

## Analisis Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Digital di SMP Negeri 1 Sigli

Nazila Munira<sup>1</sup>, Iqbal<sup>2</sup>, Nurjannah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Kewarganegaraan, Jabal Ghafur, Pidie, Aceh, Indonesia

\*Corresponding author: [nazilamunira03@gmail.com](mailto:nazilamunira03@gmail.com) , [Iqbalpersist012@gmail.com](mailto:Iqbalpersist012@gmail.com),  
[nurjannah1187@yahoo.com](mailto:nurjannah1187@yahoo.com)

### Abstrak

Karakter siswa di era digital. Era digital merupakan masa atau zaman di mana teknologi digital menjadi bagian utama dalam kehidupan manusia menggantikan sistem analog dan manual. Pada era digital ini, hampir seluruh aktivitas khususnya pendidikan bergantung pada perangkat digital dan jaringan internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa di era digital dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam membentuk karakter siswa di era digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara mendalam. Informan dalam penelitian ini adalah guru PPKn di SMP Negeri 1 Sigli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan memainkan peran strategis dalam pembentukan karakter siswa di era digital. Dalam konteks pembelajaran saat ini, khususnya di SMP Negeri 1 Sigli pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mengajarkan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga menjadi media penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan etika digital yang sangat relevan di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Pengaruh media sosial terhadap siswa sangat signifikan, terlihat dari perubahan perilaku dan sikap mereka baik di lingkungan sekolah maupun dalam aktivitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga dapat membentuk cara berpikir, bertindak, dan berinteraksi siswa. Banyak siswa meniru gaya bahasa, sikap, bahkan nilai yang mereka lihat di media sosial, yang tidak semuanya sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, guru menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan dampak positif dan negatif dari teknologi ini dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Analisis, Media Digital, Pendidikan Kewarganegaraan*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan dalam desain kepribadian siswa menggunakan teknologi untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Namun, pengembangan teknologi ini sebenarnya mempengaruhi kepribadian siswa. Ini membuat siswa kasar untuk guru, terutama dampak teknologi di media sosial. Mereka juga melewati sekolah, kurangnya disiplin merasa tidak bertanggung jawab atas kurangnya perawatan sosial dan kemalasan dalam ibadah. Di zaman globalisasi saat ini, para guru harus mampu menangani teknologi.

Penggunaan teknologi digital saat ini dianggap memiliki dampak signifikan pada sistem pendidikan Indonesia. Ini karena pengajaran di kelas dan anak-anak adalah titik

efektivitas, daya tarik dan efisiensi ketika mengajar sangat dipicu tentang perkembangan teknologi. Oleh karena itu, ini adalah tantangan utama bagi semua guru, termasuk guru Islam untuk pendidikan agama. Secara khusus, ada banyak jenis media pembelajaran berbasis digital yang dapat menarik perhatian dari siswa, media pembelajaran multimedia interaktif, video digital, animasi, e-learning, dan perpustakaan digital. (Eva, 2022)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh para peneliti di SMP Negeri 1 Sigli, tampaknya ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran pada titik ini di mana guru masuk kelas masih terlihat dan tidak dinikmati dengan teman. Siswa benar-benar tidak fokus pada apa yang dikatakan guru ketika pelajaran diadakan. Guru sering berbicara hanya tanpa bantuan belajar yang menyenangkan yang dapat menarik perhatian siswa. Guru menjelaskan, mendengarkan siswa, menggambar, dan kemudian mengerjakan pekerjaan rumah. Oleh karena itu, siswa biasanya tidak secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **1.1 Jenis Dan Sifat Penelitian**

Jenis dan pendekatan penelitian ini menggunakan jenis dan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu data kualitatif adalah data yang berwujud kata-kata, ujaran-ujaran atau peristiwa. Pendekatan kualitatif menggunakan situasi dunia nyata sebagai sumber informasi, dengan peneliti sebagai alat utamanya.

### **1.2 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan penulis dari dokumen-dokumen yang ada di sekolah tersebut, baik dari hasil penelitian kepustakaan maupun dari sekolah yang terkait.

Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur/bebas. Adapun subjek dari metode wawancara ini adalah guru PPKn SMP Negeri 1 Sigli dan siswa-siswi SMP Negeri 1 Sigli. Kemudian dilanjutkan dengan pengamat mengamati apa yang terjadi di kelas untuk memahami bagaimana pelajaran kewarganegaraan diajarkan menggunakan perangkat digital.

### **1.3 Teknik Analisis Data**

Adapun teknik analisis dalam penelitian ini dapat dijabarkan secara singkat sebagai berikut:

#### **1. Pengumpulan Data/*Data Collection***

Peneliti akan mengawali dengan mengumpulkan data-data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi atau data apapun yang dibutuhkan oleh peneliti yang selanjutnya akan dianalisis.

#### **2. Reduksi data/*Data reduction***

Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilih hal hal yang pokok, memfokuskan ada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya kemudian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

### 3. Penyajian Data/*Data display*

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data jika dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

### 4. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan hanyalah satu bagian kecil dari proses yang jauh lebih besar. Kesimpulan ini juga diperiksa untuk memastikannya benar saat penelitian berlangsung. Pemeriksaan ini dapat dilakukan secepat peneliti memikirkan kembali sesuatu saat menulis, melihat kembali catatan yang diambil di lapangan.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

#### 3.1.1 Peran pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa di era digital

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat membantu siswa mengembangkan karakter yang baik di era digital saat ini dengan mengajarkan nilai-nilai seperti empati, toleransi, dan tanggung jawab dengan memahami ini siswa dapat menjadi lebih peduli dengan lingkungan sekolah, khususnya di SMP Negeri 1 Sigli dan lingkungan sekitar.

Proses pendidikan karakter di era digital sudah menjadi bagian integral dari pembelajaran yang harus mengintegrasikan nilai-nilai moral dan etika ke dalam penggunaan teknologi secara bijak.

Sedangkan menurut responden yang lainnya mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan sangat berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa, khususnya dalam penggunaan teknologi secara bijak. Di era digital sekarang ini, siswa dihadapkan dengan berbagai informasi dan interaksi yang menuntut kedewasaan karakter, maka dengan adanya pendidikan kewarganegaraan membantu siswa dalam memahami pentingnya tanggung jawab, kejujuran, toleransi, dan etika digital dan menjadi siswa yang berakarakter di era digital saat ini.

Disamping itu, juga didapatkan data bahwa nilai karakter yang ada di era digital dapat dilihat dari cara siswa berinteraksi di media sosial, tanggung jawab dalam menggunakan teknologi, kemampuan memilah informasi yang benar, serta kepedulian siswa terhadap isu-isu sosial yang berkembang secara global. Nilai-nilai seperti kejujuran, toleransi, tanggung jawab, disiplin, dan etika digital tercermin dalam perilaku siswa saat menghadapi konten

digital, berkomentar, menyampaikan pendapat, maupun dalam menjaga privasi dan keamanan informasi pribadi.

Jadi berdasarkan hasil wawancara di atas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa di era digital. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga ditanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, kejujuran, empati, dan etika digital.

### **3.1.1 Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam membentuk karakter siswa di era digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan?**

Di era digital saat ini, banyak sekali tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembentukan karakter siswa. Perkembangan teknologi dan kemudahan akses informasi melalui internet membawa dampak positif sekaligus negatif. Di satu sisi, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel, kreatif, dan cepat. Namun di sisi lain, siswa juga rentan terhadap pengaruh buruk seperti penyebaran hoaks, konten negatif, *cyberbullying*, serta menurunnya etika dalam berkomunikasi. Tantangan ini tentu berpengaruh terhadap proses pendidikan karakter, karena nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, dan toleransi seringkali terabaikan saat siswa beraktivitas di dunia maya. Oleh karena itu, diperlukan upaya integratif dari guru, orang tua, dan sekolah untuk menanamkan kembali nilai-nilai karakter melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman, salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang kontekstual dan berbasis digital.

Berdasarkan hasil wawancara responden mengatakan bahwa salah satu tantangan yang dihadapi saat menanamkan nilai-nilai karakter di era digital saat ini adalah kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang berhubungan dengan nilai moral karena siswa lebih tertarik pada konten digital yang bersifat hiburan. Media sosial sangat memengaruhi sikap siswa, terutama dalam hal komunikasi banyak dari siswa yang terbawa gaya bicara kasar atau sarkastik yang siswa lihat di internet. Siswa juga mudah terpengaruh oleh informasi yang salah atau hoaks, terutama jika informasi itu disampaikan dengan menarik

Menurut responden mengatakan bahwa siswa masih terpengaruh oleh informasi digital yang belum tentu benar, apalagi jika dikemas secara menarik dan tersebar luas. Untuk mengatasinya, saya sering memberikan tugas sederhana seperti membandingkan dua berita dari sumber yang berbeda, agar siswa belajar memilah dan memeriksa keaslian informasi.

Sedangkan menurut responden lainnya mengatakan bahwa memang benar, siswa sekarang ini lebih percaya informasi dari media sosial daripada dari buku atau guru. Saya mencoba menanggulangi ini dengan membiasakan siswa melakukan verifikasi sederhana, seperti mencocokkan informasi di situs resmi dan mengadakan diskusi kelas tentang hoaks yang sedang beredar

Dalam mengatasi hal tersebut dibutuhkan penyesuaian metode pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan agar tetap relevan di tengah kemajuan teknologi seorang guru

tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga harus memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital (seperti Kahoot atau Quizizz), forum diskusi daring, dan tugas berbasis proyek digital menjadi strategi yang efektif untuk menarik minat siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan. Selain itu, guru juga dapat mengaitkan materi Pendidikan kewarganegaraan dengan isu-isu aktual di media sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Dengan penyesuaian ini, pendidikan kewarganegaraan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter yang sesuai dengan tantangan dan dinamika zaman digital.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Eva Zulvi Wityastuti,, Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Millah, A.S., dkk. (2023). *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*.
- Mursilah. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle*. UTILITY: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*.