

Menyusun Model Pembelajaran Berbasis Etika Digital dalam Mewujudkan *Good and Smart Digital Citizenship*

Thaufan Abiyuna*, Leny Yuliyani, Dwi Apriyani

Universitas Siliwangi, Jln. Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat 46115, Indonesia

*korespondensi penulis: taufanabiyuna@unsil.ac.id

Informasi Artikel

Received:

29/11/2023

Accepted:

30/04/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun strategi pembelajaran yang memanfaatkan media digital untuk membentuk etika yang baik agar dapat mewujudkan warga negara muda digital yang cerdas dan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan pendekatan mix method. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penyusunan model dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang menyeluruh serta mendalam sehingga menghasilkan komponen model pembelajaran seperti berikut: (1) pendekatan student center; (2) strategi yang digunakan adalah penggabungan pembelajaran berbasis nilai (value based education) dengan pembelajaran berbasis masalah (problem based learning); (3) Metode pembelajaran menggunakan ceramah, diskusi, pembelajaran berkelompok, penugasan, dan presentasi; (4) menggunakan taktik problem social meeting dan brain storming. (5) materi memuat integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks bermedia digital; (6) Media pembelajaran berbasis digital; dan (7) instrumen evaluasi disusun secara sumatif dan formatif. Selain itu, komponen model dikembangkan menjadi sintak yang jelas dan mudah dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : etika digital, model pembelajaran, warga negara muda

ABSTRACT

This research aims to develop learning strategies that utilize digital media to form good ethics in order to create smart and good young digital citizens. The method used in this research is research and development with a mix method approach. Data collection was carried out through interviews, observation and documentation at SMA Negeri 2 Tasikmalaya. The results of this research show that the model preparation process was carried out through comprehensive and in-depth planning, implementation and evaluation stages, resulting in the following learning model components: (1) student center approach; (2) the strategy used is combining value-based learning with problem-based learning; (3) Learning methods use lectures, discussions, group learning, assignments, and presentations; (4) using problem social meeting and brain storming tactics. (5) contains material on the integration of Pancasila values in the context of digital media; (6) Digital-based learning media; and (7) evaluation instruments are prepared summatively and formatively. In addition, the component model was developed into a clear syntax that is easy to implement in the learning process.

Keywords: digital ethics, learning model, young citizen

Copyright © 2024 (Thaufan Abiyuna, Leny Yuliyani, Dwi Apriyani). All Right Reserved

How to Cite: Abiyuna, T., Yuliyani, L. dan Apriyani, D (2024). Menyusun Model Pembelajaran Berbasis Etika Digital dalam Mewujudkan Good and Smart Digital Citizenship. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 23(2), 316-324. DOI. 10.21009/jimd.v23i2.40379



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Tindakan-tindakan yang dilakukan oleh netizen Indonesia, meskipun terdengar menghibur, sebenarnya memiliki dampak yang merugikan bagi generasi Z (kelahiran 1995-2010) dan generasi Alpha (kelahiran 2011-2025) seperti yang dijelaskan dalam teori generasi oleh Codrington (2001). Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), perilaku menebar kebencian dan melakukan bully di dunia maya oleh orang dewasa telah menjadi hal yang umum dan cepat ditiru oleh anak-anak yang aktif menggunakan media sosial. Studi menunjukkan bahwa sebanyak 70% perilaku anak cenderung meniru (Kumparan, 2018). Upaya pendidikan yang masih dalam proses untuk menangani perilaku *bullying*, yang sebelumnya sering terjadi dalam bentuk ejekan dan pengucilan (Yosep et al., 2024), kini telah berkembang menjadi *cyber bullying* sebagai dampak dari perubahan gaya hidup yang terkait dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Wiederhold, 2024).

Kehadiran internet dan berbagai platform media sosial yang disediakannya telah mengubah definisi kewarganegaraan (*Citizenship*) secara signifikan (Gagrčin et al., 2022). Dalam teori klasik sebelumnya, kewarganegaraan terbatas pada hubungan dengan tanah (*ius soli*) dan keturunan (*ius sanguinis*). Namun, dengan perkembangan teknologi dan informasi, terjadi pergeseran dari *Citizenship* menuju *Netizenship* karena terjadi penghapusan batasan-batasan kewarganegaraan yang terkait dengan wilayah, menciptakan basis kewarganegaraan di dunia internet (Cleofas & Labayo, 2024). Hauben dan Hauben (1997), seorang peneliti dan pelopor dalam studi dampak sosial dari internet, mendefinisikan netizen sebagai individu yang menjadi bagian dari masyarakat maya secara virtual, tanpa batasan-batasan dalam komunikasi.

Kewarganegaraan digital (*Digital Citizenship*) telah menjadi isu yang penting dalam kajian kewarganegaraan (Bignami et al., 2023). Fokusnya adalah pada pembentukan karakter warga negara agar mereka menjadi individu yang cerdas dan bertanggung jawab secara digital (*Smart and Good Digital Citizenship*), serta bijaksana dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan yang berorientasi pada pembentukan karakter digital menjadi suatu keharusan untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat berperan dan bertanggung jawab di era digital (Harrison & Polizzi, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat empat permasalahan utama yang teridentifikasi. Pertama, terjadi peningkatan signifikan aktivitas media sosial yang mendorong pertumbuhan penggunaan internet pada generasi muda tanpa diimbangi oleh kesiapan mental, mengakibatkan berbagai pelanggaran dalam penggunaan internet (Sharma et al., 2023). Kedua, di antara pelanggaran tersebut, perundungan atau bullying menjadi kasus yang paling umum di dunia maya (Alhaboby et al., 2022). Ketiga, terdapat kebutuhan akan pendidikan yang mengarahkan transformasi penggunaan internet dalam masyarakat era informasi, namun edukasi ini masih terbatas dalam konteks pengembangan kewarganegaraan digital di lingkungan sekolah (Magis-Weinberg et al., 2022).

Dalam memahami perkembangan isu Pendidikan Kewarganegaraan terkait persiapan kewarganegaraan digital, beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan. Pertama, Mardianto (2018) menyoroti "Peran Pendidikan *Digital Citizenship* Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial". Hasil penelitiannya menegaskan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sementara memberikan kemudahan, juga membawa dampak negatif bagi remaja dengan mengancam hubungan sosial, persatuan,

serta menghasilkan konflik, kejahatan *cyber*, dan perilaku menyimpang di media sosial. Oleh karena itu, pendidikan harus turut terlibat dalam mendampingi dan mencegah perilaku tersebut, dengan pengembangan kurikulum yang mempertimbangkan kesiapan psikologis siswa menghadapi era digital.

Kedua, Roza (2020) meneliti "Digital Citizenship: Menyiapkan Generasi Milenial Menjadi Warga Negara Demokratis Di Abad Digital". Penelitiannya menunjukkan perlunya perubahan dalam konten, metode, dan konteks pembelajaran kewarganegaraan, mengingat peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda. Persiapan generasi milenial sebagai pilar demokrasi di masa depan menjadi tanggung jawab para pendidik agar mereka mampu menjalankan peran sebagai digital *citizenship* dengan menghasilkan *civic virtue* dan kontribusi positif bagi demokrasi (Carrese, 2023).

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus pada pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, terutama dalam ranah *digital citizenship* dengan penekanan pada etika digital (*digital etiquette*). Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi urgensi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan moralitas dan etika di dunia digital bagi generasi muda, menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengadopsi pendekatan kualitatif dengan studi literatur, penelitian ini memilih metode deskriptif kuantitatif. Harapannya, pendekatan ini dapat memberikan gambaran yang lebih konkret dan manfaat yang nyata terkait urgensi pengembangan materi etika digital dalam konteks mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fokus masalah yang dibahas adalah penyusunan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat mempersiapkan warga Negara muda yang *good and smart citizenship*.

Adapun urgensi penelitian ini adalah (1) meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang lebih beretika dan berbasis nilai kehidupan baik dunia nyata maupun maya; (2) meningkatkan kompetensi siswa-siswi di SMAN 2 Kota Tasikmalaya untuk dapat menjadi warga negara yang siap secara fisik dan mental menghadapi tantangan digitalisasi sehingga menjadi *good and smart digital citizenship*; (3) melembagakan nilai-nilai karakter baik dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan pada pemanfaatan media digital sebagai salah satu sarana belajarnya; dan (4) meningkatkan kompetensi peneliti dalam menghasilkan strategi belajar sesuai bidang kepakaran peneliti dan pengembangan kelompok bidang ilmu; serta (5) memperkaya kajian payung penelitian Universitas Siliwangi, yaitu penelitian ilmu untuk mengokohkan ilmu pendidikan dan penyelenggaraan pendidikan berbasis digital.

Metode

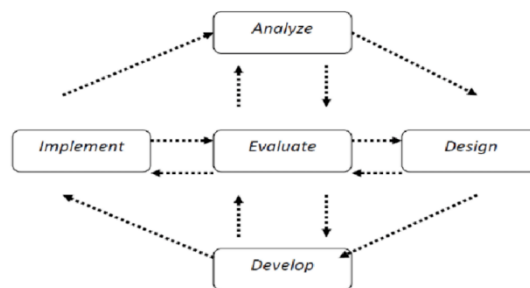
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang memiliki keunggulan dalam menyajikan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan serta tindakan kebijakan. Metode ini memiliki keunggulan, seperti kemampuan menghadirkan data lapangan yang kontekstual dan aktual, serta memungkinkan hubungan langsung antara peneliti dan responden, menciptakan fleksibilitas tinggi untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam situasi penelitian. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Tasikmalaya, Jl. R.E. Martadinata No.261, Panyingkiran, Kec. Indihiang, Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan yang dipilih Siswa dan Guru PPKn SMAN 2 Kota Tasikmalaya pada penyelenggaraan pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan informan didasarkan pada peran mereka dalam melaksanakan proses pembelajaran PPKn di kelas. Setelah berhasil mengumpulkan data dari sumber yang berbeda, langkah berikutnya adalah reduksi data, di mana peneliti menyederhanakan, mengelompokkan, dan menghilangkan data yang dianggap tidak relevan agar dapat menyajikan informasi yang bermakna. Peneliti kemudian membuat laporan hasil penelitian untuk menyajikan data dengan cara yang mudah dipahami dan sesuai dengan arah penelitian yang diinginkan. Langkah terakhir adalah validasi data, yang sangat penting untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan, serta meminimalkan potensi kesalahan.

Hasil dan Pembahasan

Menyusun desain model pembelajaran berarti harus memahami konsep model pembelajaran. Dalam pandangan Simon et al. (2018), model dijelaskan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai

panduan dalam menjalankan suatu kegiatan. Lebih lanjut, dalam konteks pembelajaran yang sering disebut sebagai model pembelajaran, diinterpretasikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang terorganisir dalam mengelola pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, serta berfungsi sebagai landasan untuk perencanaan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Secara serupa, Sternschein et al. (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi tentang lingkungan belajar (model of teaching is a description of a learning environment).

Langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian R & D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2009) yang meliputi (a) Potensi dan masalah, (b) Pengumpulan data, (c) Desain produk, (d) Validasi desain, (e) Revisi desain, (e) Ujicoba produk, (f) Revisi produk, (g) Uji coba pemakaian, (h) Revisi produk, dan (i) Produksi masal. Dengan langkah sistematis ini, memungkinkan peneliti dapat menghasilkan produk akademik yang mampu menyelesaikan masalah dan relevan dengan kebutuhan. Namun pemilihan metode ADDIE merupakan penyederhanaan langkah di atas agar penelitian bisa dilaksanakan lebih efektif sesuai tujuan yang hendak dicapai. Adapun langkahnya meliputi (a) identifikasi (*analysis*), (b) perancangan (*design*), (c) pengembangan (*development*), (d) penerapan (*implementation*), dan (e) tahap evaluasi (*evaluation*). Berikut gambaran prosedur pengembangan model berdasarkan ADDIE.



Sumber: Branch (2009)

Gambar 1. Prosedur Intruksional ADDIE

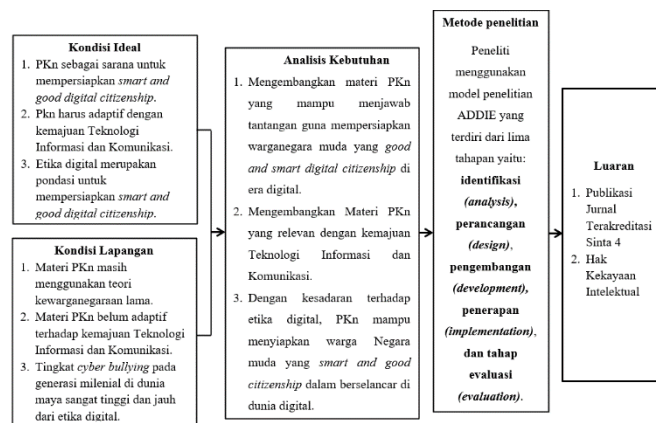
Berdasarkan bagan di atas, tahap awal merupakan analisis (*Analysis*), dimana dilakukan pengidentifikasian serta evaluasi penyebab munculnya permasalahan terutama kesenjangan yang terjadi. Validasi gap dilakukan, tujuan pembelajaran ditetapkan (tujuan instruksional), audiens yang akan dijangkau dipastikan, sumber daya yang diperlukan dalam pengembangan model dianalisis (analisis kebutuhan riset), perkiraan biaya ditentukan, dan perencanaan manajemen dari pengembangan proyek riset disusun (Branch, 2009).

Langkah kedua adalah desain (*design*) yang dilakukan guna menyiapkan konseptualisasi rancangan model yang sedang diselidiki melalui pengaturan inventaris tugas, penetapan tujuan kinerja, strategi pengujian yang ditetapkan, hingga menentukan keuntungan atas investasi (Branch, 2009).

Langkah ketiga, yaitu pengembangan (*development*), menitikberatkan pada pembuatan sumber belajar (*learning resource*) seperti pengembangan materi ajar, penerapan metode yang tepat, pemilihan media yang relevan dengan situasi kelas, bahan ajar, strategi pembelajaran, serta metode evaluasi untuk mengukur keberhasilan dari proses yang telah dilaksanakan.

Langkah ke empat adalah pelaksanaan (*implementation plan*) yang difokuskan pada persiapan lingkungan pembelajaran dan pelibatan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Langkah ke lima adalah evaluasi (*evaluation plan*) dengan melakukan penilaian kualitas perencanaan, proses pelaksanaan dan hasil akhir pembelajaran yang terukur dan mudah untuk disimpulkan keberhasilannya. Berdasarkan langkah tersebut, didapatkan kerangka langkah penelitian sebagai berikut:



Sumber: Diolah oleh Peneliti (2023)

Gambar 2. Kerangka Langkah Penelitian

Identifikasi merupakan langkah awal yang harus dicari dalam penelitian ini. Dengan mengetahui potensi masalah dari hasil identifikasi, maka kemungkinan penyelesaiannya pun dapat kita buat dengan langkah pengumpulan data. Dengan data-data faktual dan rujukan konseptual dan teoritis yang relevan, maka dapat dilaksanakan perancangan produk berupa strategi pembelajaran berbasis etika digital.

Tahap Pertama: Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil lapangan, identifikasi masalah dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu (1) identifikasi masalah terkait kompetensi dan etika digital; (2) analisis perilaku dan karakteristik peserta didik; (3) analisis hambatan, tantangan, dan peluang dalam PPKn; serta (4) asesmen diagnostik. Adapun hasilnya identifikasinya adalah bahwa sekolah khususnya SMA Negeri 2 Tasikmalaya mengalami beberapa permasalahan karakter dan etika yang cukup terlihat. Ada beberapa fenomena di antaranya adalah penggunaan yang berlebihan internet dan gawai membawa dampak negatif seperti munculnya Generasi *Digital Zombie* yang mengurung diri dalam kamar, menghabiskan waktu bersama gawainya, kecanduan *game online*, juga tidak berinteraksi dengan orang tua, keluarga, tetangga, dan sesamanya. Kemudian, FOMO atau *Fear of Missing Out* dimana timbul suatu perasaan yang takut dan cemas “tertinggal” jika tidak menggunakan gawainya ketika melakukan aktivitas tertentu. Fenomena lainnya dari penggunaan internet dan gawai yang berlebihan adalah *phubbing* atau *phone snubbing*.

Ini sejalan dengan sebuah survei yang dilakukan oleh *Pew Research Center* menjelaskan bahwa 89% dari peserta survei terkena efek *phubbing* pada aktivitas sosial terakhir mereka (Rainie & Zickuhr, 2015). Dari studi Miller-Ott dan Kelly (2017), para peserta survei menjelaskan suatu hubungan timbal balik, di mana jika mereka diabaikan karena *phubbing*, mereka akan melakukan hal yang sama kepada orang tersebut. Hal ini dilakukan agar mereka tidak merasa malu karena terabaikan.

Analisis perilaku dilaksanakan untuk memahami latar belakang dan kondisi objektif peserta didik dalam menghadapi fenomena tersebut. Analisis ini dilakukan untuk memahami sejauh mana tingkat keseriusan, perkembangan masalah serta kemungkinan yang akan terjadi apabila perilaku itu dibiarkan. Selanjutnya dilaksanakan analisis hambatan dan tantangan serta peluang yang dapat realisasikan dalam proses pembelajaran.

Tahapan identifikasi terakhir adalah asesmen diagnostik yang bertujuan untuk menilai lebih lanjut gejala atau fenomena yang muncul akibat penggunaan gawai yang berlebihan. Dengan adanya asesmen diagnostik, guru memahami sejauh mana kemampuan anak, bagaimana minat dan gaya belajarnya.

Selanjutnya dilaksanakan pengembangan dari hasil perancangan demi menyempurnakan perencanaan yang telah dilaksanakan untuk kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua: Perancangan dan Pengembangan

Dalam tahap perancangan, penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkahnya adalah penetapan tujuan pembelajaran; (2) memilih dan mengembangkan bahan ajar; (3) memilih dan merancang strategi pembelajaran berbasis good and smart; (4) memilih metode; (5) mengembangkan system evaluasi; (6)

mendorong upaya validasi agar strategi dianggap layak dan baik; menentukan validator; (7) proses revisi setelah dilaksanakan validasi.

Tahap ketiga dan ke empat: implementasi dan evaluasi.

Tahap terakhir yaitu dilakukan implementasi dan evaluasi. Pada tahap implementasi dilaksanakan proses ujicoba, revisi hasil ujicoba, selanjutnya proses ujicoba lebih luas dari strategi yang dikembangkan, Proses evaluasi ini melihat bagaimana kebermanfaatan produk sekaligus menyusun tindak lanjut dari hasil penerapan dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dilibatkan juga para praktisi pendidikan agar dapat melihat bagaimana kelebihan dan kekurangan dari strategi yang telah disusun. Pada akhirnya, evaluasi akan mengetahui kelayakan strategi pembelajaran tersebut untuk diterapkan di berbagai pembelajaran PPKn di fakultas lain, atau bahkan di perguruan tinggi lainnya. Hasil evaluasi dan keseluruhan data penelitian di analisis melalui reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penyajian akhir dituangkan dalam produk akademik berupa *best practice* dan artikel ilmiah.

Dalam komponen pembelajaran, terdapat beberapa komponen utama dalam sebuah model pembelajaran dalam perspektif Arend (2012) yaitu: (1) Pendekatan Pembelajaran, (2) Strategi, (3) Taktik, (4) Perspektif teoritis yang koheren, (5) situasi pembelajaran, (6) gambaran perilaku guru dan siswa. Berdasarkan hasil dari strategi penyusunan model tersebut, didapatkan komponen model pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berbasis etika digital yang disesuaikan dengan konteks yang relevan dan didukung oleh teknologi adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan *student center* menjadi fokus yang dikembangkan
2. Strategi yang digunakan adalah penggabungan pembelajaran berbasis nilai (*value based education*) dengan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).
3. Metode pembelajaran menggunakan ceramah, diskusi, pembelajaran berkelompok, penugasan, dan presentasi.
4. menggunakan taktik *problem social meeting* dan *brain storming*.
5. Materi memuat integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks bermedia digital.
6. Media pembelajaran berbasis digital.
7. Instrumen evaluasi disusun secara sumatif dan formatif.

Komponen model pembelajaran ini kemudian dikuatkan dengan desain sintak pembelajaran yang mudah dilaksanakan oleh guru dan memungkinkan untuk dilakukan secara luring maupun daring. Adapun sintak pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Pengenalan Etika Digital dan Nilai-Nilai Pancasila

Sesi Pembukaan Interaktif: Memulai dengan sesi interaktif menggunakan teknologi seperti presentasi multimedia atau aplikasi kuis online untuk memperkenalkan konsep etika digital dan kaitannya dengan nilai-nilai Pancasila.

Diskusi Kelompok: Mendorong siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil, menggunakan platform daring atau aplikasi grup, tentang bagaimana etika digital tercermin dalam nilai-nilai Pancasila.

Langkah 2: Studi Kasus dan Analisis Bersama

Studi Kasus Etika Digital: Guru menyajikan berbagai studi kasus tentang situasi di dunia maya yang melibatkan etika digital. Siswa diminta menganalisis dan mengevaluasi setiap kasus tersebut, mempertimbangkan prinsip-prinsip Pancasila.

Kolaborasi Melalui Platform Online: Menggunakan platform kolaborasi online, siswa berdiskusi, bertukar pandangan, dan menyusun pandangan bersama mengenai tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kasus tersebut.

Langkah 3: Pembentukan Pedoman Etika Digital

Brainstorming dan Penyusunan Panduan: Siswa melakukan sesi *brainstorming* daring untuk merumuskan pedoman atau kode etika digital yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Mereka dapat menggunakan aplikasi kolaborasi untuk menyusun dokumen bersama.

Langkah 4: Implementasi dan Penerapan

Proyek Kolaboratif: Siswa diberi tugas untuk menerapkan pedoman etika digital yang telah dibuat ke dalam proyek kolaboratif online, seperti membuat kampanye kesadaran etika digital atau menyusun materi edukasi online.

Pemantauan dan Refleksi: Guru dan siswa melakukan pemantauan terhadap implementasi pedoman yang telah dibuat. Melalui forum online, siswa berbagi pengalaman dan refleksi terkait penggunaan etika digital dalam proyek mereka.

Langkah 5: Evaluasi dan Pelaporan

Penilaian Kolaboratif: Melalui teknologi kolaboratif, siswa melakukan penilaian bersama terhadap proyek masing-masing berdasarkan aspek etika digital yang mereka terapkan.

Sesi Presentasi dan Pelaporan: Siswa mempresentasikan hasil proyek mereka, dengan fokus pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam praktik etika digital. Presentasi dapat dilakukan secara daring atau menggunakan platform konferensi video.

Langkah 6: Umpan Balik dan Penyempurnaan

Sesi Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik melalui platform daring kepada siswa terkait proyek yang telah mereka lakukan, memberikan saran untuk peningkatan.

Refleksi Bersama: Siswa dan guru melakukan refleksi bersama tentang hasil proyek, mengevaluasi proses belajar-mengajar, serta memperbaiki pedoman etika digital yang telah dibuat.

Model ini mencakup interaksi aktif, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks etika digital, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran yang kontekstual. Dengan menerapkan model ini, peserta didik didorong tidak hanya aktif memanfaatkan media digitalnya, tetapi juga diberikan kesempatan untuk merefleksikan diri dan mengembangkan pembelajaran bermakna melalui aktivitas pembuatan etika bermedia digital. Pada akhirnya proses penanaman nilai etis pada warga negara muda digital bisa terwujud.

Kesimpulan

Proses penyusunan model dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan melalui tahapan ADDIE yaitu meliputi identifikasi (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Proses penyusunan yang disiplin dan menyeluruh ini menghasilkan desain komponen model pembelajaran yang meliputi: (1) pendekatan student center; (2) strategi yang digunakan adalah penggabungan pembelajaran berbasis nilai (value based education) dengan pembelajaran berbasis masalah (problem based learning); (3) Metode pembelajaran menggunakan ceramah, diskusi, pembelajaran berkelompok, penugasan, dan presentasi; (4) menggunakan taktik problem social meeting dan brain storming. (5) materi memuat integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks bermedia digital; (6) Media pembelajaran berbasis digital; dan (7) instrumen evaluasi disusun secara sumatif dan formatif. Sintak model ini dilaksanakan melalui enam langkah yaitu: (1) pengenalan etika digital dan nilai-nilai Pancasila; (2) studi kasus dan analisis bersama; (3) pembentukan pedoman Etika Digital; (4) implementasi dan penerapan; (5) evaluasi dan pelaporan; (6) umpan balik dan penyempurnaan.

Referensi

- Alhaboby, Z., Barnes, J., Evans, H., & Short, E. (2022). Cyber-victimisation of adults with long-term conditions in the UK: A cross-sectional study (Preprint). *Journal of Medical Internet Research*, 25. <https://doi.org/10.2196/39933>
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach. Ninth Edition*. McGraw-Hill College.
- Bignami, F., Calzada, I., Hanakata, N., & Tomasello, F. (2023). Data-Driven Citizenship Regimes in Contemporary Urban Scenarios: An Introduction. *SSRN Electronic Journal*, 27(2). <https://doi.org/10.2139/ssrn.4291348>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design : the addie approach*. Springer.
- Carrese, P. O. (2023). Civic Preparation of American Youth: Reflective Patriotism and Our Constitutional Democracy. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 705(1), 39–52. <https://doi.org/10.1177/00027162231192166>

- Cleofas, J. V., & Labayo, C. C. (2024). Youth netizens as global citizens: digital citizenship and global competence among undergraduate students. *Frontiers in Communication*, 9. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1398001>
- Codrington. (2001). *Generational theory*. Penguin.
- Gagrčin, E., Porten-Cheé, P., Leißner, L., Emmer, M., & Jørring, L. (2022). What Makes a Good Citizen Online? The Emergence of Discursive Citizenship Norms in Social Media Environments. *Social Media + Society*, 8(1), 205630512210842. <https://doi.org/10.1177/20563051221084297>
- Harrison, T., & Polizzi, G. (2021). (In)civility and adolescents' moral decision making online: drawing on moral theory to advance digital citizenship education. *Education and Information Technologies*, 27(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10710-0>
- Hauben, M., & Hauben, R. (1997). *Netizens*. Wiley-IEEE Computer Society Press.
- Kumparan. (2018, July 22). KPAI: Pelajar Rentan Menjadi Pelaku dan Korban Cyberbully. *Kumparan*. <https://kumparan.com/kumparannews/kpai-pelajar-rentan-menjadi-pelaku-dan-korban-cyberbully-27431110790551241/full>
- Magis-Weinberg, L., Lopez, D., Gys, C. L., Berger, E. L., & Dahl, R. E. (2022). Short Research Article: Promoting digital citizenship through a school-based intervention in early adolescence in Perú (a pilot quasi-experimental study). *Child and Adolescent Mental Health*, 28(1), 83–89. <https://doi.org/10.1111/camh.12625>
- Mardianto. (2018). Peran Pendidikan Digital Citizenship Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial. In *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Manusia Indonesia Yang Holistik Dalam Kebhinekaan."*
- Miller-Ott, A. E., & Kelly, L. (2017). A Politeness Theory Analysis of Cell-Phone Usage in the Presence of Friends. *Communication Studies*, 68(2), 190–207. <https://doi.org/10.1080/10510974.2017.1299024>
- Rainie, L., & Zickuhr, K. (2015, August 26). *Americans' Views on Mobile Etiquette*. Pew Research Center: Internet, Science & Tech. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/26/americans-views-on-mobile-etiquette/>
- Roza, P. (2020). Digital citizenship: menyiapkan generasi milenial menjadi warga negara demokratis di abad digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 19(2), 190. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2020.19.2.4>
- Sharma, M., Kaushal, D., & Joshi, S. (2023). Adverse effect of social media on generation Z user's behavior: Government information support as a moderating variable. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 72(103256), 103256. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103256>
- Simon, M. A., Kara, M., Placa, N., & Avitzur, A. (2018). Towards an integrated theory of mathematics conceptual learning and instructional design: The Learning Through Activity theoretical framework. *The Journal of Mathematical Behavior*, 52, 95–112. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2018.04.002>
- Sternschein, R., Hayes, M. M., & Ramani, S. (2020). A model for teaching in learner-centred clinical settings. *Medical Teacher*, 43(12), 1–4. <https://doi.org/10.1080/0142159x.2020.1855324>
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Wiederhold, B. K. (2024). The Dark Side of the Digital Age: How to Address Cyberbullying among Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 27(3).
<https://doi.org/10.1089/cyber.2024.29309.editorial>
- Yosep, I., Suryani, S., Mediani, H., Mardhiyah, A., Maulana, I., Hernawaty, T., & Hazmi, H. (2024). A Scoping Review of Assertiveness Therapy for Reducing Bullying Behavior and Its Impacts Among Adolescents. *Journal of Multidisciplinary Healthcare, Volume 17*, 1777–1790.
<https://doi.org/10.2147/jmdh.s460343>