April 2021)

Berdasarkan petikan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan *Digital Citizenship* yang

diberikan di SMA Labschool Unesa lebih terfokus kepada pembentukan sikap dan karakter siswa dalam melaksanakan perannya dalam menggunakan teknologi yang ditunjukkan dengan adanya Tim tata tertib (Tim Tatib) yang bertugas untuk mengawasi dan menindak siswa dalam memanfaatkan teknologi yang digunakannya. Tim Tatib juga bertanggung jawab pada kegiatan Sidak Akademik yaitu kegiatan rutin yang dilakukan untuk mengecek isi *tablet* setiap siswa. Apabila terjadi pelanggaran Tim Tatib memiliki wewenang untuk memberikan sanksi kepada siswa sesuai dengan bobot pelanggaran yang dilakukan.

Pemakaian *tablet* hanya dibatasi untuk kepentingan proses pembelajaran saja, tidak diperbolehkan ada aplikasi-aplikasi lain yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, *game*, dan media sosial tidak diperkenankan untuk diinstall di dalam *tablet*. Untuk pemakaian *handphone* siswa hanya diperkenankan menggunakan pada saat jam istirahat, sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan, *handphone* akan dikumpulkan di depan. Pemantau isi *handphone* siswa tidak dilakukan karena dianggap hal tersebut adalah ranah privasi para siswa.

Sekolah juga memiliki kegiatan rutin yang dilakukan dalam menginternalisasikan nilai-nilai *digital citizenship* yaitu Pekan Literasi dimana seluruh siswa diwajibkan untuk membaca pada saat kegiatan itu berlangsung, membaca buku di perpustakaan atau membaca buku melalui aplikasi Kipin *School* yang ada di *tablet* atau membaca buku melalui Kipin ATM. hal tersebut dipilih berdasarkan guru yang bertanggung jawab di kelas pada saat itu. Di minggu pertama kegiatan tersebut akan diawasi oleh guru penanggung jawab masing-masing kelas, untuk pelaksanaan berikutnya siswa akan dibirakan melaksanakan kegiatan tersebut sendiri, hal itu dilakukan agar dapat melihat sejauh mana rasa tanggung jawab siswa untuk melakukan kewajiban dalam melaksanakan kegiatan Pekan Literasi tersebut.

Dalam mengintergrasikan nilai-nilai *Digital Citizenship* pada peraturan dan budaya sekolah kepada siswa di SMA Labschool Unesa ini sejalan dengan konsep *good digital citizen* yaitu warga negara digital harus memahami tentang sikap dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi yang ada. Selain itu warga negara digital harus memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan berpikir kritis agar menjadi warga negara digital yang tidak mudah dimobilisasi oleh informasi yang negatif. Siswa yang merupakan *digital native* yaitu generasi yang lahir dimana teknologi sudah ada di kehidupannya, tentu saja mereka lebih cerdas dalam menggunakan teknologi tapi juga lebih rentan terhadap dampak negatif dari perkembangan teknologi, karena pada

usia ini para siswa akan sangat mudah untuk termobilisasi dengan isu-isu yang tidak benar.

Sekolah memiliki peran penting agar siswa dapat mengambil hal positif dan membuang hal negatif dari kemajuan teknologi melalui Pendidikan *Digital Citizenship* di sekolah dan dapat sesuai dengan konsep *digital rights and responsibility*, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..jadi di sekolah kami pernah waktu itu ada siswa dia itu punya kakak, kakaknya ada masalah dan mendapat *punishment* dari sekolah yang agak berat dia ini sebagai adik merasa membela kakanya dengan *update story* di wa dengan kata-kata kurang baik, sebenarnya *story*nya di privasi ya tapi ada beberapa siswa yang melaporkan ke guru akhirnya kita tindak lanjuti, yang ditakutkan adalah jika *story* tersebut sampai dibaca oleh siswa dari sekolah lain, kan itu juga dapat menjatuhkan nama baik sekolah karena tidak tau cerita yang sebenarnya.jadi siswa tersebut langsung kami panggil ke ruang kepala sekolah bersama orang tua nya, jadi kita benar-benar menindak tegas hal hal yang berkaitan seperti itu..” (Wawancara, 06 April 2021)

Dari kutipan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pelanggaran terkait penyalahgunaan teknologi yang dilakukan oleh siswa akan mendapat sanksi yang tegas dari pihak sekolah. Sanksi tersebut akan didasarkan kepada bobot pelanggaran yang dilakukan, mulai dari penuguran, pemanggilan orang tua, *skorsing*, sampai pengeluaran dari sekolah.

Implementasi Pendidikan Digital Citizenship Dalam Memberikan Pemahaman Etika Penggunaan Teknologi (*Digital Etiquette*).

Dalam menggunakan media sosial harus mengedepankan etika agar apa yang kita lakukan bisa memberikan manfaat kepada orang lain, sama seperti di dunia nyata etika menjadi hal yang sangat penting menjadi pegangan mengenai nilai di masyarakat. Maka dari itu etika digital sangat dibutuhkan dalam menjamin kebebasan berpendapat di media sosial serta kenyamanan individu. Di dalam sekolah etika digital diperlukan untuk membentuk perilaku *online* siswa dalam merespon konten *online* yang didapatkan secara positif, dengan pemberian pemahaman tentang beretika dalam dunia digital sikap *online* mereka akan tercermin di dunia nyata dan sebaliknya hal ini harus dilandasi dengan nilai dasar yang kuat dalam diri siswa sebagai warga negara digital.

Pancasila sebagai dasar negara sesuai bila digunakan sebagai nilai dasar pengembangan pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena setiap sila pada Pancasila mengandung hal-hal yang penting dalam pengembangan IPTEK dan menunjukkan etika dalam penggunaan IPTEK. Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan yaitu menjadikan warga negara yang baik yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Rohani, 2019:12). Sejalan dengan Pendidikan *Digital Citizenship* yang memiliki tujuan menjadikan warga negara digital yang dapat melaksanakan perannya dan menggunakan teknologi sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu pembelajaran PPKn juga memiliki andil dalam melaksanakan Pendidikan *Digital Citizenship*, seperti yang dipaparkan umi sebagai berikut.

“..PPKn itu kan berbicara soal moral dan karakter, sebenarnya memang hal itu tidak bisa disejajarkan tapi karena tuntutan kemajuan teknologi dan budaya hal ini menjadikan bahwa itu harus berjalan beriringan, dengan memberikan motivasi juga melatih rasa tanggung jawab seperti halnya saat ulangan dengan *tab* anak-anak bisa saja meng*copy* jawaban dari internet nah dari situ kita dapat memberikan pengajaran tentang rasa tanggung jawab memberikan rasa percaya dulu kepada anak-anak, teknologi tidak bisa kita pisahkan dari kehidupan kita, ketika menggunakan teknologi seperti yang sering beredar berita *hoax* saya selalu menanamkan untuk anak-anak selalu mengkonfirmasi hal tersebut, kemudian untuk referensi materi tidak boleh sembarangan itu kan salah satu bentuk mengharagi karya lain..” (Wawancara, 06 April 2021)

Umi juga menjelaskan apa yang paling ditekankan dalam pembelajaran PPKn dikelasnya yaitu sebagaimana pernyataan berikut.

“..di awal awal setiap masuk pembelajaran atau setiap pertama kali saya masuk mengajar di kelas itu saya selalu menekankan bahwa jawaban dari hasil *copas* dan internet dan dari pemikirann sendiri itu akan terlihat perbedaannya, saya akan memberikan apresiasi dengan nilai tambahan bagi mereka yang menjawab dengan jawabannya sendiri, kemudian setelah sudah sering diingatkan saya akan membiarkan mereka gunannya untuk melihat apakah dengan tidak diingatkan dan tidak ada tambahan nilai mereka tetap melakukan itu. Jadi itu kan bisa jadi tolak ukur saya sebagai guru sudah sesuai target pengajaran saya apa belum jika belum saya akan evaluasi lagi cara mengajar saya lagi, di PPKn yang saya tekankan adalah sikap dan karakter mereka jadi seperti contoh yang saya bilang tadi saya akan lebih mengapresiasi mereka yang menggunakan jawabannya sendiri dan tidak *copas*, dan hal itu saya rasa sampai hari ini mereka sudah mulai menerapkan itu dengan baik..” (Wawancara, 06 April 2021)

Umi juga menjelaskan bagaimana strategi pembelajarannya yang dipilih dalam proses belajar mengajarnya yaitu sebagaimana pernyataan berikut.

“..dalam pembelaran PPKn yang sering saya lakukan adalah membuat kelompok diskusi, jadi

mereka nanti mendiskusikan materi yang sedang dibahas atau mendiskusikan permasalahan yang sedang rame sekarang, biar mereka baca berita terus, saya juga selalu mengkaitkan materi dengan isu-isu tentang dunia digital bila materinya sesuai..” (Wawancara, 06 April 2021)

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan Pendidikan *Digital Citizenship* melalui pembelajaran PPKn terfokus pada pemberian atau penanaman nilai dasar moral serta karakter kepada siswa. Yang diharapkan menjadi pegangan bagi setiap siswa dalam bertindak dan bersikap sesuai dengan norma, Pancasila, dan UUD NRI 1945. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa agar tidak mudah terpengaruh dengan dampak negatif globalisasi dengan cara menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada mereka melalui pembelajaran di kelas seperti menanamkan rasa percaya, tanggung jawab, mengajarkan cara mengutip tulisan orang lain dengan benar dan memberikan apresiasi kepada siswa bila tidak meng*copy-paste* jawaban pada saat ulangan, hal ini sebagai bentuk melatih kejujuran siswa, apresiasi ini tentu saja menjadi stimulus bagi siswa untuk dapat mengerjakan sesuatu dengan lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar metode pembelajaran yang dipilih merupakan hal penting agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan seperti yang dilakukan di mata pelajaran PPKn di SMA Labschool Unesa ini, guru lebih memilih untuk lebih banyak menggunakan metode *Problem Based Learning* dimana siswa diberikan permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi untuk didiskusikan. Hal ini dimaksudkan agar siswa juga lebih sering membaca dan *aware* dengan permasalahan yang ada di sekitarnya sehingga siswa dapat melatih dirinya untuk lebih berfikir secara kritis terhadap berita yang sedang beredar serta dapat meningkatkan literasi digitalnya.

Selain nilai, moral, dan karakter siswa juga perlu diberikan ketrampilan dalam menggunakan teknologi juga sangat diperlukan oleh para siswa. Selain untuk meningkatkan *soft skill* para siswa pemberian ketrampilan juga memiliki tujuan agar siswa dapat menggunakan atau menciptakan suatu teknologi baru yang digunakan untuk hal yang positif. Di SMA Labschool Unesa juga terdapat mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dimana tidak semua sekolah dapat menerapkan mata pelajaran ini dikarenakan hanya sekolah yang memiliki guru bersertifikasi khusus yang dapat menerapkan mata pelajaran TIK ini. Sehingga mata pelajaran TIK juga memiliki peran yang penting juga dalam memberikan Pendidikan *Digital Citizenship*, seperti yang dipaparkan oleh Setiawan.

“..di TIK diberikan pemahaman tentang menggunakan informasi digital dengan baik dan benar, siswa itu *digital native* jadi dasarnya mereka itu sudah mahir sekali menggunakan perangkat digital ini tinggal bagaimana kita mengedukasi menggunakan teknologi ini secara bijaksana itu yang harus diemban juga oleh guru TIK, karena di materi sendiri ada yang namanya pembahasan tentang bahaya atau dampak dari digitalisasi ini seperti berita bohong, literasi digital, yang didalamnya itu bagaimana menggunakan internet itu secara bermoral dan beretika, terutama sekarang ini banyak media sosial yang digunakn anak-anak itu ternyata mereka itu tidak dibarengi dengan etika dan moral dalam penggunaannya, dampaknya mereka itu ikut-ikutan arus yang ada tanpa berpikir terlebih dahulu akan dampaknya, oleh karena itu di materi saya itu memberikan banyak persoalan-persoalan yang berkaitan dengan kasus penyalahgunaan teknologi digital terutama yang sering timbul, jadi untuk skill tidak terlalu berat bebannya karena mereka ini sudah mahir sekali tapi dalam penggunaan mereka harus dikawal, seperti dalam pembelajaran mereka jangan sampai berbuat curang dengan memanfaatkan teknologi yang sudah mereka kuasai. Ketrampilan yang kita berikan yaitu ketrampilan komputasi dan bahasa pemrograman..” (Wawancara, 06 April 2021)

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan *Digital Citizenship* juga dilakukan melalui pembelajaran TIK. Pada mata pelajaran TIK juga diberikan pemahaman tentang bahaya atau dampak dari kemajuan teknologi seperti berita bohong, literasi digital, yang didalamnya dijelaskan bagaimana menggunakan teknologi itu secara bijak dan bertanggung jawab. Selain itu siswa juga diberikan pengajaran tentang ketrampilan komputasi dan bahasa pemograman. Sehingga diharapkan *soft skill* siswa meningkat juga dibarengi dengan sikap dan karakter yang sesuai dengan nilai *digital citizenship*.

Sekolah juga memiliki upaya dalam memberikan pemahaman tentang beretika di dunia digital (*digital etiquette*) yang ditujukan bukan hanya kepada siswa tapi juga kepada orang tua siswa, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..kita selau melakukan sosialisasi kepada siswa dan orang tua setiap awal tahun pembelajaran terkait semua peraturan dan cara pembelajaran kita di sekolah seperti apa juga terkait bagaimana dalam memberikan Pendidikan *Digital Citizenship*..” (Wawancara, 06 April 2021)

Dari kutipan wawancara di atas di SMA Labschool Unesa memiliki kegiatan tahunan yang rutin dilakukan sebelum masuk tahun ajaran baru yaitu sosialisasi tentang peraturan sekolah, kegiatan sekolah, dan sistematika pembelajaran digital yang ada di sekolah. Para orang tua juga diberi sosialisasi tentang dampak positif dan negatif

kemajuan teknologi yang dimana setiap tahun angkat mengangkat tema atau permasalahan yang berbeda. Sosialisasi ini bertujuan agar siswa dan orang tua dapat menjadi pengguna teknologi dan media sosial yang bijak. Melalui sosialisasi ini siswa dan orang tua siswa juga diberikan pemahaman tentang Pendidikan *Digital Citizenship* di sekolah, hal ini diharapkan orang tua siswa untuk saling bersinergi dalam mengawasi dan mendidik siswa dalam penggunaan teknologi, terutama dalam memanfaatkan media sosial pribadinya.

Hambatan-hambatan yang didapatkan dalam implementasi Pendidikan Digital Citizenship di SMA Labschool Unesa

Pelaksanaan suatu program tidak selalu berjalan lancar, seringkali dalam perjalanannya akan mendapat kendala namun hal ini bukan berarti pelaksanaan program tersebut tidak mencapai keberhasilan yang diharapkan, akan selalu ada evaluasi dari hambatan yang didapatkan untuk dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Kegiatan-kegiatan sekolah dalam penerapan Pendidikan *Digital Citizenship* tentu tidak langsung berjalan dengan baik, pasti ada kesulitan serta hambatan dalam setiap pelaksanaannya. Kesulitan serta hambatan yang dirasakan selama menjalankan kegiatan di sekolah dipaparkan oleh Zila.

“..memang selama ini kalau sebelum pandemi kita memang gampang ya untuk memantau anak-anak itu kalau ada yang kurang sopan, kalau misalnya *tablet* yang digunakan untuk pembelajaran itu lebih banyak digunakan untuk sosial media kita akan tegur secara langsung, itu kan juga salah satu bentuk kecil dari Pendidikan *Digital Citizenship* itu, kalau yang selama pandemi ini memang agak kesulitan ya untuk memantau anak- anak jadi yang kita pantau itu dari segi kehadiran selama kelas *online*, tugas harus selalu dikumpulkan. Jadi kalau selama pandemi itu lebih ke peringatan-peringatan saja. Jadi ada di sekolah kami ini yang siswanya tidak menerpakan *digital citizenship* ini mulai dari nggak pernah ikut kelas *online*, tidak pernah mengumpulkan tugas, juga sopan santun dan komunikasi ke gurunya itu kurang baik, wali kelasnya sudah tidak bisa menyelesaikan ini kemudian dari BK juga tidak bisa, maka kemudian dari wali kelas, guru BK dan Tim Tatib menjadi satu untuk mendatangi rumah siswa tersebut, jadi dari situ dapat langsung dikomunikasikan kepada orang tua, jadi Pendidikan *Digital Citizenship* ini tentu saja tidak bisa hanya sekolah saja yang bertanggung jawab, tapi peran orang tua dalam mengawasi juga diperlukan.” (Wawancara 06 April 2021)

Kendala juga dirasakan pada implemntasi Pendidikan *Digital Citizenship* melalui pembelajaran PPKn seperti yang dipaparkan oleh umi.

“..saya selalu mengusahakan hal tersebut tapi karakter setiap anak itu berbeda-beda jadi selalu ada tantangan nya sendiri dan cara membuat mereka antusias seperti itu karena PPKn ini dianggap materinya membosankan , hal itu juga diatasi dengan lebih banyak dengan memberikan *problem-problem* kewarganegaraan yang ada untuk didiskusikan kemudian dipresentasikan kemudian dapat membuat debat antar kelompok untuk membahas permasalahan yang ada..“(Wawancara, 06 April 2021)

Lebih lanjut dijelaskan bagaimana upaya sekolah dalam mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi tersebut, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..kita selalui ada evaluasi dari setiap program yang kami lakukan karena tidak semua bisa berjalan mulus kita harus mengevaluasi ini kurang nya ini ini harusnya begitu seperti kalau untuk hasil *insyaallah* 90% sesuai dengan apa yang kita harapkan , jadi kita bisa tau yang salah dari guru atau siswanya..”(Wawancara, 06 April 2021)

Dari kutipan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan Pendidikan *Digital Citizenship* masih menemukan kendala dan hambatan, yang menjadi hambatan selama ini kesadaran diri dari para siswa yang masih kurang, para siswa masih sering melanggar ketentuan dari sekolah, terlebih lagi di saat pandemi seperti ini pengawasan terhadap siswa menjadi lebih susah dilakukan, sehingga yang dilalukan oleh guru hanya memberi peringatan saja. Pelanggaran yang paling sering dilakukan oleh siswa adalah *tablet* masih sering diisi dengan aplikasi-aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, dan pada saat pembelajaran daring seperti siswa juga masih banyak yang tidak mengikuti pembelajaran dengan alasan ada yang memang karena keterbatasan akses atau ada juga yang memang dengan sengaja tidak mengikuti pembelajaran.

Cara sekolah dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut yaitu pertama, guru akan memberikan peringatan kepada siswa tersebut, kemudian jika tidak ada perubahan akan diserahkan kepada wali kelas untuk ditindaklanjuti, jika siswa yang bersangkutan masih tidak ada perubahan maka akan diserahkan ke guru BK dan Tim Tatib. Bagi siswa yang sengaja tidak mengikuti pembelajaran dan sudah diperingati beberapa kali tapi tetap tidak ada perubahan, perwakilan dari Tim Tatib dan wali kelas akan mendatangi rumah siswa tersebut. Untuk siswa yang mengalami kendala selama pembelajaran daring sekolah memberikan fasilitas kepada diperbolehkan untuk ke sekolah secara bergantian untuk menyelesaikan tugasnya yang tidak bisa dikerjakan di rumah, seperti yang dipaparkan oleh Setiawan.

“..seperti pembelajaran daring saat ini kalau siswa dirumah *pc* nya kurang mendukung untuk

mengerjakan tugas, kami perbolehkan ke sekolah tapi bergantian..”(wawancara, 06 April 2021)

Lebih lanjut juga dijelaskan bagi siswa yang melakukan pelanggaran juga akan mendapatkan konsekuensi dari apa yang sudah mereka lakukan, seperti yang dipaparkan oleh Zila.

“..pertama kita selalu pantau adalah masalah absensi, jadi seperti kemarin waktu mau uts anak-anak yang bermasalah ini yang jarang ikut pembelajaran daring kita wajib kan hadir di sekolah untuk menemui gurunya masing-masing..”(Wawancara, 06 April 2021)

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan sekolah untuk mengatasi hambatan yang terjadi selain dilakukan secara preventif juga dilakukan secara represif. Secara preventif dilakukan dengan cara membantu siswa menyelesaikan tugas dengan memfasilitasi siswa untuk datang ke sekolah secara bergantian dan melakukan evaluasi terhadap program yang dilakukan, kemudian secara represif adalah dengan memberikan konsekuensi dari apa yang telah mereka lakukan, jika tidak mengikuti pembelajaran secara baik maka harus ke sekolah untuk menemui guru masing-masing untuk menyelesaikan tugasnya.

PEMBAHASAN

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi informasi, dan membawa pengaruh pada bentuk partisipasi warga negara dengan menggunakan media digital, memunculkan konsep baru yaitu kewarganegaraan digital (*digital citizenship*). Kewarganegaraan digital berarti kemampuan menggunakan teknologi secara kompeten, menafsirkan, dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya, kemudian membuat, meneliti, serta berkomunikasi dengan alat yang tepat dan juga berpikir kritis tentang peluang etis dan tantangan dunia digital (Triastuti, 2019:25).

Dalam konteks kewarganegaraan, saat ini telah terbentuk tipe warga negara baru yang disebut dengan warga negara digital (*digital citizens*) yaitu mempunyai ciri perilaku yang berhubungan dengan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Bailey & Ribble dalam (Roza, 2020:198) yaitu warga negara harus mempunyai pengetahuan yang cukup (*civic knowledge*), kemudian keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) yang perlu dilengkapi dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi.

Kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi ini seringkali disalahgunakan untuk hal yang tidak semestinya, seperti halnya sekarang ini dengan meluasnya arus informasi yang mudah sekali diakses melalui internet, justru informasi yang beredar melalui media sosial

tersebut terkadang berisi ujaran kebencian, berita palsu, dan fitnah. Beredarnya isu hoax, fitnah, bahkan saling menghujat di media sosial, hal tersebut menunjukkan belum dewasanya dalam penggunaan internet. Proses seperti ini yang terkadang ditiru oleh kalangan usia sekolah, yang jelas-jelas hal tersebut sangat buruk, oleh karena itu perlu adanya pemberian pengetahuan tentang *digital citizenship* pada siswa di sekolah sebagai seperangkat karakteristik dari warga negara digital.

Sebuah konsep baru diusulkan untuk pertama kalinya oleh Bailey and Ribble (2007:28) dalam bukunya *Digital Citizenship in School*, sudah menjadi keharusan bahwa di era digital para pendidik dan siswa sebagai pengguna teknologi informasi perlu memahami berbagai aspek teknologi digital, agar dapat menggunakan teknologi baru ini secara tepat dan baik.

Dalam penelitian ini Pendidikan *Digital Citizenship* yang dimaksud adalah para siswa SMA Labschool Unesa yang merupakan *digital native* yaitu generasi yang lahir dimana teknologi sudah baerada di lingkungannya ini dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, serta pemahaman dari sekolah dan guru yang ditunjang dengan fasilitas yang ada untuk mendorong mengembangkan kemahiran, keterlibatan, dan kreativitas *online* mereka, serta kesadaran akan implikasi hukum dari aktivitas *online* mereka. Dimana kewarganegaraan digital mewakili dimensi baru Pendidikan Kewarganegaraan yang berfokus pada pengajaran siswa untuk bekerja, hidup, dan berbagi dalam lingkungan digital dengan cara yang positif.

Temuan penelitian menunjukkan implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa, sudah dilaksanakan sejak lama yaitu sejak 2018 dengan menjalani tahun ajaran pertamanya dengan penerapan pembelajaran berbasis teknologi. SMA Labschool Unesa memiliki tujuan untuk menuju sekolah yang 100% digital oleh karena itu sekolah juga memfasilitasi siswa guna menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serba digital. Dalam memberikan *digital access* sekolah menyediakan jaringan *wifi* di setiap kelas masing-masing. Semua siswa tidak lagi menggunakan banyak buku paket dalam proses pembelajaran karena setiap siswa memiliki *tablet* yang di dalam nya diisi aplikasi penunjang pembelajaran yaitu *Kipin School* yang dimana dalam aplikasi tersebut sudah terdapat berbagai macam buku pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal-soal *Tryout*, serta komik literasi yang dapat diakses dan diunduh oleh siswa dengan mudah.

Pemberian *digital access* lainnya yaitu sekolah memiliki alat bernama *Kipin ATM* alat ini merupakan sebuah kios pintar yang isinya ribuan buku pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, dan komik literasi. *Kipin ATM* ini hampir sama dengan *Kipin School* yang ada di *tablet* siswa yang membedakan hanya bentuknya persis

seperti mesin ATM, siswa dapat dengan mudah mengakses dan memindahkan konten yang ada di mesin tersebut pada *device* tanpa jaringan data atau pulsa karena alat ini sudah terdapat *wifi eduspot* yang tersambung di dalamnya, *Kipin School* dan *Kipin ATM* setiap bulan akan *diupgrade* sehingga siswa selalu mendapat materi pembelajaran terbaru.

Implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* juga dikaitkan melalui peraturan dan budaya sekolah dalam mewujudkan *digital right and responsibility*, sekolah memiliki Tim Tatib yang bertugas untuk mengawasi dan menindak siswa dalam memanfaatkan teknologi yang digunakannya. Tim Tatib juga bertanggung jawab pada kegiatan Sidak Akademik yaitu kegiatan rutin yang dilakukan untuk mengecek isi *tablet* setiap siswa. Apabila terjadi pelanggaran Tim Tatib memiliki wewenang untuk memberikan sanksi kepada siswa sesuai dengan bobot pelanggaran yang dilakukan.

Pemakaian *tablet* hanya dibatasi untuk kepentingan proses pembelajaran saja, tidak diperbolehkan ada aplikasi-aplikasi lain yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Untuk pemakaian *handphone* siswa hanya diperkenankan menggunakan pada saat jam istirahat, sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan, *handphone* akan dikumpulkan di depan. Selanjutnya sekolah memiliki kegiatan rutin yang dilakukan dalam menginternalisasikan nilai-nilai *digital citizenship* yaitu Pekan Literasi dimana seluruh siswa diwajibkan untuk membaca pada saat kegiatan itu berlangsung, membaca buku di perpustakaan atau membaca buku melalui aplikasi *Kipin School* yang ada di *tablet* atau membaca buku melalui *Kipin ATM* hal tersebut dipilih berdasarkan guru yang bertanggung jawab di kelas pada saat itu.

Implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* dalam memberikan pemahaman etika penggunaan teknologi (*digital etiquette*) dalam hal ini dilakukan melalui pembelajaran PPKn, TIK, dan kegiatan sosialisai rutin awal tahun ajaran baru pada siswa dan orang tua. Pada mata pelajaran PPKn lebih ditekankan pada pembentukan karakter siswa dengan menanamkan nilai dasar yang kuat kepada siswa, berupa menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada mereka melalui pembelajaran di kelas. Seperti memberi mereka tanggung jawab untuk mengerjakan tugas tanpa diawas lagi, guru tidak lagi memberi peringatan tentang hal-hal yang tidak boleh di lakukan seperti siswa tidak boleh menjiplak pekerjaan orang lain, *copy-paste* dsb. Hal itu dimaksudkan untuk melatih kejujuran, dan tanggung jawab kepada mereka dengan memberikan rasa percaya kepada siswa. Guru juga mengajarkan cara mengutip tulisan orang lain dengan benar agar terhindar dari tindakan plagiasi dan memberikan apresiasi kepada siswa bila tidak meng*copy-paste* jawaban pada saat ulangan, hal ini sebagai bentuk

melatih kejujuran dan tanggung jawab siswa, apresiasi ini tentu saja menjadi stimulus bagi siswa untuk dapat mengerjakan sesuatu dengan lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar guru lebih memilih untuk lebih banyak menggunakan metode *Problem Based Learning* dimana siswa diberikan permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi untuk didiskusikan. Hal ini memiliki tujuan agar siswa juga lebih sering membaca dan *aware* dengan permasalahan yang ada di sekitarnya sehingga siswa dapat melatih dirinya untuk lebih berfikir secara kritis terhadap berita yang sedang beredar serta dapat meningkatkan literasi digital siswa.

Pada mata pelajaran PPKn lebih terfokus pada membangun nilai dan karakter siswa dalam etikanya menggunakan teknologi, pada mata pelajaran TIK lebih kepada teori yaitu pemberian materi tentang dampak dampak dari kemajuan teknologi seperti berita bohong, literasi digital, yang didalamnya dijelaskan bagaimana menggunakan teknologi itu secara bijak dan bertanggung jawab. Siswa juga diberikan pengajaran ketrampilan berupa ketrampilan komputasi dan bahasa pemrograman yang diharapkan dapat terus mengimbangi kemajuan teknologi yang ada sekarang ini.

Di SMA Labschool Unesa para siswa dan orang tua setiap tahunnya di awal masuk tahun ajaran baru akan diberikan sosialisasi yaitu terkait penggunaan perangkat digital sebagai alat pembelajaran di sekolah, peraturan sekolah, kegiatan-kegiatan sekolah, selain itu sosialisasi ini juga berisi tentang sosialisasi tentang pemanfaatan teknologi dan dampak dari kemajuan teknologi yang ada dimana setiap tahun mengangkat tema atau permasalahan yang berbeda. Hal ini merupakan salah satu langkah sekolah dalam memberikan Pendidikan *Digital Citizenship* terkait etika dalam penggunaan teknologi.

Dalam pelaksanaan Pendidikan *Digital Citizenship* masih menemukan kendala dan hambatan, yang menjadi hambatan selama ini kesadaran diri dari para siswa yang masih kurang, para siswa masih sering melanggar ketentuan dari sekolah, terlebih lagi di saat pandemi seperti ini pengawasan terhadap siswa menjadi lebih susah dilakukan, sehingga yang dilakukan oleh guru hanya memberi peringatan saja. Pelanggaran yang paling sering dilakukan oleh siswa adalah *tablet* masih sering diisi dengan aplikasi-aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran dan pada saat pembelajaran daring seperti siswa juga masih banyak yang tidak mengikuti pembelajaran dengan alasan ada yang memang karena keterbatasan akses atau ada juga yang memang dengan sengaja tidak mengikuti pembelajaran.

Cara sekolah dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut yaitu pertama, guru akan memberikan peringatan kepada siswa tersebut, kemudian jika tidak ada perubahan akan diserahkan kepada wali kelas untuk ditindak lanjuti,

jika siswa yang bersangkutan masih tidak ada perubahan maka akan diserahkan ke guru BK dan Tim Tatib. Bagi siswa yang sengaja tidak mengikuti pembelajaran dan sudah diperingati beberapa kali tapi tetap tidak ada perubahan, perwakilan dari Tim Tatib dan wali kelas akan mendatangi rumah siswa tersebut. Untuk siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran daring sekolah memberikan fasilitas kepada diperbolehkan untuk ke sekolah secara bergantian untuk menyelesaikan tugasnya.

SMA Labschool Unesa dalam pelaksanaan Pendidikan *Digital Citizenship* memiliki tujuan agar para siswanya dapat mengimbangi digitalisasi yang ada dengan ketrampilan dan pengetahuannya sehingga dapat menjalankan perannya sebagai warga negara digital yang baik (*good digital citizen*). Bila ditinjau dari konsep *good digital citizen* sendiri yaitu warga negara yang terbiasa menggunakan teknologi dalam berbagai aktivitasnya, memahami tentang etika dalam menggunakan teknologi, dan dapat memakai serta memanfaatkan seluruh perangkat pendukung kehidupan manusia dengan menggunakan teknologi digital, yaitu salah satunya dengan memiliki kemampuan keterampilan komputer (Suryadi, 2009:132). Dalam pelaksanaan pendidikan *Digital Citizenship* di SMA Labschool Unesa hal ini ditunjukkan dengan berbagai prestasi yang diraih oleh siswanya dan keikutsertaan dalam perlombaan atau kegiatan di bidang pemanfaatan teknologi. Dilansir dari website resmi SMA Labschool Unesa salah satunya yaitu Juara 2 Vlog Jumpali (Jumpa Perjalanan Ekspedisi Peduli Lingkungan) se-Jatim tahun 2019, dalam perlombaan ini para siswa melakukan susur sungai dan membuat materi video sambil menceritakan kondisi Sungai Brantas. Kemudian keikutsertaan dalam UBS YouthCon 2019 yaitu kompetisi kreatif para kreator muda, kompetisi yang ditujukan kepada siswa SMP dan SMA se-Jatim sebagai netizen muda yang kreatif dan dapat berinovasi dalam menggunakan teknologi. Kompetisi yang diikuti yaitu *UBS Dig Idea, Jewelry Display, Art Space, Comic Strip, Short Movie Competition, Creative Content, Dance Cover, School Campaign, serta Alpha Boys and Girls*. Selanjutnya, Keikutsertaan dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SMA tahun 2020 yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional secara daring (*online*), perlombaan yang diikuti yaitu desain poster, film pendek, kriya, dan komik digital. dalam kegiatan ini SMA Labschool Unesa meraih Juara 2 Desain Poster (Sumber: www.labschool-unesa.com. Diakses pada 12/07/2021 Pukul: 13.04). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah sudah memberikan ketrampilan teknologi kepada siswanya sehingga siswa dapat mampu berinovasi dan mengembangkan kemampuannya dalam bidang pemanfaatan teknologi.

Warga negara digital harus menjadi warga negara pembelajar. Warga negara di era digital harus dilandasi oleh nilai dasar yang kuat. Karena nilai dasar ini akan menjadi pijakan bagi warga dalam mengambil sikap dan perilaku. Dalam hal ini nilai-nilai Pancasila harus mampu menjadi nilai dasar dalam pembentukan warga negara digital. Nilai-nilai Pancasila harus benar-benar tertanam dalam diri warga negara digital. Hal ini sudah ditunjukkan melalui sistem pembelajaran, peraturan, kegiatan dan program yang diberlakukan di SMA Labschool Unesa dalam memberikan Pendidikan *Digital Citizenship* kepada siswanya.

Jika ditinjau dari teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner maka program atau kegiatan yang dicanangkan oleh pihak sekolah merupakan upaya pembentukan karakter peserta didik. Penerapan melalui program atau kegiatan sesuai dengan teori *Operant Conditioning*. *Operant Conditioning* (Pengondisian Operan) yaitu bentuk belajar yang menekankan respon-respon atau tingkah laku yang suka rela dikontrol oleh konsekuensi-konsekuennya. Artinya, dengan peserta didik berada dalam lingkungan sekolah yang memiliki berbagai program dan aturan menggambarkan tingkah laku peserta didik yang bersifat suka rela untuk diatur.

Operant Conditioning melihat dan mengamati perubahan tingkah laku yang diteliti melalui pelatihan dan pembiasaan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang secara terus menerus diulang-ulang yang nantinya akan menjadi kebiasaan. Bentuk pembiasaan dapat dilihat dari program sekolah Pekan Literasi yang salah satunya bertujuan meningkatkan literasi digital siswa, Sidak Akademik yaitu memiliki tujuan untuk memantau isi *tablet* para siswa, serta kegiatan sosialisasi tahunan kepada siswa dan orang tua terkait pemanfaatan teknologi di sekolah, peraturan, dan program sekolah.

Pembentukan karakter dalam teori Skinner tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan, tapi juga dipengaruhi oleh *reward* dan *punishment* yang diberikan sekolah kepada peserta didik, *reward* merupakan bentuk apresiasi atau hadiah yang diberikan. Berdasarkan temuan pada penelitian ini, *reward* dapat dilihat dari pemberian tambahan nilai serta pujian dari guru yang diberikan pada saat proses pembelajaran PPKn dikelas pada saat siswa mengerjakan tugas tanpa *copy-paste* atau menjiplak pekerjaan orang lain. Pemberian *reward* merupakan penguatan positif sesuai dengan teori Skinner. Penguatan ini diberikan karena tujuan dari pembelajaran itu telah tercapai, sehingga diberikan penguatan positif berupa *reward* kepada peserta didik serta dapat memacu peserta didik melakukan sesuatu dengan lebih baik lagi.

Punishment merupakan bentuk konsekuensi atau hukuman yang harus diterima. Berdasarkan temuan penelitian ini, bentuk *punishment* dapat dilihat dengan

adanya aturan penggunaan *tablet* harus berisi aplikasi-aplikasi yang hanya berkaitan dengan pembelajaran, jika siswa melanggar akan diberikan sanksi yang sesuai. Pemberian *punishment* merupakan penguatan negatif sesuai dengan teori Skinner. Penguatan ini diberikan karena tujuan dari pembelajaran itu tidak tercapai, sehingga diberikan penguatan negatif berupa *punishment* kepada peserta didik, diharapkan dengan adanya *punishment* ini dapat memberikan efek jera kepada peserta didik agar mau mengikuti pembelajaran yang telah ditetapkan agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Hasil penelitian menunjukkan adanya sikap suka rela diatur yaitu peserta didik yang diatur oleh berbagai program serta peraturan yang diterapkan oleh sekolah. Adanya *reward and punishment* sebagai bentuk penguatan atas respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap program kegiatan. Adanya kegiatan pembiasaan sebagai *output* dari teori Skinner, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian sesuai dengan teori *Operant Conditioning Skinner's*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat ditarik kesimpulan mengenai implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* bahwa SMA Labschool Unesa menjadi salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan menerapkan Pendidikan *Digital Citizenship* kepada siswanya. Pertama, Pendidikan *Digital Citizenship* dilakukan melalui pemberian akses digital kepada siswa berupa fasilitas pendukung pembelajaran yaitu jaringan *wifi* di tiap kelas, aplikasi *Kipin School* di tiap *tablet* siswa yang memudahkan siswa dalam proses pembelajaran agar tidak banyak membawa buku pada saat proses belajar mengajar, mesin untuk membaca buku, dan mencari materi pembelajaran *Kipin ATM*. Kedua, implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* juga dikaitkan melalui peraturan dan budaya sekolah dalam mewujudkan *digital right and responsibility* berupa adanya Tim Tatib sebagai pengawas perilaku siswa dan yang juga bertanggung jawab dalam kegiatan Sidak Akademik. Kegiatan Sidak Akademik bertujuan untuk mengontrol penggunaan *tablet* yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, serta kegiatan Pekan Literasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan literasi digital para siswa.

Ketiga, Pendidikan *Digital Citizenship* dalam memberikan pemahaman etika penggunaan teknologi (*digital etiquette*) dalam hal ini dilakukan melalui pembelajaran PPKn, TIK, dan kegiatan sosialisai rutin awal tahun ajaran baru pada siswa dan orang tua. Mata pelajaran PPKn yang merupakan mata pelajaran yang lebih menekankan pembentukan nilai, moral serta karakter

siswa dianggap PPKn juga memiliki andil dalam pelaksanaan Pendidikan *Digital Citizenship*. Selanjutnya mata pelajaran TIK dinilai juga memiliki pengaruh yang cukup besar dalam implementasi Pendidikan *Digital Citizenship* karena ketrampilan TIK diharapkan dapat menjadi penyeimbang siswa dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada sekarang ini, dan juga kegiatan sosialisasi tahunan kepada siswa, dan orang tua. Melalui sosialisasi ini siswa, dan orang tua siswa juga diberikan pemahaman tentang Pendidikan *Digital Citizenship* di sekolah, hal ini diharapkan orang tua siswa untuk saling bersinergi dalam mengawasi dan mendidik siswa dalam penggunaan teknologi terutama dalam memanfaatkan media sosial pribadinya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan kepada pihak sekolah yaitu perlu adanya program serta tingkat pencapaian keberhasilan program dalam pembentukan karakter peserta didik, serta tidak hanya sebatas pengetahuan dan pemahaman saja. Selain itu, pihak sekolah perlu memberikan fasilitas yang lebih lagi lebih mendukung proses belajar peserta didik di lingkungan sekolah. Bagi masyarakat, khususnya orang tua siswa, untuk selalu mendukung program dari pihak sekolah serta menjaga komunikasi yang baik dengan pihak sekolah. Adanya kerjasama yang baik dengan pihaksekolah akan berdampak pada berhasil atau tidaknya program yang dijalankan oleh pihak sekolah, karena merupakan tanggung jawab bersama bukan hanya tanggung jawab sekolah. Bagi lembaga pendidikan, perlunya edukasi khusus tentang Pendidikan *Digital Citizenship* kepada setiap warga negara khususnya para siswa yang merupakan *digital native* karena mengingat masih banyak nya kasus penyalahgunaan yang terjadi. Di luar negeri beberapa negara sudah menerapkan atau memberikan Pendidikan *Digital Citizenship* di sekolah-sekolahnya sebagai suatu mata pelajaran, hal tersebut mungkin dapat menjadi contoh untuk pemerintah mengambil langkah dalam mempersiapkan generasi muda yang melek teknologi tidak hanya secara ketrampilan tapi juga kepribadian.

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, I. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif*. Bogor: Litbang Pertanian.

Apjii.or.id. (2019. 05 Mei) Buletin APJII Edisi 40-Mei 2019. Diakses pada 24 Maret 2020 pukul 20.00 WIB. Dari <https://apjii.or.id/content/read/104/418/BULETIN-APJII-EDISI-40---Mei-2019>.

Armawi, A., & Wahidin, D. (2020). Optimalisasi Peran Internet dalam Mewujudkan Digital Citizenship dan

Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. Vol. 17 (1). Hal. 29-39.

Bailey, G., & Ribble, M. (2007). *Digital Citizenship in Schools*. Washington, DC: ISTE. ISBN:978-1-56484-232-9.

Creswell, J. W. (2002). *Desain Penelitian Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*, Jakarta: KIK.

Hutauruk, A. F. (2018). Digital Citizenship: Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah di Era Global. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*. Vol. 2 (2). Hal. 1-6.

Ikhtiarti, E., Adha, M. M., & Yanzi, H. (2019). Membangun Generasi Muda Smart and Good Citizenship melalui Pembelajaran Ppkn Menghadapi Tantangan Revolusi Industri. Prosiding Semnas Pendidikan FKIP. Universitas Lampung. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/13316>. diunduh 24/07/2020 pukul 21.00.

Liputan6.com. (2020, 22 Oktober) INFOGRAFIS: Hasutan Admin Medsos dan Demo Rusuh. Diakses pada 19 November 2020 pukul 12.00 WIB. Dari <https://m.liputan6.com/news/read/4388655/infografis-hasutan-admin-medsos-dan-demo-rusuh>.

Martono, N. (2014). *Sosiologi Suatu Perubahan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Cambridge: MIT Press.

Muchtarom, M., Pramanda, A. Y., & Hartanto, R. V. P. (2018). Penguatan Etika Digital pada Siswa untuk Menanggulangi Penyebaran Berita Bohong (Hoax) di Media Sosial melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Paedagogia*. Vol. 21 (2). Hal. 142-157.

Mardianto. (2018). Prasangka dan Ujaran Kebencian. *Siber: Peran Pola Komunikasi*. Prosiding Semnas & Call Paper Psikologi Sosial FIP. Universitas Negeri Padang. <http://10.31227/osf.io/pg6ru>. diunduh 15/03/2020 pukul 15.00.

Newsdetik.com. (2016, 03 Juni) Polda Metro Ungkap 6 Kasus Kejahatan Internet Melibatkan Anak di Bawah Umur. Diakses pada 20 Januari 2021 pukul 10.14 WIB. Dari <https://news.detik.com/berita/d-3224980/polda-metro-ungkap-6-kasus-kejahatan-internet-melibatkan-anak-di-bawah-umur>.

Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*. Vol. 32 (1). Hal. 7-11.

Rohani, E. (2019). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Perspektif Santri. Almuqsih Pustaka.

- Roza, P. (2020). Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis di Abad Digital. *Jurnal Sosioteknologi*. Vol. 19 (2). Hal. 190-202.
- Scobey, D. (2001). The Specter of Citizenship. *Citizenship Studies*. Vol. 15 (1). Hal. 11-26.
- Sugiyono, P. (2011). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryadi, A. (2009). Mewujudkan Masyarakat Pembelajar: Konsep, Kebijakan dan Implementasi. Bandung: Widya Aksara Press.
- Triastuti, R. (2017). Model Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan bagi Upaya Pembinaan Kewarganegaraan Digital (Digital Citizenship) melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah. Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/32435/>. diunduh 24/03/2020 pukul 16.00.
- Triastuti, R. (2019). Teachers and Technology: The Perspective of Digital Citizenship. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. Vol. 16 (1). Hal. 22-28.
- Trisiana, A. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Inovasi Pengembangan di Era Media Digital dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 17 (1). Hal. 84-98.
- Zaini, R. (2014). Studi Atas Pemikiran BF Skinner Tentang Belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 1 (1). Hal. 118-129.