

## Pengaruh Model *Project Citizen* Terhadap Literasi Digital Dan Literasi Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas X A SMA Negeri 01 Ketapang

Haura Nur Salsalsabila<sup>1</sup>, Sulistyarini<sup>2</sup>, Shilmy Purnama<sup>3</sup>, Nuraini Asriati<sup>4</sup>, Bistari<sup>4</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Tanjungpura,  
hauranursalsabila@gmail.com

### Abstract (English)

This study aims to determine the effect and relationship of the project citizen model on digital literacy and civic literacy in SMA Negeri 01 Ketapang students. This type of research is experimental, the research design used is Pre-Experimental. Design with One-Group Pretest Posttest design model. The sample used as the subject was class X A which amounted to 32 students. The data collection methods used are questionnaires, documentation, and observation. The stages of data analysis use starting from data collection, data exploration, data analysis using SPSS ver 27 statistical applications, data interpretation, and conclusions. The results showed that on the digital literacy variable (Y1) the pretest average value was 27.09 and the post-test average value was 44.43. On the civic literacy variable (Y2) the average value of the pretest was 31.78 after being given treatment at the time of the post-test to 45.96. In this case, it can be said that the project citizen model affects the digital literacy and civic literacy of students of SMA Negeri 01 Ketapang. The influence resulting from the use of the project citizen model on students' digital literacy and civic literacy is carried out by using the steps of the project citizen model which is oriented towards civic knowledge, civic skills, and civic disposition in civic literacy competencies.

### Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana meningkatkan literasi digital kewarganegaraan siswa menggunakan model project citizen pada siswa SMA Negeri 01 Ketapang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *pre ekperimental one grup pre-test post test-design*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik kusioner pada siswa. Tahapan analisis data yang digunakan mulai dari pengumpulan data, eksplorasi data, analisis data, interpretasi data, generalisasi dan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa (1) penggunaan model project citizen meningkatkan literasi digital kewarganegaraan siswa SMA Negeri 01 Ketapang, hasilnya diperoleh dari hasil nilai tes kusioner variabel Literasi Digital pada *pre-test* awalnya berada pada angka 27,09 setelah diberikan perlakuan pada saat *post-test* menjadi 44,43 dan pada variabel Kewarganegaraan hasil yang diperoleh pada *pre-test* awalnya 31,78 setelah diberikan perlakuan pada saat *post-test* menjadi 45,96. Dalam hal ini dapat dikatakan Model Project Citizen dapat meningkatkan Literasi Digital Kewarganegaraan Siswa SMA Negeri 01 Ketapang.

### Article History

Submitted: 7 Desember 2024

Accepted: 13 Desember 2024

Published: 14 Desember 2024

### Key Words

Digital Literacy, Civic Literacy, Project Citizen Model

### Sejarah Artikel

Submitted: 7 Desember 2024

Accepted: 13 Desember 2024

Published: 14 Desember 2024

### Kata Kunci

Literasi Digital, Literasi Kewarganegaraan, Model Project Citizen

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa sebagai warga negara yang baik. Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang sangat diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan teknologi informasi secara efektif dalam konteks literasi kewarganegaraan.

Beberapa tahun belakangan, terjadi penurunan kualitas literasi digital dan literasi kewarganegaraan di kalangan siswa. Penurunan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya aksesibilitas teknologi digital, kurangnya kemampuan guru dalam mengajar sekaligus menerapkan literasi digital dan literasi kewarganegaraan, dan kurangnya kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi digital dan literasi kewarganegaraan. Beragam resiko yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi yang tidak diimbangi dengan literasi digital dan literasi kewarganegaraan ini menyebabkan maraknya *cyberbullying*, *cybercrime*, meningkatnya akses terhadap media pornografi dan hal negatif lainnya. Fenomena kemajuan teknologi bersinggungan dengan perilaku manusia dan mempengaruhi ideologi suatu negara, sikap nasional generasi muda dan karakter kewarganegaraan.

Seperti yang terjadi pada siswa SMA Negeri 01 Ketapang, pada saat dilakukan observasi terdapat permasalahan-permasalahan yang terlihat tak lain salah satunya dikarenakan kurangnya literasi digital dalam segi penggunaan ICT, berpikir kreatif dan imajinatif dalam menggunakan teknologi digital, kemampuan dalam berpartisipasi dalam ruang digital, waktu atau aktivitas menggunakan media digital, ancaman pada ruang digital, menyeleksi informasi di ruang digital, berpikir kritis dalam menggunakan media digital. Selain itu pada literasi kewarganegaraan atau *literacy citizenship*, terlihat bahwa masih kurangnya kemampuan menggunakan media digital sesuai dengan kewajiban warga negara, terjadinya krisis moral akibat globalisasi, kurangnya partisipasi pada ruang digital yang sesuai dengan sosial budaya, kurang cakap untuk mengatasi masalah sosial, dan tidak peka terhadap isu-isu sosial. Dalam hal ini *civic knowledge*, *civic disposition* dan *civic skills* yang seharusnya menjadi salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh setiap siswa agar mereka dapat menjadi warga negara yang baik, selain itu kompetensi literasi kewarganegaraan dapat membantu siswa dalam menghadapi era globalisasi sehingga hal yang perlu dikembangkan dalam hal ini yaitu melalui Pendidikan kewarganegaraan di sekolah.

Penggunaan media digital di SMA Negeri 01 telah dilaksanakan baik sebagai sumber pembelajaran maupun non pembelajaran, seperti pada saat pembelajaran guru menggunakan media ajar berbasis digital, penggunaan media sosial sebagai sumber belajar, dan aplikasi belajar. Selain itu juga SMA Negeri 01 Ketapang telah menerapkan penilaian akhir tahun berbasis digital, penerapan ini tak lain dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dan mampu menumbuhkan keterampilan kognitif siswa, seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, dan *complex problem* dalam penggunaan media digital, tiga keterampilan tersebut terdapat pada tujuan *project citizen*. Dalam hal ini model *project citizen* dapat mengembangkan hal tersebut. *Project citizen* menjadi salah satu model potensial dalam melakukan kemampuan berbasis karakter yang diyakini mampu mentransformasikan nilai-nilai dalam diri siswa (Sulistyarini et al, 2019).

Berdasarkan informasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa pemahaman dan kemampuan siswa XA SMA Negeri 01 Ketapang terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan masih tergolong rendah, dan kurangnya perhatian terhadap pentingnya literasi digital dan literasi kewarganegaraan maka dari itu peneliti ingin mengetahui 1. Apakah penggunaan model *project citizen* berpengaruh terhadap literasi digital siswa? 2. Apakah penggunaan model *project citizen* berpengaruh terhadap literasi kewarganegaraan siswa? 3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *project citizen* terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa? 4. Apakah terdapat hubungan antara literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa dengan menggunakan model *project citizen*?

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Pre eksperimental one group pre-test post-test design*. Desain yang dibangun yaitu sebelum perlakuan para siswa akan diberikan terlebih dahulu *pre-test* (tes awal) dan setelah perlakuan siswa akan diberikan *post-test* (tes akhir). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 01 Ketapang, sampel yang digunakan adalah siswa kelas X A yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana peneliti menentukan sendiri sampel berdasarkan tujuan dan penilaiannya.

Variabel yang ada dalam penelitian ini terdapat 3 variabel. Variabel X, Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>. Variabel X merupakan variabel independent atau variabel bebas sedangkan variabel Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub> adalah variabel dependent atau variabel terikat. Pada penelitian ini variabel X yaitu model *project citizen* sedangkan variabel Y<sub>1</sub> adalah literasi digital dan variabel Y<sub>2</sub> adalah literasi kewarganegaraan.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa kusioner, dokumentasi dan observasi. Jenis data kuesioner merupakan data primer sedangkan dokumentasi dan observasi adalah data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan kusioner berupa pertanyaan yang telah disediakan alternatif jawaban oleh penulis. Kusioner diisi oleh siswa kelas XA SMA Negeri 01 Ketapang dengan total 20 item pertanyaan. Jenis data yang dihasilkan berupa data. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam data maupun bukti pada saat pelaksanaan penelitian dan observasi dilakukan sebagai pengamatan langsung peneliti terhadap kejadian langsung atau situasi nyata di dalam kelas, sehingga peneliti bisa melihat gambaran dan menetapkan strategi pada saat melakukan perlakuan di dalam kelas.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis regresi sederhana, menurut Johnson (2002) dalam (Djuniadi, Afiffudin, & Lestari, 2017) Analisis regresi adalah suatu metode analisis data yang digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen dari beberapa variabel independent. Sebelum melakukan analisis data dengan linier sederhana, terdapat uji prasyarat yaitu uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Alat uji yang digunakan untuk melakukan uji normalitas adalah *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS versi 27. Setelah memastikan data yang dianalisis memenuhi asumsi tertentu yang diperlukan untuk validitas hasil analisis, selanjutnya perlu dilakukan uji hipotesis untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau dugaan yang diajukan sebelumnya, yang dikenal sebagai hipotesis nol. Uji ini dilakukan setelah data dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan apakah ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol atau tidak. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *paired sample statistic*, uji *paired sample t-test* dan uji *Multivariate Analysis of Variance*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap data pre-test dan post-test untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang diberikan. Data pretest dikumpulkan sebelum intervensi

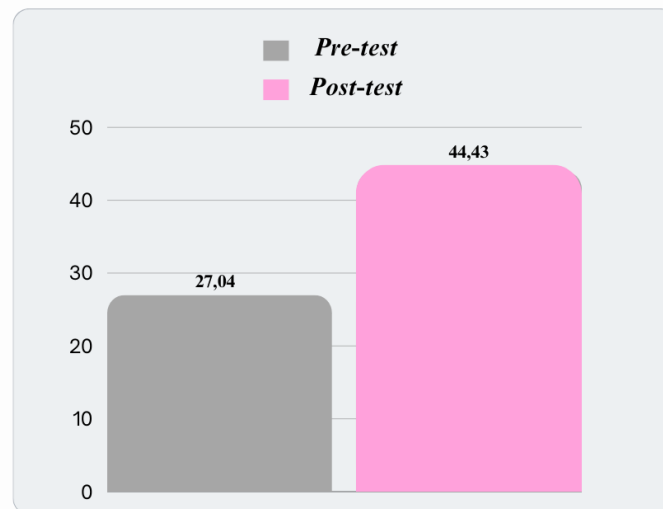
dilaksanakan, sedangkan data posttest dikumpulkan setelah intervensi selesai. Berikut adalah hasil analisis dari kedua data tersebut.

**Tabel 1. Data hasil pre-test dan post-test pada variabel literasi digital**

Rata rata		Selisih Nilai Rata-rata Pretest-Posttest	Hasil Uji-t
Pretest	Posttest		P value
27,09	44,43	17,34	19,90

*Sumber data : Diolah peneliti, 2024*

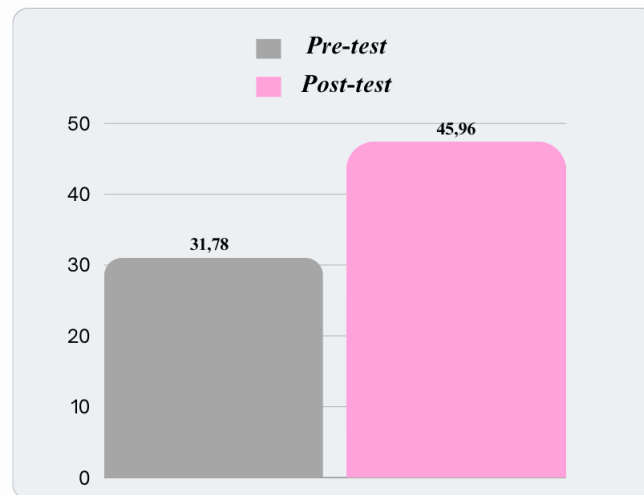
**Gambar 1. Histogram hasil pre-test dan post-test pada variabel literasi digital**



**Tabel 2. Data hasil pre-test dan post-test pada variabel literasi kewarganegaraan**

Rata rata		Selisih Nilai Rata-rata Pretest-Posttest	Hasil Uji-t
Pretest	Posttest		P value
31,78	45,96	14,18	24,79

**Gambar 2. Histogram hasil pre-test dan post-test pada variabel literasi kewarganegaraan**



Penyajian data penelitian dari masing-masing variabel menggunakan program SPSS versi 27. Sebelum data dianalisa harus dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, diketahui nilai signifikansi menunjukkan normalitas data. Kriteria yang digunakan jika data berdistribusi normal yaitu jika  $Sig > 0,05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, sebaliknya kriteria nilai dikatakan tidak normal jika  $Sig < 0,05$  maka dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Variabel Y <sub>1</sub>	.077	32	.200	.983	32	.881
Posttest Variabel Y <sub>1</sub>	.184	32	.007	.908	32	.010
Pretest Variabel Y <sub>2</sub>	.159	32	.038	.914	32	.014
Posttest Variabel Y <sub>2</sub>	.163	32	.031	.936	32	.059

a. Test distribution is Normal

Sumber data : Diolah Peneliti, 2024

Pada tabel 3 uji normalitas didapatkan signifikansi pada variabel Y<sub>1</sub> nilai pre-test adalah 0,200 dan pada post-test 0,007. Pada variabel Y<sub>2</sub> nilai pre-test adalah 0,038 dan pada post-test sebesar 0,031. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut signifikan karena nilai  $Sig > 0,05$ .

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat) dengan melihat dari nilai signifikansi lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model project citizen terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Regresi Linier Sederhana Variabel Literasi Digital Y<sub>1</sub>**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	.457	1	.457	.126	0.00
Residual	108.512	30	3.617		
Total	108.969	31			

- a. Dependent Variable: Literasi Digital
- b. Predictors: (Constant), Model Project Citizen

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Model Project Citizen (X) terhadap variabel Literasi Digital (Y<sub>1</sub>).

**Tabel 5. Uji Regresi Linier Sederhana Variabel Literasi Kewarganegaraan Y<sub>2</sub>**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	5.841	1	5.841	2.428	0.00
Residual	72.159	30	2.405		
Total	78.000	31			

- a. Dependent Variable: Literasi Kewarganegaraan
- b. Predictors: (Constant), Model Project Citizen

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Model Project Citizen (X) terhadap variabel Literasi Kewarganegaraan (Y<sub>2</sub>).

Selanjutnya dilakukan uji paired sample t-test untuk melihat pengaruh antara variabel X, Y<sub>1</sub>, dan Y<sub>2</sub>. Taraf signifikansi (Sig) yang digunakan adalah 0.05 (atau 5%). Ini berarti jika p-value yang dihasilkan dari analisis kurang dari 0.05, maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara dua kelompok yang berpasangan dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antar 3 variabel tersebut akan di paparkan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Uji Paired Sample T-Test Variabel Literasi Digital Y<sub>1</sub>**

Pair	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1	17.3437	4.92924	.87137	19.1209	15.6665	19.904	31	.000
	5			3	7			

Berdasarkan pada kriteria pengujian hipotesis bahwa jika suatu data memiliki nilai sig > 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dari hasil perhitungan SPSS ver 27 pada tabel 6 diperoleh nilai



hasil literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *project citizen*. Dengan begitu hal ini dapat menggambarkan bahwa perlunya pendekatan berbasis masalah dan kolaboratif untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital saat ini.

Literasi digital terdiri dari tiga dimensi utama: teknis, kognitif, dan sosial-emosional. Dimensi teknis menyangkut keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan IT dengan mahir. Dimensi kognitif menyangkut keterampilan yang dibutuhkan untuk mencari, mengevaluasi, dan mensintesis informasi digital secara kritis, dan pada saat yang sama, untuk menyadari setiap masalah etika, moral, dan hukum. Dimensi sosial-emosional menyangkut keterampilan yang dibutuhkan untuk bersosialisasi secara online dengan cara yang benar. Kaitannya dengan penelitian ini dan yang ditemukan peneliti dilapangan adalah permasalahan pada kurangnya kemampuan siswa pada dimensi dan indikator literasi digital.

Maka dari itu penggunaan model *project citizen* menjadi pengaruh terhadap literasi digital siswa yaitu dengan cara mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan berbagai informasi yang terkait dengan literasi digital dengan menggunakan langkah-langkah dari model *project citizen*. Penggunaan model *project citizen* sebagai suatu perlakuan kepada siswa dengan memanfaatkan *Model Project Citizen* sebagai tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, dengan menggunakan penjelasan materi yang cukup menarik dan pembahasan yang sesuai dengan keadaan kehidupan masyarakat saat ini sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih memahami isi dari pembahasan materi yang diberikan.

Untuk mengetahui titik permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XA SMA Negeri 01 Ketapang maka peneliti menggunakan langkah-langkah dari model *project citizen*: (1) Mengidentifikasi masalah, pada langkah ini peneliti menggunakan soal kuesioner pada saat dilakukannya *pre-test* sebagai tolak ukur permasalahan, yang di dalamnya terdapat berbagai soal yang sesuai dengan konteks penelitian. (2) Pemilihan Masalah, masalah yang akan menjadi fokus pada kajian di kelas nantinya pada variabel literasi digital ( $Y_1$ ) mengarah kepada materi Kemampuan ICT, berpikir kreatif dan imajinatif dalam menggunakan teknologi digital, kemampuan dalam berpartisipasi dalam ruang digital, waktu atau aktivitas menggunakan media digital, ancaman pada ruang digital, menyeleksi informasi di ruang digital, berpikir kritis dalam menggunakan media digital. (3) Pengembangan portofolio, pada Langkah ini siswa diarahkan untuk membuat portofolio sesuai dengan materi dan permasalahan yang sudah di tetapkan. (4) Menyajikan portofolio (*show case*), pada saat menyajikan portofolio siswa menjelaskan dengan jelas dan terlihat antusias, terdapat pertanyaan dari teman yang lain dan siswa yang sedang menyajikan wajib menjawab dan dilakukan seperti debat atau tanya jawab. Pertanyaan yang dilontarkan siswa kepada temannya rata rata mengarah kepada bagaimana cara bijak untuk menyeleksi informasi dan konten digital dan bagaimana cara menghentikan aktivitas yang berlebihan pada media digital.

## **Pengaruh Penggunaan Model Project Citizen Terhadap Literasi Kewarganegaraan Siswa**

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *project citizen* terhadap literasi kewarganegaraan siswa SMA Negeri 01 Ketapang, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis regresi sederhana. Dengan hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus

regresi sederhana dengan bantuan aplikasi statistik *SPSS ver 27* menunjukkan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hasil yang diperoleh adalah hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis uji regresi linier sederhana menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil literasi kewarganegaraan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *project citizen*. Pengaruh dan peningkatan pada kemampuan literasi kewarganegaraan pada penelitian ini dilakukan dengan perspektif konsep dari komponen inti dalam literasi kewarganegaraan yang mencakup *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic dispositions* (sikap kewarganegaraan).

Adapun pelaksanaan kegiatan *treatment* yang dilakukan sesuai rencana yang mana dengan menerapkan model *project citizen* untuk melihat pengaruh terhadap literasi kewarganegaraan siswa SMA Negeri 01 Ketapang dengan menggunakan langkah langkah berikut ini: (1) Mendefinisikan masalah, Pada langkah ini peneliti menggunakan soal kuesioner pada saat dilakukannya *pre-test* sebagai tolak ukur permasalahan, yang di dalamnya terdapat berbagai soal yang sesuai dengan konteks penelitian. (2) Pemilihan masalah, permasalahan yang dirasakan oleh siswa dengan melihat pada pertanyaan yang telah diberikan maka peneliti menganalisis bahwa masalah yang akan menjadi fokus pada kajian di kelas nantinya pada variabel literasi kewarganegaraan ( $Y_2$ ) mengarah kepada kemampuan menggunakan media digital sesuai dengan kewajiban warga negara, krisis moral akibat alat digital, partisipasi negatif pada ruang digital, mengatasi masalah sosial, tidak peka terhadap isu isu sosial. (3) Pengembangan portofolio, pada langkah ini siswa diarahkan untuk Pertama, membuat portofolio dengan teman sebangku, yang mana membahas mengenai kemampuan menggunakan media digital sesuai dengan kewajiban warga negara, contoh krisis moral akibat globalisasi, cara partisipasi pada ruang digital, cara mengatasi masalah sosial di ruang digital, dan cara meningkatkan kepekaan terhadap isu-isu sosial di ruang digital. Kedua, setiap kelompok dapat mempersiapkan dan mencari informasi di internet dan mendiskusikannya Bersama teman sebangku masing masing dan di tuliskan di satu buku atau kertas. (4) Menyajikan portofolio (show case), pada saat menyajikan portofolio siswa menjelaskan per kelompok dengan jelas dan setelah menjelaskan terdapat sesi tanya jawab, terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dibahas ketika presentasi yaitu seputar apa pengaruh globalisasi terhadap moralitas bangsa dan apa peran Pancasila dalam menangani krisis moralitas pertanyaan selanjutnya yaitu bagaimana cara kita peka terhadap isu isu sosial. Dari hasil tanya jawab tersebut terdapat jawaban dari pertanyaan apa pengaruh globalisasi terhadap moralitas bangsa dan bagaimana cara mengatasinya, jawaban dari siswa yaitu pengaruhnya yaitu perubahan pola pikir, pengaruh budaya dan perubahan moral. Cara untuk mebgatasi berbagai maslaah tersebut dilakukan dengan mengacu kepada *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic dispositions* (sikap kewarganegaraan).

## **Pengaruh Penggunaan Model Project Citizen terhadap Literasi Digital dan Literasi Kewarganegaraan Siswa**

Analisis regresi data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *project citizen* terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa SMA Negeri 01 Ketapang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus *Uji Paired Sample T-Test*. Berdasarkan pada kriteria pengujian hipotesis bahwa jika suatu data memiliki nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil

perhitungan SPSS ver 27 pada tabel 4.9 pada variabel literasi digital ( $Y_1$ ) diperoleh nilai  $T_{hitung}$  sebesar 19.904 dan  $T_{tabel}$  1,699 ( $T_{hitung} > T_{tabel}$ ) dan dikatakan signifikan. Dengan demikian, hasil yang diperoleh adalah hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk menjawab hipotesis pada literasi kewarganegaraan ( $Y_2$ ) yaitu didapatkan hasil pada tabel 4.10 diperoleh nilai  $T_{hitung}$  sebesar 24.792 dan  $T_{tabel}$  1,699 ( $T_{hitung} > T_{tabel}$ ) dan dikatakan Signifikan.

Pengaruh dari penggunaan model *project citizen* terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan pada siswa SMA Negeri 01 Ketapang adalah terlihat dari analisis data yang sudah dilakukan dan hasilnya menunjukkan model *project citizen* telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Melalui treatment yang telah diberikan ini, siswa dilatih untuk menanamkan pemahaman menggunakan teknologi digital dengan bijak, kritis, inovatif dan kreatif. Selain literasi digital, model Project Citizen juga berkontribusi pada peningkatan literasi kewarganegaraan. Siswa diajak untuk memahami isu-isu sosial yang relevan dan berpartisipasi aktif dalam mencari solusi. Melalui diskusi kelompok dan presentasi, siswa belajar tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta pentingnya partisipasi dalam proses demokrasi. Ini membantu mereka menjadi lebih sadar dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka.

Model *project citizen* ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pemberian treatment. Dengan terlibat langsung dalam proyek yang berkaitan dengan isu kewarganegaraan, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkannya dalam praktik, hal ini meningkatkan rasa kepemilikan mereka terhadap pembelajaran dan isu-isu yang dihadapi masyarakat.

## **Hubungan antara literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa dengan menggunakan model *project citizen***

Terhadap hubungan yang signifikan antara literasi digital dan literasi kewarganegaraan pada siswa dengan menggunakan model *project citizen*, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus multivariate analisis of variance (MANOVA). Dari hasil uji yang telah dilakukan pada tabel 4.11 maka dapat dikatakan bahwa kriteria keputusan untuk menolak hipotesis dengan menggunakan nilai  $p < 0,05$ . Nilai yang didapatkan yaitu  $0,00 < 0,05$  Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kelompok yang diuji dalam variabel dependen yang dianalisis.

Permasalahan yang ditimbulkan dari peradaban digital salah satunya adalah ancaman karakter kewarganegaraan dengan pengaruh yang signifikan, dari ancaman yang terjadi diperlukannya penguatan pada segi Pendidikan kewarganegaraan untuk menumbuhkan sikap moral yang lebih baik agar tidak mudah terbawa arus negatif digitalisasi. Penguatan literasi digital dan literasi kewarganegaraan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Model Project Citizen*. Penulis melakukan suatu perlakuan kepada siswa dengan memanfaatkan *Model Project Citizen* sebagai tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa, dengan menggunakan penjelasan materi yang cukup menarik dan pembahasan yang sesuai dengan keadaan kehidupan masyarakat saat ini sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih memahami isi dari pembahasan materi yang penulis berikan.

Penggunaan model *project citizen* sebagai suatu perlakuan yang lakukan guna meningkatkan kemampuan literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa. Teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan secara besar-besaran termasuk dalam dunia Pendidikan, peran pendidik dalam hal ini sangat diperlukan, kemampuan dan keterampilan guru

untuk cakap digital dengan sesuai dengan warga negara yang bijak dan kritis juga perlu diterapkan. Peradaban digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter kewarganegaraan, untuk mengatasi karakter kewarganegaraan yang terancam akibat pengaruh peradaban digital diperlukannya Pendidikan kewarganegaraan yang kuat agar siswa tidak mudah terbawa arus negatif era digitalisasi maka diperlukan literasi kewarganegaraan yang seimbang dengan literasi digital. Dalam hal ini diperlukan suatu Upaya untuk mengatasinya maka peneliti menggunakan model *project citizen* sebagai solusi utama untuk mengatasi karakter kewarganegaraan yang semakin hari semakin terancam.

## KESIMPULAN

Simpulan berdasarkan hasil dari analisis data penelitian ini terhadap pengaruh model *project citizen* terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa SMA Negeri 01 Ketapang diperoleh Kesimpulan sebagai berikut, yaitu pengaruh model *project citizen* terhadap literasi digital dan literasi kewarganegaraan siswa awalnya tergolong rendah ini dapat terlihat dari hasil skor *pre-test* yang berada pada rata-rata 31,78 dari skor 50. Setelah mengetahui hasil skor *pre-test* yang masih rendah makasetelah itu peneliti memberikan kepada siswa sebuah treatment dengan menggunakan langkah-langkah dari model *project citizen*. Selanjutnya peneliti memberikan sebuah *post-test* untuk melihat suatu perubahan setelah diberikan sebuah treatment dengan menggunakan model *project citizen* dan didapatkan hasil pada skor *post-test* sebesar 45,96, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *post-test* menggunakan model *project citizen* pada literasi digital dan literasi kewarganegaraan.

## REFERENSI

- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Hadi Saputra, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551.
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan *Blended Learning* Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190–203.
- Anita, T., & Wartoyo. (2020). *Project Citizen* (Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan). In *Surakarta*.
- Arikunto, S. (2006 :130). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ariyati, D. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Era 4.0: Tantangan Dan Harapan. *Fkip E-Proceeding*, 1(1), 151–160.
- Dharma, S., & Siregar, R. (2015a). Internalisasi Karakter melalui Model Project Citizen pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 132. DOI:10.24114/JUPIIS2015.

- Dharma, S., & Siregar, R. (2015b). Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran Project citizen pada Siswa. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 100. DOI:10.24114/JUPIIS2015.
- Djuniadi, Afiffudin, M., & Lestari, W. (2017). *Statistik Inferensial (Teori, Aplikasi dan Latihan Soal)*. Semarang: Pasca Sarjana UNNES.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172, DOI:10.21831/HUM2021.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. : Alfabeta, CV.
- Sumartini, AT (2018). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Project Citizen Dalam Pengembangan kompetensi Kewarganegaraan Di Era *Penelitian Kebijakan Pendidikan*. Global. *Jurnal Penelitian Kebijakan Penelitian*, 2(2),119-136. DOI:10.24832/JPKP2018.
- Yusuf, R., Hayati, E., & Fajri, I. (2019, Oktober). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. Dalam *Prosiding Seminar Nasional “Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia”* (Vol. 1, hlm. 185-200). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.