

Peningkatan Kompetensi Etik Digital Warga Negara Muda melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Value-Based Learning*

Agung Nugraha Putra¹, Ardi Afriansyah², Tarekh Febriana Putra³, Ismi Adnin⁴, Iim Siti Masyitoh⁵

^{1,3,5} Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

⁴ Teknik Komputer, Politeknik Negeri Bandung, Bandung, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Diterima: 2026-01-19 Disetujui: 2026-07-30 Kata kunci: Etiket Digital Pendidikan Pancasila Value-Based Learning Keywords : <i>Digital Etiquette</i> <i>Pancasila Education</i> <i>Value-Based Learning</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data yang menunjukkan meningkatnya pengguna internet di Indonesia secara signifikan serta dibarengi oleh fakta bahwa pengguna internet di Indonesia termasuk ke dalam kelompok yang tidak sopan. Hal tersebut bertolak belakang dengan pandangan negara luar bahwa Indonesia adalah negara yang ramah dan menjunjung tinggi budaya ketimuran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi etik digital warga negara muda melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis <i>Value-Based Learning</i>. Penelitian menggunakan pendekatan Kuantitatif dan metode studi kuasi eksperimen dengan melibatkan dua sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan rangkaian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>. Analisis data kuantitatif/statistik dilakukan dengan bantuan <i>software</i> IBM SPSS Versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perilaku tidak etis yang kerap kali ditemukan di media sosial tidak disebabkan oleh ketidaktahuan kognitif dan ketidakmampuan menyelesaikan masalah, tetapi lemahnya internalisasi nilai. Penelitian ini menggunakan uji <i>independent t-test</i> dengan hasil signifikansi kurang dari 0,05 ($p = 0.049 < 0,05$) yang artinya secara statistik terbukti penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis <i>Value-Based Learning</i> efektif dalam meningkatkan kompetensi etik digital warga negara muda. Hal ini diperkuat adanya peningkatan pengetahuan etik digital yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 15,3 poin (pengaruh cukup besar). ABSTRACT <i>This study was motivated by data showing a significant increase in internet users in Indonesia, accompanied by the fact that Indonesian internet users are considered to be rude. This contrasts with the view of other countries that Indonesia is a friendly country that upholds Eastern culture. This study aims to improve the digital etiquette competence of young citizens through Pancasila education based on Value-Based Learning. The study uses a quantitative approach and a quasi-experimental study method involving two samples, namely an experimental class and a comparison class. The data collection technique used is a series of pre-tests and post-tests. Quantitative/statistical data analysis was performed using IBM SPSS Version 25 software. The results showed that unethical behaviour often found on social media is not caused by cognitive ignorance and an inability to solve problems, but rather by a weak internalization of values. This study used an independent t-test with a significance level of less than 0.05 ($p = 0.049 < 0.05$), which means that statistically, the application of Pancasila education based on Value-Based Learning is proven to be effective in improving the digital etiquette competence of young citizens. This is reinforced by the increase in digital etiquette knowledge that occurred in the experimental class by 15.3 points (a significant effect).</i>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang amat pesat telah membawa berbagai dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia, baik itu positif maupun negatif. Digitalisasi memberikan kemudahan dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, mempercepat penyebaran informasi serta

Korespondensi: Agung Nugraha Putra, agungnugraha@upi.edu, Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Copyright © Universitas Ahmad Dahlan. All Right

<http://journal.uad.ac.id/index.php/citizenship>



memfasilitasi komunikasi antar individu, bahkan lintas negara. Hal ini memungkinkan terciptanya konektivitas global yang semakin erat, di mana setiap orang dari berbagai belahan dunia dapat berinteraksi secara *realtime*. Komalasari et al. (2023, hal. 85) mengungkapkan bahwa “Akibat yang ditimbulkan dari era digital ini adalah generasi muda kita yang dihadapkan pada berbagai tantangan dan rintangan, di antaranya adalah peralihan dari layanan tradisional ke serba *online* dan yang paling penting adalah merosotnya nilai, moral, dan norma Pancasila dalam kehidupan masyarakat Indonesia termasuk meningkatnya kasus kejahatan daring seperti isu *hoax* dan provokatif”.

Pendapat tersebut menyoroti bahwa dibalik berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh digitalisasi, ternyata muncul pula dampak lain terutama pada menurun serta terpuruknya aspek nilai, moral dan norma Pancasila. Nilai-nilai luhur Pancasila yang seharusnya menjadi panduan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara justru mengalami degradasi yang cukup signifikan di tengah kemajuan teknologi. Penurunan nilai-nilai luhur Pancasila di tengah kemajuan teknologi dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor. Misalnya, arus informasi yang tidak terbandung. *Platform* internet sering kali digunakan untuk menyebarkan informasi yang tidak terverifikasi kebenarannya, *hoax*, dan konten provokatif yang dapat memecah belah persatuan. Selain itu, kemajuan teknologi juga membawa berbagai pengaruh budaya asing yang turut memperlemah nilai-nilai lokal. Dalam konteks ini, maka nilai-nilai Pancasila bersaing dengan berbagai nilai atau budaya global lain yang cenderung lebih pragmatis dan individualistis. Ketika nilai-nilai asing lebih sering terbaca dan diakses, maka nilai-nilai lokal, termasuk Pancasila, akan semakin tergerus.

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menunjukkan bahwa terdapat data bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada periode 2022-2023 mencapai 215,6 juta orang (APJII, 2023). Sementara itu, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), proyeksi jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2023 mencapai 278,8 juta jiwa. Hal ini tentu menunjukkan bahwa lebih dari tiga perempat penduduk Indonesia, atau sebesar 77,35% telah terhubung dengan internet. Persentase tersebut mencerminkan pertumbuhan yang signifikan dalam adopsi teknologi digital di masyarakat kita, yang berimplikasi terhadap perubahan gaya hidup, pola komunikasi serta akses informasi di berbagai strata sosial.

Fakta selanjutnya yang cukup mengejutkan adalah laporan yang dirilis oleh Microsoft yang mengukur tingkat kesopanan pengguna internet di berbagai negara. Survei yang berjudul Digital Civility Index (DCI) memiliki 16.000 responden dari 32 negara dan hasilnya sangat mengkhawatirkan. Laporan tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia bersama dengan Rusia, Afrika Selatan, dan Meksiko termasuk ke dalam kelompok yang tidak sopan (Kurniawaty & Faiz, 2022, hal. 89). Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat etika digital pengguna internet di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain yang disurvei. Hal ini menjadi sorotan lebih lanjut, karena laporan yang dirilis bertentangan dengan pandangan umum negara-negara lain yang memandang bahwa Indonesia sebagai negara Timur yang kaya serta menjunjung tinggi nilai-nilai dan budaya sopan santun.

Data dan fakta tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi digital saat ini masih cenderung berorientasi pada aspek fungsional, yakni sebagai sarana mengakses informasi dan berkomunikasi, tanpa dibarengi penguatan nilai kesopanan yang sepadan. Kondisi ini berpotensi melemahkan internalisasi budaya sopan santun yang selama ini menjadi salah satu identitas bangsa apabila tidak diantisipasi sejak dini. Oleh karena itu, masyarakat terutama warga negara muda perlu diajarkan tentang pentingnya menjaga kesopanan dan etika dalam berkomunikasi di dunia digital. Untuk meminimalkan implikasi buruk yang ditimbulkan oleh teknologi digital serta menguatkan kompetensi berinteraksi dan etika dalam digital, maka konsep oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tepat dalam permasalahan ini, yaitu dengan membumikan pembelajaran berbasis nilai (*Value-Based Learning*) yang terintegrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Komalasari (2017, hal. 88) memaparkan bahwa “sesungguhnya pendidikan kewarganegaraan beresensi pada pendidikan nilai, sehingga pendidikan kewarganegaraan harus dapat memberikan perhatian penuh dalam pengembangan nilai, moral, dan sikap serta perilaku siswa”. Pendekatan ini akan memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri siswa dan mendorong siswa untuk berpikir aktif tentang masalah-masalah moral serta membuat keputusan moral yang tepat. Perlakuan atau intervensi yang tepat, diharapkan akan meningkatkan kompetensi etiket digital siswa yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam menavigasi teknologi, melainkan mempunyai karakter, nilai, dan moral yang baik sebagai warga negara digital.

Kajian mengenai etiket digital dalam konteks pendidikan telah dilakukan oleh Supriatna (2021) yang mengkaji fenomena etiket digital serta penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara daring di SMA Negeri 25 Bandung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa praktik etiket digital dalam pembelajaran memiliki dinamika yang beragam dan berimplikasi terhadap moral sosial siswa, khususnya dalam aspek kerja sama dan kepedulian sosial. Temuan tersebut menegaskan bahwa etiket digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi secara tepat, tetapi juga memiliki dimensi nilai dan moral yang berhubungan dengan perilaku kewarganegaraan. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada penggambaran fenomena, penerapan, dan dampak etiket digital terhadap moral siswa, sehingga belum mengkaji bagaimana kompetensi etiket digital dapat ditingkatkan melalui suatu pendekatan pembelajaran yang secara sistematis mengintegrasikan nilai-nilai dalam proses pembelajaran.

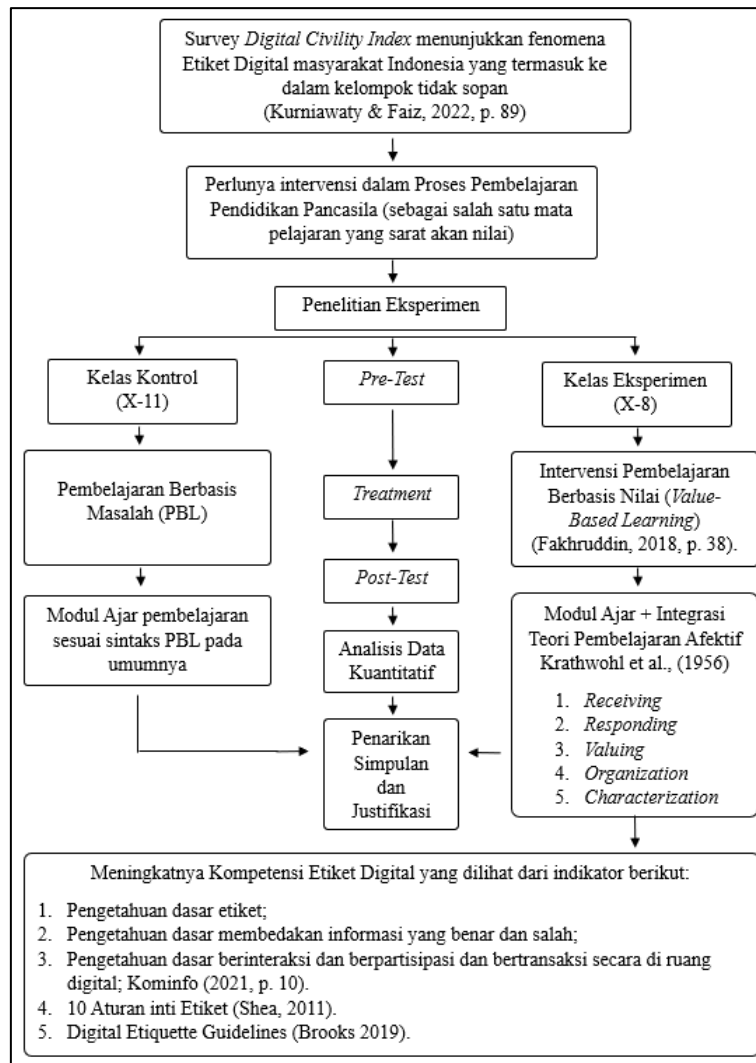
Pada sisi lain, kajian mengenai *Value-Based Learning* menunjukkan potensi pendekatan pembelajaran berbasis nilai dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik, sementara kajian mengenai *digital citizenship* menempatkan etiket digital sebagai salah satu kompetensi penting dalam membangun perilaku warga negara yang bertanggung jawab di ruang digital. Namun, keterkaitan ketiga aspek tersebut (*Value-Based Learning*, kompetensi etiket digital, dan pembentukan warga negara muda) masih belum banyak dikaji secara empiris dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan diri sebagai pengembangan dari penelitian terdahulu dengan tidak hanya mengidentifikasi atau mendeskripsikan persoalan etiket digital, tetapi menguji upaya peningkatan kompetensi etiket digital warga negara muda melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Value-Based Learning*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka penulis dapat memberikan justifikasi bahwa terdapat kesenjangan/gap yang signifikan antara kondisi faktual yang terjadi di lapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan. *Pertama*, karakter serta etika warga negara Indonesia di internet terklasifikasikan ke dalam kelompok yang tidak sopan, hal ini bertolak belakang dengan pandangan dunia luar yang menganggap Indonesia adalah negara yang ramah. *Kedua*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah yang masih hanya berfokus kepada aspek meningkatnya pemahaman kognitif saja. *Ketiga*, adanya kesenjangan yang menunjukkan bahwa karakter dan nilai sosial lebih dijunjung tinggi dibandingkan etika atau etiket digital yang cenderung diabaikan. Ketiga gap tersebut memberikan isyarat mengenai pentingnya dilakukan penelitian dan kajian ilmiah yang dapat memberikan kajian objektif yang dapat menguraikan situasi masalah tersebut secara komprehensif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Metode eksperimen merupakan suatu cara penelitian yang melibatkan manipulasi (perlakuan) terhadap variabel independen, mengendalikan variabel tersebut serta mengukur efek apa yang terjadi pada variabel independen pada variabel dependen (Hastjarjo, 2019, hal. 187). Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas X atau Fase E di SMA Negeri 15 Kota Bandung tahun pelajaran 2024/2025. Teknik *sampling* yang diambil adalah teknik *purposive sampling* yang bertujuan untuk mengambil sampel dengan beberapa pertimbangan peneliti. Teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa sampel yang diambil memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Terdapat dua kelas yang akan dijadikan kelas penelitian, yaitu kelas X-8 sebagai kelas eksperimen (yang akan diberikan *treatment*) dan kelas X-11 sebagai kelas kontrol dan pembanding. Pertimbangan tersebut diambil dikarenakan nilai rata-rata indeks prestasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X-8 lebih rendah daripada kelas X-11.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1 Alur Pikir Penelitian

Pada kajian Pendidikan Kewarganegaraan era modern, muncul sebuah konsep yang bernama *Digital Citizenship* atau Kewarganegaraan Digital. Konsep tersebut lahir dengan tujuan membentuk masyarakat yang tidak hanya mahir dalam menggunakan teknologi, tetapi memiliki kesadaran kritis dan tanggung jawab moral dalam berinteraksi di dunia digital. Ribble & Bailey (2007) mengungkapkan bahwa “*Digital citizenship can be described as the normal or standard of appropriate, proper, and responsible behavior regarding the use of technology*”. Pandangan Ribble & Bailey tersebut memberikan landasan kepada kita bahwa kewarganegaraan digital berfungsi sebagai norma, tanggung jawab yang memandu kita saat menggunakan teknologi.

Komalasari et al. (2023, hal. 6) mengatakan bahwa kewarganegaraan Digital merupakan norma-norma perilaku yang pantas dan bertanggungjawab sehubungan dengan penggunaan teknologi. Paparan tersebut menitikberatkan pada bagaimana individu harus bersikap ketika berinteraksi secara daring melalui platform digital dengan memperhatikan standar moral dan etika yang berlaku. Kewarganegaraan digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam penggunaan teknologi, melainkan lebih luas lagi yaitu dengan menghormati nilai dan standar norma perilaku dalam ruang digital.

Salah satu dari sembilan elemen *Digital Citizenship* adalah *Digital Etiquette* atau Etiket Digital. Kata “Etiket” dan “Etika” memiliki kemiripan, akan tetapi maknanya berbeda. Istilah “Etika” berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Ethos*” yang bermakna sifat, watak, kebiasaan (*custom*). Etika juga berkaitan erat dengan istilah moral yang merupakan bentuk jamak dari “*mores*”, yang berarti adat kebiasaan atau cara hidup seseorang dengan melakukan perbuatan yang baik serta menghindari diri dari tindakan yang buruk. Sedangkan etiket berasal dari bahasa Perancis yaitu “*Etiquette*” yang berarti kartu undangan yang digunakan oleh raja Perancis untuk mengadakan pesta. Namun, dewasa ini

definisi etiket lebih menitikberatkan kepada tata cara manusia dalam bertingkah laku, seperti cara berbicara, cara berpakaian yang sopan serta tata krama lainnya (Wulantika, 2011, hal. 9).

Dengan demikian, maka etiket menyangkut cara perbuatan atau cara-cara tertentu yang dianut oleh masyarakat dalam melakukan suatu hal dalam konteks sosial tertentu. Setiap masyarakat memiliki etiket yang berbeda-beda tergantung pada nilai-nilai sosial dan budaya yang dianut. Selain itu, etiket juga merujuk pada perbuatan-perbuatan yang dapat digunakan dalam rangka memperlancar komunikasi serta pergaulan sosial. Secara umum etiket merupakan aturan kesopanan yang tidak tertulis, akan tetapi aturan tersebut wajib diketahui, ditaati serta diperhatikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Kusumastuti et al. (2021, hal. 10) mengungkapkan setidaknya ada beberapa alasan mengapa etiket digital penting diajarkan, antara lain:

1. Meskipun berada di dunia digital, kita tetap manusia yang mana perlu mengikuti aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari;
2. Pengguna internet berasal dari berbagai negara dengan perbedaan bahasa, budaya dan tradisi
3. Internet memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi secara *anonymous* (tidak mengungkap identitas yang sesungguhnya), sehingga sangat penting untuk tetap menunjukkan identitas yang sesungguhnya saat berkomunikasi;
4. Akibat berbagai fitur yang tersedia di internet, menimbulkan peluang bagi setiap orang untuk bertindak secara etis maupun tidak etis.

Melihat fenomena digital yang bergulir dengan cepat, etika dan etiket digital perlu diberikan kepada siswa sejak dini. Pendidikan etika digital sejak dini akan memberikan dampak positif dalam membentuk perilaku dan nilai-nilai kebaikan yang akan mereka bawa sepanjang hidupnya. Pendidikan etika digital sejak dini, dapat membantu anak-anak dalam memahami bagaimana cara berinteraksi secara aman, sopan, serta bertanggungjawab dengan menghargai hak-hak dan privasi orang lain. Hal ini dapat mencegah semakin maraknya perilaku negatif seperti *cyberbullying* dan penyebaran *hoax*. Pendidikan etika dirasa penting karena etika adalah “nyawa” dari perilaku manusia yang tidak hanya berlaku di dunia nyata, akan tetapi juga di ruang digital yang menjadi bagian integral dari kehidupan modern. Sejalan yang dikatakan oleh Ribble & Bailey (2007, hal. 24) mengatakan bahwa “*a good digital citizen seeks out others to see how they view the use of technology, and then makes personal adjustments based on this feedback*”.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Value-Based Learning*, dilaksanakan menggunakan metode eksperimen dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas X-8 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang akan menerapkan pembelajaran berbasis nilai (*Value-Based Learning*). Sedangkan sampel penelitian yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas X-11 dengan jumlah siswa yang sama serta nantinya akan menerapkan pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*). *Pre-test* dan *post-test* akan menggunakan item soal yang sama, yang mana perbedaan hanya terletak pada waktu pelaksanaannya.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas X (Fase E) di SMA Negeri 15 Kota Bandung tahun pelajaran 2024/2025, yang tersebar pada sebelas rombongan belajar (kelas X-1 sampai dengan X-11) dengan jumlah keseluruhan 397 siswa. Dari populasi tersebut, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X-8 sejumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-11 sejumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol, dengan pertimbangan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Perlakuan (*treatment*) dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, dengan rincian: pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan *pre-test*; pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Value-Based Learning* pada kelas eksperimen (dan *Problem-Based Learning* pada kelas kontrol); serta pertemuan keempat digunakan untuk pelaksanaan *post-test* sekaligus kegiatan refleksi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, istilah kompetensi etiket digital digunakan untuk merujuk pada konstruk etiket digital secara lebih luas yang secara konseptual mencakup dimensi pengetahuan, sikap dan perilaku. Namun, secara operasional, aspek yang diukur dalam penelitian ini dibatasi pada dimensi pengetahuan etiket digital melalui instrumen tes yang diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Instrumen tersebut mengukur kemampuan siswa dalam memahami sepuluh indikator etiket digital

yang telah dipaparkan sebelumnya. Dengan demikian, perubahan skor *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini digunakan sebagai indikator empiris untuk melihat peningkatan pengetahuan etiket digital, bukan untuk mengukur keseluruhan kompetensi etiket digital yang mencakup aspek sikap dan perilaku. Batasan pengukuran ini sekaligus menjadi ruang bagi pengembangan penelitian selanjutnya untuk menguji kompetensi etiket digital secara lebih komprehensif.

Instrumen penelitian berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang mengukur sepuluh indikator etiket digital. Instrumen mula-mula disusun sebanyak 30 butir soal. Setelah dilakukan uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment*, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 5 butir soal dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam pelaksanaan *pre-test* maupun *post-test*. Uji reliabilitas terhadap 25 butir valid tersebut dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Instrumen disusun berdasarkan sepuluh indikator etiket digital yang diadaptasi dari Kominfo (2021), Shea (2011), dan Brooks (2019), dengan sebaran butir soal valid pada masing-masing indikator sebagai berikut.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Etiket Digital

No	Indikator	Level Kognitif (Bloom Revisi)	Jumlah Butir Valid
1.	Pengetahuan dasar akan peraturan dan etika berinternet	C2, C3, C4	3
2.	Pengetahuan dasar membedakan informasi hoax, pornografi, dan perundungan (Kominfo, 2021, hal. 10).	C2, C3, C5	3
3.	<i>Remember the Human</i>	C3, C4	2
4.	<i>Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life</i>	C3, C4, C5	3
5.	<i>Share expert knowledge</i>	C2, C4, C6	3
6.	<i>Help keep flame wars under control</i>	C1, C2, C4	3
7.	<i>Respect other people's privacy</i> (Shea, 2011).	C2, C4,	2
8.	<i>Read first</i>	C2, C3	2
9.	<i>Think before you type</i>	C2	2
10.	<i>Be kind and professional</i> (Brooks, 2019).	C2, C3	2
Total			25

Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi Pendidikan Pancasila BAB 2 Undang-Undang Dasar dengan topik “Membangun Budaya Taat Hukum”, dengan subbab “Pelanggaran Hak dan Kewajiban Warga Negara” dan “Hak dan Kewajiban Warga Masyarakat Global” dengan mengaitkannya dengan Etiket Digital. Ribble & Bailey (2007, hal. 3) mengungkapkan bahwa “*The goal from digital citizenship is not perfection in terms of technology use, but the support of faculty and students in the responsible use technology*”. Salah satu wujud untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengenalkan dan mengajarkan *Digital Etiquette*. Saat berada di ruang digital, individu sering kali merasa lebih bebas untuk mengekspresikan dirinya tanpa adanya kontrol langsung dan tatap muka dari orang lain. Hal ini tentunya menimbulkan risiko negatif yaitu penyalahgunaan teknologi.

Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan pembelajaran, inti pembelajaran dan penutup pembelajaran. Kegiatan pendahuluan pembelajaran diawali dengan membuka pembelajaran serta kegiatan apersepsi. Dalam pandangan teori konstruktivistik, apersepsi memberikan otonomi kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuan serta pemahamannya sendiri. Apersepsi adalah langkah awal dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menggali dan menghubungkan pengetahuan yang sudah ada pada siswa dengan materi baru yang akan dipelajari. Setelah melakukan apersepsi, guru memberikan beberapa soal *Pre-Test* untuk melakukan penilaian diagnostik serta mengetahui kemampuan awal siswa.

Kegiatan inti pembelajaran adalah jantung utama dalam kegiatan belajar yang akan membentuk *learning experience*. Pembelajaran Pendidikan Pancasila akan mengangkat topik “Membangun Budaya Taat Hukum” yang mana topik tersebut dipecah kembali ke dalam subbab salah satunya berkenaan Hak dan Kewajiban sebagai Warga Masyarakat Global. Materi topik tersebut diangkat karena relevan dengan konsep Etiket Digital, karena hak dan kewajiban tidak hanya berlaku di dunia nyata, melainkan di dunia maya atau ruang digital. Etiket digital merupakan awal yang mendasari seseorang

agar dapat menavigasi internet dengan etis, bijak dan bertanggungjawab yang mana hal tersebut adalah contoh perwujudan dari warga negara yang baik.

Peningkatan kompetensi etiket digital warga negara muda dilakukan melalui pembelajaran berbasis nilai (*Value-Based Learning*). Schön et al. (2023, hal. 25) memaknai bahwa “*value-based learning as an educational approach that emphasizes developing student’s values alongside specialist knowledge*”. Pembelajaran berbasis nilai memungkinkan pengintegrasian nilai-nilai moral ke dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak hanya terfokus pada aspek kognitif saja, melainkan kepada pembentukan karakter dan etika. Pembelajaran berbasis nilai dapat menjadi landasan yang kokoh untuk membentuk perilaku etis, dengan memberikan mereka pengetahuan tentang hak dan kewajiban, serta bagaimana menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Pembelajaran berbasis nilai berangkat dari Teori Pembelajaran Afektif yang dikenalkan oleh Krathwohl yang terdiri dari lima tingkatan taksonomi domain afektif yang dimulai dari menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuing*), pengorganisasian (*organization*) dan pembentukan karakter (*characterization*). Dalam inti pembelajaran, peneliti memanfaatkan media seperti tayangan gambar (*visual*) dan video (*audio dan visual*) untuk menstimulasi dan mengembangkan pengetahuan mereka. Meskipun pembelajaran mengadaptasi pembelajaran afektif, namun memungkinkan siswa untuk menerima beban kognitif. Mayer (dalam Putra et al., 2022, hal. 3) mengatakan bahwa “*when students learn a study material from multimedia, the working memory receives a cognitive load*”. Pandangan tersebut menggarisbawahi jika terlalu banyak informasi yang diajarkan kepada siswa secara sekaligus, maka siswa akan mengalami *cognitive overload* yang akan menghambat pemahaman mereka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang menggunakan media, seorang guru perlu cermat dalam mengurangi unsur-unsur yang tidak relevan dan harus menyajikan informasi yang terorganisir dengan baik.

Pada kegiatan penutup pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah refleksi dan evaluasi. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan meminta perwakilan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, guru juga melakukan refleksi untuk menilai apakah proses pembelajaran telah berjalan dengan baik serta apa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan selama proses pembelajaran. Setelah proses menyimpulkan dan refleksi selesai, kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar pasca diberikan perlakuan/ *treatment*.

Setelah dilakukan *Pre-Test*, *Treatment*, dan *Post-Test* peneliti melakukan analisis deskriptif menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Versi 25. Analisis deskriptif dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2 Analisis Deskriptif Skor Pre-Test dan Post-Test Etiket Digital

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen (VBL)	36	30	97	70,03	18,115
Post-Test Eksperimen (VBL)	36	60	100	85,31	10,817
Pre-Test Kontrol (PBL)	36	37	100	73,92	15,890
Post-Test Kontrol (PBL)	36	57	100	80,11	11,153
Valid N (listwise)	36				

Penelitian menganalisis variabel utama, yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen (dengan metode VBL) serta kelompok kontrol (dengan metode PBL). Pada kelompok eksperimen, nilai *pre-test* memiliki jumlah sampel (N) sebanyak 36, nilai paling kecil (minimum) 30, nilai paling besar (maksimum) 97, rata-rata (mean) sebesar 70,03, dan standar deviasi 18,115. Setelah implementasi dengan metode *Value-Based Learning*, diperolehnya nilai *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan mean 85,31, nilai minimum 60, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 10,817.

Sementara itu, kelompok kontrol saat *pre-test* mendapat hasil rata-rata sebesar 73,92, nilai minimum 37, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 15,890. Setelah penerapan metode PBL, nilai *post-test* yang didapat kelompok kontrol dengan mean 80,11, nilai minimum 57, nilai maksimum 100, dan standar deviasi 11,153.

Temuan rata-rata (mean) mean tersebut dijadikan sebagai bahan acuan yang menunjukkan peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol. Berdasarkan temuan tersebut dapat dianalisis bahwa metode *Value-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih berpengaruh pada kompetensi etiket digital siswa.

Analisis selanjutnya adalah pengujian normalitas dan homogenitas. Sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Etiket Digital

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (VBL)	0,122	36	0,194	0,945	36	0,072
	Post-Test Eksperimen (VBL)	0,146	36	0,052	0,942	36	0,057
	Pre-Test Kontrol (PBL)	0,132	36	0,112	0,969	36	0,393
	Post-Test Kontrol (PBL)	0,120	36	.200*	0,965	36	0,311

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas yang diperoleh dari pengujian Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada berbagai kondisi (*pre-test* dan *post-test*, baik pada kelompok eksperimen dengan VBL maupun kelompok kontrol dengan metode PBL) terdistribusi dengan normal. Secara khusus, pada uji Kolmogorov-Smirnov, semua kelompok menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Begitu pula pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk setiap kelompok juga lebih besar dari 0,05, yang lebih lanjut memperkuat kesimpulan bahwa data hasil belajar siswa pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) mengikuti distribusi normal. Setelah data terdistribusi normal, teknik analisis data selanjutnya adalah uji homogenitas. Data yang digunakan dalam uji homogenitas hanya data *post-test* dari kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Hasil Post-Test Etiket Digital

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,000	1	70	0,986
	Based on Median	0,025	1	70	0,874
	Based on Median and with adjusted df	0,025	1	70,000	0,874
	Based on trimmed mean	0,002	1	70	0,961

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, dapat disimpulkan bahwa varians data dalam penelitian ini adalah homogen. Hasilnya, pada setiap pendekatan, nilai signifikansi (p -value) lebih besar dari 0,05. Pada uji *Based on Mean*, nilai signifikansi sebesar 0,986 menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians dapat diterima, dan analisis lanjutan menggunakan uji parametrik. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis yang hasilnya dapat diamati melalui tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample T Test Etiket Digital

Independent Samples Test		
	Levene's Test for	t-test for Equality of Means

		Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	0,000	0,986	2,006	70	0,049	5,194	2,590	0,030	10,359
	Equal variances not assumed			2,006	69,935	0,049	5,194	2,590	0,030	10,359

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat diketahui bahwa t-test for Equality of Means didapat Sig. (2-Tailed) = 0,049. Nilai signifikansi tersebut berada tepat di bawah ambang batas 0,05, sehingga interpretasinya perlu dilakukan secara hati-hati dan tidak dimaknai sebagai efek yang sangat kuat. Selang kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berkisar antara 0,030 hingga 10,359, yang juga mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut, meskipun signifikan secara statistik, memiliki rentang yang cukup lebar dan mendekati nol pada batas bawahnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *Value-Based learning* (Pembelajaran Berbasis Nilai) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kelompok yang menggunakan model *Problem-Based Learning*, terhadap skor pengetahuan Etiket Digital Warga Negara Muda. Perlu dicatat bahwa rata-rata pre-test kelompok eksperimen (70,03) dan kelompok kontrol (73,92) tidak sepenuhnya setara. Untuk memastikan bahwa perbedaan tersebut tidak memengaruhi validitas perbandingan hasil post-test, peneliti terlebih dahulu menguji perbedaan skor pre-test antar kelompok menggunakan independent sample t-test, dan diperoleh hasil yang tidak signifikan ($t(69) = 0,97$; $p = 0,336$), yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang secara statistik setara sebelum diberikan perlakuan. Maka, penggunaan independent sample t-test terhadap skor *post-test* sebagai analisis utama masih dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis. Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa analisis ANCOVA dengan skor *pre-test* sebagai kovariat merupakan pendekatan yang lebih ideal untuk mengontrol kemungkinan pengaruh kemampuan awal terhadap hasil akhir, dan hal ini disadari sebagai keterbatasan sekaligus rekomendasi metodologis bagi penelitian lanjutan.

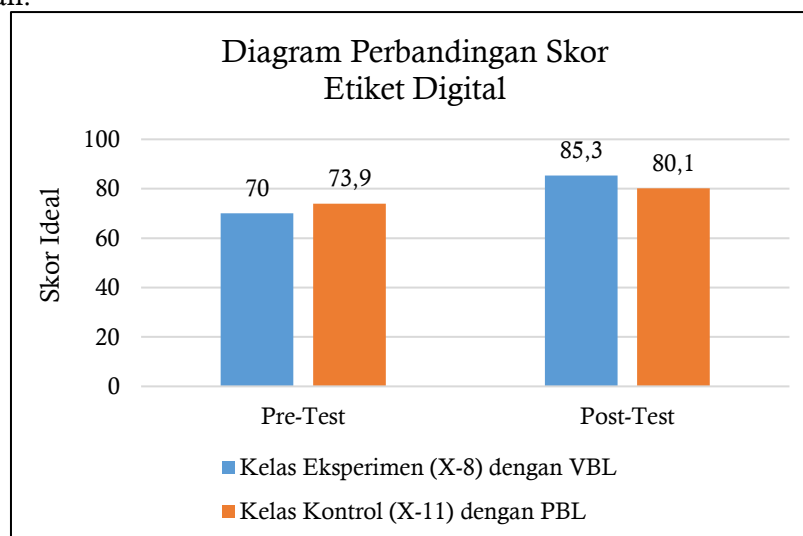


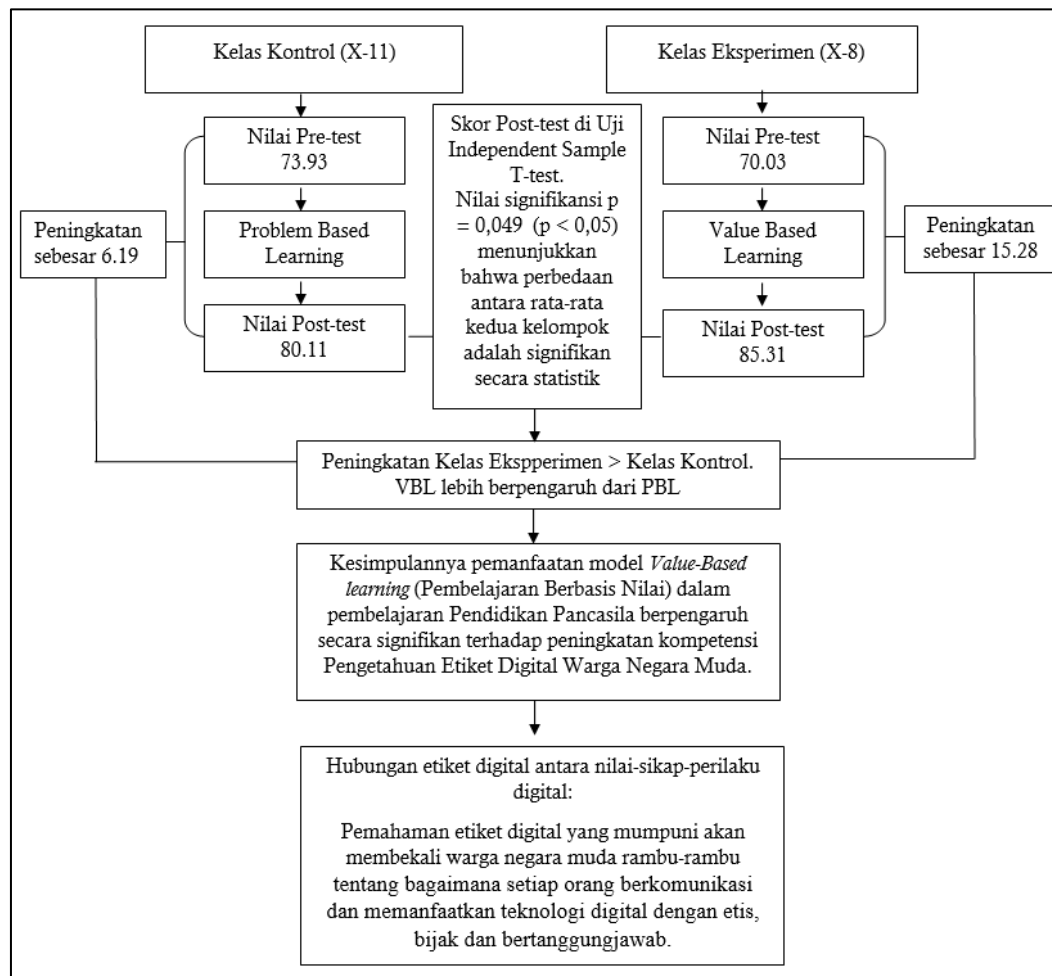
Diagram 1 Perbandingan Skor Etiket Digital

Berdasarkan data rekapitulasi tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen, terhadap peningkatan pada aspek pengetahuan etiket digital. Peningkatan terbesar terjadi pada pengetahuan etiket digital, dengan perubahan sebesar 15,28 poin (dari 70,03 menjadi 85,31), yang menunjukkan bahwa metode *Value-Based Learning* menunjukkan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang etiket digital, dengan besar pengaruh (effect size) yang dihitung menggunakan Cohen's *d* sebesar 0,47, serta tergolong ke dalam kategori sedang (medium effect). Sedangkan pada kelas kontrol, juga terjadi peningkatan pada kedua aspeknya, meskipun nilainya lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen, yaitu sebesar 6,19 poin (dari 73,92 menjadi 80,11). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) hanya memberikan dampak yang cukup terbatas pada pemahaman siswa mengenai etiket digital.

Pembelajaran berbasis masalah pada Pendidikan Pancasila memiliki kontribusi penting dalam menumbuhkan kesadaran kritis peserta didik, terutama dalam persoalan nyata di lingkungan mereka. Namun, dalam konteks penelitian ini, pembelajaran *Value-Based Learning* secara sadar dan sistematis menempatkan nilai sebagai poros utama pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memahami masalah, tetapi juga menginternalisasi nilai yang mendasari sikap dan perilaku kewarganegaraan. Di era *Internet of Things* (IoT), etiket digital sebagai *outcome* utama menjadi kompetensi kewarganegaraan yang sangat esensial. Pembelajaran berbasis nilai menjembatani dan memberikan batasan atau rambu moral serta etis, bagi warga negara muda agar mampu memanfaatkan teknologi digital secara bijak, bertanggungjawab dan beradab. Dengan demikian, VBL tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga strategis dalam membentuk karakter dan penanaman nilai warga negara digital yang berlandaskan Pancasila.

Temuan ini konsisten dengan pandangan Krathwohl et al. (1956) mengenai taksonomi domain afektif, yang menempatkan internalisasi nilai sebagai proses bertahap mulai dari menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasikan (*organization*), hingga membentuk karakter (*characterization*). Dalam konteks penelitian ini, penerapan *Value-Based Learning* secara eksplisit mengarahkan siswa melalui tahapan tersebut ketika materi hak dan kewajiban warga masyarakat global dikaitkan langsung dengan etiket digital, sehingga siswa tidak berhenti pada tahap menerima informasi (*receiving*), melainkan didorong untuk menghargai (*valuing*) nilai kejujuran, kesantunan, dan tanggung jawab sebagai bagian dari identitas dirinya. Mekanisme inilah yang secara teoretis menjelaskan mengapa peningkatan skor pengetahuan etiket digital pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya menerima pembelajaran berbasis masalah, sebab *Problem-Based Learning* menekankan pada penyelesaian masalah secara kognitif dan belum tentu menyentuh tahap *valuing* hingga *characterization*.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Schön et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis nilai dapat mendorong perubahan perilaku peserta didik secara lebih mendalam dibandingkan pendekatan yang semata-mata berorientasi pada pengetahuan spesialisik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu bahwa penguatan etiket digital warga negara muda memerlukan pendekatan yang secara sengaja menyorot ranah afektif, bukan sekadar penambahan materi kognitif mengenai aturan berinternet.



Bagan 1 Sintesis Temuan Penelitian

Simpulan

Perilaku tidak etis yang kerap kali ditemukan di media sosial dilakukan oleh individu yang sebenarnya paham akan masalahnya, tetapi tidak memiliki komitmen terhadap nilai, empati atau kesadaran moral yang kuat. Hal ini menunjukkan bahwa masalah utamanya bukan ketidaktahuan kognitif dan ketidakmampuan menyelesaikan masalah, tetapi lemahnya internalisasi nilai. Penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Value-Based Learning* menunjukkan perbedaan yang signifikan pada peningkatan skor pengetahuan etiket digital warga negara muda dibandingkan dengan pembelajaran berbasis masalah. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan hasil pengujian independent sample t-test bernilai 0,049 yang memperlihatkan perbedaan antara rata-rata kedua kelompok adalah signifikan secara statistik ($p < 0,05$), dengan besar pengaruh (effect size Cohen's d) sebesar 0,47 (kategori sedang). Selain itu, terdapat kenaikan nilai yang lebih dominan terjadi di kelas eksperimen (15,28 poin) dibandingkan dengan kelas kontrol (6,19 poin). Dewasa ini, etiket digital adalah manifestasi nilai-nilai tanggung jawab, penghormatan terhadap sesama manusia dan keadaban di ruang publik. Dengan menempatkan nilai sebagai poros dalam pembelajaran, maka dapat memberikan pencerahan terhadap siswa tentang perilaku apa yang pantas dan tidak pantas dilakukan, terutama di ruang digital. Lebih dari itu, Pembelajaran Berbasis Nilai diharapkan dapat menginisiasi pembentukan kompas moral untuk para siswa yang menjadikan penunjuk arah dalam mengambil setiap keputusan etis.

Referensi

APJII. (2023). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>

- BPS. (2023). *Badan Pusat Statistik (BPS): Data Jumlah Penduduk Indonesia Tahun 2023*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>
- Brooks, A. (2019). *10 Netiquette Guidelines Online Students Need to Know*. <https://www.rasmussen.edu/student-experience/college-life/netiquette-guidelines-every-online-student-needs-to-know/>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama.
- Komalasari, K., Abdulkarim, A., & Iswandi, D. (2023). Students' Digital Citizenship at Junior High School in Bandung Indonesia. *ASSEHR*, 885–892. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_92
- Kominfo, I. M. of C. and I. (2021). *Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/07/peta-jalan-indonesia-digital-nation-untuk-wujudkan-birokrasi-digital/>
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). Modul Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Putra, A. N., Fitriyani, S., & Iswandi, D. (2022). Implementation of Indonesian Traditional Law System E-Encyclopedia (ENSHI) in Civics Learning Towards Increasing Student's National Insights. *Jurnal Civicus*, 22(2), 1–10. <https://doi.org/10.17509/civicus.v22i2.49455>
- Ribble, M., & Bailey, G. (2007). Digital citizenship in schools. In *International Society for Technology in Education*.
- Schön, E. M., Buchem, I., Sostak, S., & Rauschenberger, M. (2023). Shift Toward Value-Based Learning: Applying Agile Approaches in Higher Education. In *Lecture Notes in Business Information Processing: Vol. 494 LNBIP* (Nomor September). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43088-6_2
- Shea, V. (2011). *The Core Rules of Netiquette*. <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>
- Supriatna, W. I. (2021). *Fenomena Etik Digital Terhadap Moral Sosial Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PPKn Daring Di SMA Negeri 25 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wulantika, L. (2011). *Etika dan Etiket*. Universitas Komputer.