

# PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP PERILAKU KEWARGANEGARAAN DIGITAL : KAJIAN LITERATUR

Kusumo. N. P<sup>1</sup>., Rusijono<sup>2</sup>, L. H. Susarno<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

**Email:** nanda.22001@mhs.unesa.ac.id

## **Abstract**

*Pancasila is the foundation of the state that must be known and implemented by Indonesian citizens in particular. Today technology is developing very rapidly and even tends to take advantage of users when they cannot use it. There is a lot of news about junior high school students in Indonesia who are easily influenced by social media, either through invitations from friends that are not necessarily true or following the trends that were happening at that time just to show interest in the demands of digital citizens. Therefore, by applying the sociodrama method in learning Civics subject on Pancasila material, it can motivate student learning to increase students' understanding of students who have previously been at the previous school level on Pancasila material and can control their digital citizenship behavior based on Pancasila so that in its use it can be directed and does not violate UU ITE in force in Indonesia. By using a literature review and the theory of planned behavior as a basis, it can be concluded that there is an influence by applying the sociodrama learning method to digital citizenship behavior.*

## **Abstrak**

Pancasila adalah dasar negara yang wajib diketahui dan diterapkan oleh warga negara Indonesia pada khususnya. Dewasa ini teknologi berkembang sangat pesat bahkan cenderung memanfaatkan pengguna apabila tidak dapat menggunakannya. Banyak pemberitaan mengenai pelajar SMP di Indonesia yang mudah terpengaruh oleh sosial media, baik melalui ajakan teman yang belum tentu benar hingga mengikuti tren yang terjadi saat itu hanya untuk menunjukkan ketertarikan pada tuntutan warga digital. Oleh sebab itu dengan menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran mapel PKn materi pancasila, dapat memotivasi belajar siswa hingga meningkatkan pemahaman siswa yang sebelumnya sudah dapat pada jenjang sekolah sebelumnya pada materi pancasila dan dapat mengontrol perilaku kewarganegaraan digitalnya berlandaskan pancasila sehingga dalam pemanfaatannya dapat terarah dan tidak melanggar UU ITE yang berlaku di Indonesia. Dengan menggunakan kajian literatur serta teori perilaku yang direncanakan sebagai landasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan menerapkan metode pembelajaran sosiodrama terhadap perilaku kewarganegaraan digital.

**Katakunci:** Metode Pembelajaran Sociodrama, Kewarganegaraan digital

## **Pendahuluan**

Mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan bangsa lain, maka setiap sekolah diharuskan untuk selalu memperhatikan metode pembelajarannya. Metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru pada umumnya seringkali menjadikan peserta didik pasif dan tidak bergairah hingga bosan ketika pemberian materi PKn. Hal tersebut menjadi perhatian Mendikbudristek yang mengharuskan untuk menerapkan kurikulum merdeka yang ada di Indonesia, yang dimana dalam pembelajarannya memperhatikan pola belajar peserta didik yang berbeda-beda. Dengan harapan, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam memperoleh ilmu. Maka diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi seperti Nurgiansah (2022) dengan

menggunakan media kertas dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar PKn, Mustafa (2018) metode bermain peran dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik SD negeri 016 Kundur.

Teknologi baru yang diciptakan oleh manusia dengan maksud untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhannya membawa transisi ini hampir di semua bidang kehidupan (Tabroni, 2012). Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan juga dituntut untuk memberikan pengetahuan mengenai teknologi. Dan salah satu tujuan yang dihadapi dalam dunia pendidikan abad ke-21 adalah mengajarkan siswa untuk berpikir kritis (Dekker, 2020). Dalam pemanfaatan teknologi khususnya sosial media, sering dijadikan sumber komunikasi dan informasi guna memperlancar proses pembelajaran daring. Bahkan dalam pemanfaatannya terutama bagi anak-anak, sosial media digunakan untuk membangun dan memelihara hubungan saling tolong menolong (jacobsen (dalam Vlaanderen at el, 2020)). Namun sikap itu juga dapat menggiring mereka ke cyberbullying (shakir (dalam Vlaanderen at el, 2020)). Oleh karena itu metode sosiodrama juga dapat diterapkan pada pembelajaran PKn untuk menjiwai materi pancasila sebagai dasar negara dalam bersosial media seperti yang diungkapkan oleh Roestiyah (2008) dengan menggunakan metode ini, peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena peserta didik dapat memahami masalah sosial tersebut dengan bermain peran.

Teknologi memberikan peluang bagi banyak orang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sangat cepat. Namun, tidak semua orang memiliki akses ke semua alat digital baru ini. Karena status sosial ekonomi, disabilitas, dan lokasi fisik (antara lain faktor), tidak semua siswa atau guru memiliki akses dalam penggunaan teknologi. Kewarganegaraan digital diperlukan untuk meminimalkan kelemahan penggunaan teknologi digital. Ide ini berkembang secepat teknologi digital dalam kehidupan masyarakat. Kewarganegaraan digital adalah kegiatan pembelajaran yang penting untuk membina kebiasaan hidup sehari-hari yang aman bagi pengguna digital dengan penggunaan komputer dan teknologi komunikasi (Ng, Prensky, Ribble (dalam Tapingkae at el, 2020)). Adapun beberapa sumber kewarganegaraan digital dalam pendidikan. Misalnya, pada penetapan standar komponen kewarganegaraan digital oleh international society for technology in education (ISTE) terutama berfokus pada keterampilan dan sikap siswa (ISTE, 2016). Begitupun pada organisasi Ikeepsafe yang berfokus pada keterampilan dan sikap, bertujuan untuk mempromosikan elemen warga digital yang sukses seperti keselamatan, keamanan, privasi dan kesehatan digital (Searson (dalam Tapingkae at el, 2020)). Kurikulum pendidikan akal sehat sudah banyak mendapatkan pengakuan sebagai sumber daya untuk membimbing guru mengajarkan konsepsi pembelajaran kewarganegaraan digital (Tapingkae at el, 2020).

Dapat dikatakan, peran guru juga sangat berpengaruh dalam pendidikan kewarganegaraan seperti yang ungkapkan oleh (Reichert at el, 2021) bahwa keyakinan guru merupakan faktor penting yang memandu praktik kelas, yang dapat memengaruhi siswa yang akan menjadi aktor politik dewasa di masa depan. Secara khusus, keyakinan ini dapat bertindak sebagai filter dalam memilih topik dan kegiatan kelas (Fives & Buehl (dalam Reichert at el, 2021)). Perbedaan pengalaman dan pelatihan guru, nilai-nilai kewarganegaraan mereka serta persepsi tentang siswa mereka juga mempengaruhi apa yang dianggap penting dan bagaimana hal itu diajarkan. Akibatnya, keyakinan guru secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi keputusan terkait pengajaran dan pembelajaran siswa (Patterson (dalam Reichert at el, 2021)). Salah satu studi Choi (dalam Fajri at el, 2022) mengungkapkan bahwa guru harus memiliki kewarganegaraan digital yang baik untuk mengajar siswa di era internet.

Landasan Pendidikan kewarganegaraan sangat diperlukan pada kehidupan sehari-hari. Sebab, merupakan topik yang menitikberatkan pada perkembangan individu yang mampu memahami dan menjunjung tinggi komitmen dan hak-hak mereka, maka sangat tepat untuk dijadikan sebagai landasan dalam bersosial media. Sehingga siswa tumbuh menjadi warga negara yang terdidik, kompeten, dan bermoral. (Purnianingsih at el, 2020)

Dalam melakukan aktifitas sehari-hari, setiap warga negara diwajibkan untuk menerapkan Pancasila yang dimana bertujuan untuk dididik menjadi warga negara yang baik dan cerdas. Baik dalam dunia nyata maupun dunia maya (sosial media). Robb mengatakan Media sosial sekarang menjadi sumber berita paling umum bagi anak muda (Bowyer & Kahne, 2020), banyak info yang didapatkan dari akses sosial media. Namun dalam pemanfaatan sosial media kerap sekali salah dalam menyikapi seperti yang diberitakan oleh [kompas.tv](https://www.kompas.tv) yang diakses pada tanggal 30 September 2022 mengenai siswi SMP diminumi okerbaya lalu disetubuhi, korban mengenal pelaku di medsos. Dari kasus demo ada juga pemberitaan mengenai anak smp - stm yang ikut demo hanya karena ajakan dari media sosial diakses pada [tribunnews.com](https://www.tribunnews.com) pada tanggal 11 April 2022. Terlebih tidak dapat menahan diri untuk tidak mengikuti tren media sosial yang buruk seperti yang dilansir oleh [detik.com](https://www.detik.com) pada 12 Maret 2023 bahwa 50 pelajar Bengkulu menyayat tangan sendiri dengan alasan mengikuti tren sosial media, mencari jati diri hingga karena faktor dimarahi orang tua. Dalam pemberitaan tersebut, dinas pendidikan Bengkulu menghimbau agar tidak ditiru oleh sekolah lain. Paling terbaru diberitakan oleh [detik.com](https://www.detik.com) wilayah Jawa Tengah pada 08 Maret 2023 mengenai pembacok pelajar SMP Grabag Magelang ditangkap, motif salingantang via IG. Dan Masih banyak lagi kasus remaja yang terekspos oleh media yang seharusnya belajar bukan untuk melakukan tindakan kriminal bahkan merugikan diri sendiri. Dengan berkembangnya teknologi bukan berarti harus mengikuti tanpa ada dasar, oleh sebab itu dengan menjadikan Pancasila sebagai dasar hidup untuk melakukan apapun dapat mengontrol dalam pemanfaatan teknologi.

Pada penelitian sebelumnya mengukur perilaku kewarganegaraan digital, motivasi dan persepsi siswa menggunakan pendekatan permainan kontekstual berbasis penilaian formatif (Tapingkae et al, 2020) terdapat kekurangan diantaranya bahwa temuan ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sampel lain dengan latar belakang sosial yang berbeda atau usia yang berbeda. Kedua, perilaku kewarganegaraan digital dianalisis berdasarkan data survei yang dilaporkan sendiri daripada catatan perilaku aktual siswa. Ketiga, meskipun menggunakan data survei yang dilaporkan sendiri merupakan pendekatan yang efektif untuk menganalisis perilaku kewarganegaraan digital siswa, namun memiliki keterbatasan yaitu, mungkin tidak memiliki pandangan orang ketiga yang objektif tentang perilaku mereka yang sebenarnya.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan teknik kajian sistematik literatur. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelusuran pada database google scholar terkait dengan variabel pertama: metode pembelajaran sociodrama, kedua: perilaku kewarganegaraan digital. Durasi waktu yang digunakan dalam pencarian variable diatas yaitu 3 tahun terakhir.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Metode sociodrama dalam pembelajaran membutuhkan waktu dan kreatifitas pengajar dalam memberikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan belajar dari kehidupan nyata dan dipraktikkan menggunakan metode sociodrama, dapat menumbuhkan rasa peduli dan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi setiap harinya serta kesiapan peserta didik untuk menghadapinya juga didasari Pancasila sebagai dasar bernegara. Terkhusus dalam bersosial media yang dewasa ini banyak sekali informasi yang didapat lebih banyak yang tidak bermanfaat dan bagaimana cara untuk menghadapinya.

Aktivitas belajar siswa di dalam kelas merupakan indikator yang baik dari keefektifan suatu metode pembelajaran. Strategi instruksional dapat diterapkan sebagai alat untuk mempengaruhi bagaimana siswa belajar dengan mempengaruhi kegiatan mengajar. Untuk membantu guru membuat keputusan terbaik dan menghindari mengambil langkah-langkah yang

tidak akan meningkatkan pembelajaran siswanya, pendidik juga harus memahami prinsip-prinsip pembelajaran.

Metode sociodrama mendramatisir perilaku dalam situasi masalah sosial untuk membantu siswa belajar bagaimana mengatasi masalah ketika dihadapkan dengan masalah sosial (Djamarah, 2006; Sagala, 2011; Roestiyah, 2014). Siswa lebih berperan dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran sociodrama ini dibandingkan dengan guru. Yang dilakukan pendidik hanyalah mengarahkan dan membimbing. Siswa bebas untuk mengekspresikan ide-ide yang tersisa bagaimanapun mereka inginkan.

Dalam pelaksanaan sangat terencana dan membutuhkan kreatifitas lebih untuk menyampaikan isi pesan dari drama yang dimainkan. Namun ada kelebihan dan kekurangan dari metode sociodrama diantaranya, kelebihan menurut Armai arief (2002:180) metode itu dapat menghidupkan lingkungan kelas dengan menarik perhatian siswa, membantu mereka membuat keputusan berdasarkan perasaan mereka sendiri, dan mengajari mereka mengatur pemikiran mereka secara teratur. Itu juga dapat mengajari anak-anak muda untuk melebihi-lebihkan situasi dan mengembangkan keberanian.

Sedangkan kelebihan menurut Hamdani (2011:268) Memasukkan pengajaran ke dalam kurikulum dapat membantu siswa lebih memperhatikan, lebih memahami masalah sosial ini, dan mengembangkan empati dengan membiarkan mereka memerankan karakter yang berbeda dan menempatkan diri pada posisi orang lain.

Dari kekurangan metode sociodrama menurut Armai Arief (2002:180) yaitu memiliki kualitas emosional yang kurang dengan situasi sosial yang sebenarnya, sulit untuk memilih anak muda dengan karakter yang baik untuk menyelesaikan masalah, dan membutuhkan waktu lama untuk menerapkan metode karena perbedaan norma sosial dan kehidupan, sehingga anak yang tidak mendapatkan peran akan menjadi pasif.

Kekurangan pada metode sociodrama menurut Basyiruddin Usman (2002:52) metode tersebut menyita banyak waktu, memerlukan persiapan yang teliti, banyak penolakan pada siswa karena dirasa watak peran tersebut tidak cocok dengan dirinya, dan apabila dramatisasi gagal, maka siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.

Berdasarkan uraian diatas metode sociodrama adalah Metode yang dapat mengarahkan siswa untuk bagaimana menghadapi masalah sosial tersebut sesuai dengan yang pernah dipraktikkan saat di sekolah.

Pembentukan informasi, sikap, dan tindakan terjadi sebagai hasil dari berbagai interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perilaku (Okviana, 2015; Notoatmojo, 2010; wawan, 2011). Setiap diri manusia pasti mempunyai perilaku yang berbeda-beda oleh sebab itu kehidupan menjadi beragam karena adanya perbedaan dalam berperilaku. Terlebih dalam bersosial media juga terdapat adanya perbedaan perilaku, namun pemanfaatan sosial media akhir-akhir ini banyak yang kearah negatif oleh karena itu diperlukan pengetahuan mengenai menjadi warga digital yang baik dan cerdas. Dengan mengurangi pelecehan online serta melatih warga negara yang cerdas dan terampil dalam menggunakan teknologi digital, kewarganegaraan digital didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan perilaku santun online dan keterlibatan warga secara online (Jones & Mitchel, 2016; Saputra, 2022; Ng, 2012; Prensky, 2004; Ribble, 2011).

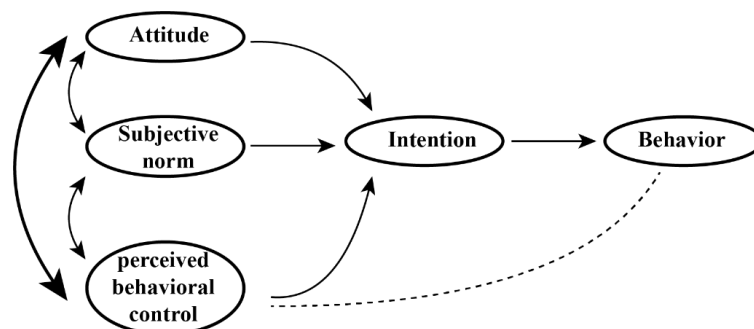
Konsep kewarganegaraan digital telah menjadi topik buku (Mossberger, 2008, Ribble dan Bailey, 2011 (dalam jones & Mitchell, 2016) laporan online (common sense media, 2011 (dalam jones & Mitchell, 2016) dan bahan pengajaran untuk guru, (borovy, 2012 (dalam jones & Mitchell, 2016). Upaya pendidikan keamanan internet berkembang dengan cepat sebagai tanggapan atas kekhawatiran publik tentang potensi resiko yang dihadapi remaja saat online, tetapi arah pendidikan remaja di bidang ini berkembang karena lebih banyak pemahaman tentang perilaku dan pengalaman remaja menggunakan teknologi baru. Meningkatnya fokus pada pengajaran kewarganegaraan digital adalah contohnya.

Menurut Ribble (2011) ada Sembilan unsur yang dapat digunakan guru untuk memfokuskan pemahaman mereka tentang masalah kewarganegaraan digital di sekolah, diantaranya akses digital, perdagangan digital, komunikasi digital, literasi digital, etika digital, hukum digital, hak dan tanggung jawab digital, kesehatan dan kebugaran digital, keamanan digital.

Dengan memisahkannya dari pendidikan literasi digital dan pencegahan cyberbullying, pendidikan kewarganegaraan digital dapat difokuskan pada penggunaan sumber daya internet agar remaja mempraktekkan perilaku hormat dan toleran terhadap orang lain serta meningkatkan aktivitas keterlibatan sipil. Ada beberapa kemungkinan juga bahwa program kewarganegaraan digital yang membantu kaum remaja mempraktekkan perselisihan dan debat daring yang saling menghormati serta terlibat dalam aktivitas kemasyarakatan daring dapat membantu upaya untuk mengurangi perilaku viktimisasi intimidasi dan pelecehan daring (Jones & Mitchell (dalam Tapingkae et al, 2020)). Tujuan pendidikan kewarganegaraan digital termasuk membina konsepsi dan perilaku siswa yang benar dalam menggunakan komputer dan teknologi komunikasi serta mencegah mereka menunjukkan perilaku online yang tidak pantas, seperti cyberbullying, kontak berbahaya, dan pelecehan (Tapingkae et al, 2020).

Pada kasus cyberbullying, tidak dapat dipungkiri sangat berdampak negatif bagi korban karena dapat menyerang mental (Vlaanderen et al, 2020) secara tidak langsung meskipun tidak bertatap muka. Oleh karena itu perilaku kewarganegaraan digital harus diberi program untuk meminimalisir kasus kriminal terkhusus pada negara Indonesia telah tercipta UU ITE sebagai keamanan dalam pemanfaatan teknologi. Berdasarkan beberapa uraian di atas bahwa perilaku kewarganegaraan digital adalah suatu cara individu yang dapat mengontrol perilaku dalam memanfaatkan teknologi digital dengan cerdas dan baik.

Konsep dalam teori perilaku yang direncanakan ini adalah Sebuah konsep yang banyak digunakan dan diciptakan untuk menganalisis tindakan manusia (Ajzen (dalam Jessica, Isabelle, 2021)).



Bagan teori perilaku yang direncanakan

TPM mengemukakan tiga dimensi yang mempengaruhi niat seseorang. Dimensi pertama adalah sikap, faktor pribadi atau penilaian individu terhadap pelaksanaan perilaku contoh pada penelitian ini sikap peserta didik terhadap pemanfaatan teknologi setelah menerapkan metode pembelajaran sosiodrama dan Pancasila. Dimensi kedua norma subjektif, faktor sosial atau kearifan individu terhadap masyarakat yang diharapkan darinya untuk melakukan perilaku. Contoh, lingkungan sekitar peserta didik dimanapun ia berada, apabila menemukan kesulitan ataupun melihat sesama manusia kesulitan akan teknologi berhak untuk membantunya bukan sebaliknya. Dan yang terakhir dimensi ketiga adalah kontrol perilaku yang dirasakan, kepercayaan yang diamati dalam melaksanakan perilaku. Contoh, saat membantu orang lain tersebut dapat merubah perilakunya (Ajzen (dalam Jessica, Isabelle, 2021)).

Ketiga dimensi tersebut berinteraksi dan bergabung menjadi niat individu, yang kemudian dapat mengarah pada perilaku. Jika seorang individu memiliki lebih banyak sumber daya, dukungan atau peluang, kontrol perilaku yang dirasakannya akan meningkat, dengan demikian

juga meningkatkan niat orang tersebut untuk melakukan suatu perilaku. Khususnya, sebagai aturan umum, semakin besar niat seseorang, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut akan terjadi (ajzen (dalam Jessica, Isabelle, 2021).

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Terdapat pengaruh berdasarkan hasil kajian dari tahapan ketiga dimensi teori perilaku yang direncanakan mengenai metode pembelajaran sosiodrama terhadap perilaku kewarganegaraan digital. Dengan menerapkan Pancasila sebagai dasar negara yang wajib diketahui dan diterapkan oleh setiap warga negara Indonesia pada kehidupan sehari-hari terutama dalam bersosial media, maka dapat meminimalisir pelanggaran UU ITE yang berlaku di Indonesia. Namun saat menerapkan metode pembelajaran sosiodrama terdapat kekurangan yaitu pada pengajar dibutuhkan kreatifitas tinggi apabila pengajar tidak mempunyai inovasi pembelajaran maka pembelajaran akan membosankan, oleh karena itu perlu ada studi lanjutan mengenai metode pembelajaran yang lain untuk mempromosikan kewarganegaraan digital di sekolah dan masyarakat.

### **Daftar Pustaka**

- Arief, Armai (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Penerbit Ciputat Pers.
- Dekker, T.J. 2020. Teaching critical thinking through engagement with multiplicity, *Thinking Skills and Creativity*, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100701>
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fajri, I, D. Budimansyah & K. Komalasari (2022) Digital Citizenship In Civic Education Learning: A Systematic Literature Review. *The Indonesian Journal of the Social Sciences*. 10(3). <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v10i3.755>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- ISTE, I. S., & for, T. E. (2016). Promote future-ready learning with the ISTE standards for students. <http://www.iste.org/standards/for-students>.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>.
- Mustafa. (2018). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 2(4).
- Neuman, W. Lawrence. (2003). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Boston: Allyn and Bacon.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiansah, T. H. 2022. Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3)
- Okviana. (2015). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Kecenderungan Perilaku Bulliying*. Jakarta: Salemba Medika
- Purnianingsih, Y. Nurmalisa. & D. S. Putri. (2020) Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Pemahaman Konsep Keberagaman Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Banyumas Kabupaten Pringsewu. *Journal of Social Science Education*. 1(2) 86-91

- Reichert, F. D. lange & L. Chow (2021) Educational beliefs matter for classroom instruction: A comparative analysis of teachers' beliefs about the aims of civic education. *Teaching and Teacher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103248>
- Ribble, M. (2011). The nine elements of digital citizenship. *Digital Citizenship in Schools*, 3777, 15–44. [https://doi.org/10.1111/j.1467-535.2012.01378\\_9.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-535.2012.01378_9.x).
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, Saiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Saputra, M. 2022. Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 12(1).
- Tabroni, Roni. 2012. *Komunikasi Politik Pada Era Multimedia*, Bandung:Simbiosis Rekatama Media
- Tapingkae, P., P. Panjaburee, G, Hwang & N. Srisawasdi. (2020) Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Vlaanderen, A. Kirsten, e. B. & Mariska, K. (2020) Empowering digital citizenship: An anti-cyberbullying intervention to increase children's intentions to intervene on behalf of the victim. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106459>
- Wawan, A. & Dewi M. 2011. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusi.Cetakan II*. Yogyakarta: Nuha Medika