



## **Efektivitas Penggunaan *Digital Learning* dalam Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Malang**

Diana Krisnawati<sup>1✉</sup>, Nuruddin Hady<sup>2</sup>, Abd Mu'id Aris Shofa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Malang

[dianakrisnaa10@gmail.com](mailto:dianakrisnaa10@gmail.com)

### **Abstract**

This study aims to determine the effectiveness of using digital learning in Civics learning at SMP Negeri 4 Malang. This study uses descriptive quantitative methods, data collection techniques with questionnaires and interviews and data analysis techniques using descriptive quantitative in the form of percentages. The results showed that the use of digital learning in Civics learning at SMP Negeri 4 Malang was very effective with an average percentage of 79.38% based on four indicators of learning effectiveness: teaching quality, seen from the process and learning outcomes which showed a percentage of 77.45% with very effective criteria. The level of teaching, seen from the readiness of students to participate in learning shows a percentage of 83.45% with very effective criteria. Incentives, seen from the activities of the teacher giving motivation to students show a percentage of 77.58% with very effective criteria. Judging from the extent to which teachers and students maximize the use of time in the Civics learning process using digital learning, it shows a percentage of 79.28% with very effective criteria.

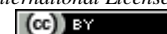
**Keywords:** Effectiveness, Descriptive Quantitative, Digital Learning, Civic Education Learning, Learning Outcomes.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan digital learning dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan wawancara serta teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan digital learning dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Malang sangat efektif dengan rata-rata persentase sebesar 79.38% berdasarkan empat indikator efektivitas pembelajaran: kualitas pengajaran, dilihat dari proses dan hasil pembelajaran yang menunjukkan persentase sebesar 77.45% dengan kriteria sangat efektif. Tingkat pengajaran, dilihat dari kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 83.45% dengan kriteria sangat efektif. Insentif, dilihat dari aktivitas guru memberikan motivasi kepada peserta didik menunjukkan persentase sebesar 77.58% dengan kriteria sangat efektif. Dilihat dari sejauh mana guru dan peserta didik memaksimalkan penggunaan waktu dalam proses pembelajaran PPKn menggunakan digital learning menunjukkan persentase sebesar 79.28% dengan kriteria sangat efektif.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Kuantitatif Deskriptif, Digital Learning, Pembelajaran PPKn, Hasil Belajar.

*Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### **1. Pendahuluan**

Penyebaran virus yang disebabkan oleh *Coronavirus Disease* (Covid-19) berdampak di berbagai aspek, diantaranya pada aspek pendidikan. Berbagai kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah guna pencegahan menyebarnya virus di lingkungan pendidikan melalui Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Lingkungan Kemendikbud, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar mengajar dari rumah secara daring atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Melalui edaran tersebut, Kemendikbud memberikan instruksi supaya segala bentuk kegiatan PJJ

dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi. Dampak dari pandemi Covid-19 mengharuskan pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi dengan segala transisi sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang pada mulanya berbasis konvensional harus beralih menggunakan sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan koneksi internet secara virtual (*online learning*). Kegiatan belajar mengajar meliputi proses pembelajaran, penugasan dan lainnya pada masa pandemi Covid-19 dilakukan melalui koneksi internet serta berbagai aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran jarak jauh [1].

Teknologi digital telah berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek kehidupan terutama pada aspek pendidikan. Berbagai macam teknologi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya *digital learning*. *Digital*

*learning* adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi digital di bidang pendidikan. *Digital learning* merupakan segala bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan saat ini menjadi lebih efektif dan efisien [2]. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *digital learning* merupakan istilah luas yang mencakup strategi serta metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di dalamnya. Penggunaan *digital learning* membutuhkan komunikasi secara interaktif antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer yang terhubung internet maupun *smartphone* dengan beragam aplikasi yang ada didalamnya [3].

*Digital learning* merupakan inovasi dalam bidang pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran kepada peserta didik melalui koneksi internet yang dapat diakses secara fleksibel. Pembelajaran daring dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, sehingga memberikan fleksibilitas waktu belajar kepada peserta didik [4]. Guru dan peserta didik dapat berinteraksi menggunakan berbagai aplikasi seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. *Digital learning* tidak hanya berpotensi membuat aktivitas pembelajaran lebih efektif, namun *digital learning* berpengaruh terhadap efektivitas dari hasil akhir proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Lin, dkk menunjukkan bahwa *digital learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar daripada pembelajaran berbasis konvensional serta motivasi belajar memberikan efek yang sangat positif pada perolehan hasil belajar [5].

Efektivitas adalah pengukuran mengenai berhasil tidaknya suatu tujuan [6]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tolok ukur keberhasilan dari tujuan yang hendak dicapai berdasarkan pengimplementasian suatu media atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan manajemen berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran secara *online* [7]. Terdapat tiga manajemen yang harus diterapkan oleh guru dalam mengelola pembelajaran secara daring, yaitu manajemen pembelajaran, manajemen kelas dan manajemen waktu. Keefektifan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada masa pandemi Covid-19 tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan keterampilan dan materi pembelajaran, namun juga didukung oleh penggunaan atau pemanfaatan dari *digital learning* yang tepat pada saat pembelajaran jarak jauh berlangsung. Dukungan media sangat penting terhadap kelancaran proses pembelajaran daring di masa pandemic [8]. Pemilihan platform *digital learning* yang tepat dalam pembelajaran PPKn dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran *digital learning* mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Berbagai platform *digital learning* memudahkan peserta didik untuk tetap belajar meskipun dalam kondisi yang tidak memungkinkan. Sebelum pandemi Covid-19 mewabah, SMP Negeri 4 Malang menerapkan sistem pembelajaran secara konvensional, namun pada saat pandemi dan diberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) proses pembelajaran beralih menggunakan *digital learning*. Penggunaan *digital learning* dalam proses pembelajaran belum tentu telah berjalan secara efektif. Permasalahan paling umum dalam penggunaan *digital learning* salah satunya ialah peserta didik tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran [9]. Hal ini melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan *digital learning* dan mengambil lokasi penelitian di SMP Negeri 4 Malang.

## 2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan [10]. Adapun penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dari hasilnya [11]. Selanjutnya yang dimaksud dengan pendekatan deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk menganalisis serta memastikan suatu kondisi maupun keadaan dengan hasil yang dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian [12]. Metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas [13]. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara dengan analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dalam bentuk persentase.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Malang sedangkan sampel yang diambil oleh peneliti yaitu kelas VII A, G dan J berjumlah 78 peserta didik. Penelitian ini mengukur efektivitas penggunaan *digital learning*, sehingga peneliti menggunakan rumus berikut [14]:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor jawaban yang diperoleh}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Pengisian kuesioner dilakukan secara *online* dengan disebar kepada peserta didik melalui *Google Form*. Tiap-tiap pertanyaan pada kuesioner disediakan 4 alternatif pilihan jawaban. Alternatif pilihan jawaban diberikan skor secara berurutan mulai dari 4, 3, 2 dan 1

dimana poin 4 dengan kriteria jawaban sangat setuju, poin 3 dengan kriteria jawaban setuju, poin 2 dengan kriteria jawaban tidak setuju, poin 1 dengan kriteria jawaban sangat tidak setuju. Skor pada alternatif jawaban kuesioner digunakan untuk menghitung indikator efektivitas pembelajaran. Terdapat empat indikator yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen untuk mengukur efektivitas pembelajaran sebagai berikut [15]: (1) Kualitas pengajaran (*quality*), dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. (2) Tingkat pengajaran (*appropriateness*), dilihat dari kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (3) Insentif (*incentive*), dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. (4) Waktu (*time*), dilihat dari sejauh mana guru dan peserta didik memaksimalkan penggunaan waktu dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data pada penelitian ini mencakup beberapa tahapan yaitu (1) peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn SMP Negeri 4 Malang dan peserta didik (2) penyebaran kuesioner menggunakan *Google Form* melalui aplikasi *WhatsApp* kepada peserta didik kelas VII A, G dan J (3) mendokumentasikan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian.

Terdapat tiga prosedur dalam analisis data pada penelitian ini yaitu (1) Pengolahan data, dimana keseluruhan data yang diperoleh diteliti kembali kelengkapannya. (2) Pengorganisasian data, dimana peneliti menginput dan memasukkan data yang terdapat pada kuesioner pada tabel. Kemudian melakukan perhitungan dengan menjumlah skor pada setiap pertanyaan, selanjutnya peneliti membuat kelas interval kemudian menjumlah skor dari jawaban setiap responden. (3) Penemuan hasil, dimana hasil dari perhitungan semua skor indikator dipaparkan dalam bentuk persentase, selanjutnya hasil persentase diklasifikasikan sesuai dengan kelas intervalnya kemudian dideskripsikan.

Data yang telah dianalisis secara kuantitatif, kemudian di rata-rata setelah itu diklasifikasikan sesuai kriteria penilaian yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Skor Efektivitas Penggunaan *Digital Learning*

Skor	Kriteria Keefektifan
100% - 76%	Sangat Efektif
75% - 51%	Efektif
50% - 26%	Tidak Efektif
25% - 0%	Sangat Tidak Efektif

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Malang, platform *digital learning* yang diterapkan dalam pembelajaran PPKn pada saat pandemi Covid-19 diantaranya *WhatsApp Group* serta fasilitas *Google* yang meliputi *Google Classroom*, *Google Meet* serta *Google Form*. Dimana *WhatsApp Group* digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai proses pembelajaran melalui

*Google Meet*, *Google Classroom* maupun membagikan *link Google Form*. *Google Classroom* digunakan untuk memberikan materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik dan pengumpulan tugas lainnya. Kemudian *Google Meet* digunakan untuk memberikan penjelasan dan penguatan materi, sedangkan *Google Form* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Peneliti membagikan kuesioner menggunakan *Google Form* melalui aplikasi *WhatsApp*, kemudian ditanggapi oleh peserta didik sebagai responden yang berjumlah 78 peserta didik kelas VII A, G dan J. Kuesioner pada penelitian ini berisikan 22 butir pertanyaan berdasarkan empat indikator yang digunakan peneliti sebagai tolak ukur penilaian.

#### Kualitas Pengajaran

Indikator kualitas pengajaran dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Keseluruhan persentase menunjukkan kualitas pengajaran berkriteria sangat efektif dengan persentase sebesar 77.45%. Pertanyaan pertama pada indikator kualitas pengajaran mengenai pemahaman materi PPKn yang disampaikan melalui *digital learning* mendapatkan nilai persentase 75.3% dengan kriteria efektif. Peserta didik menyatakan bahwa guru menyampaikan materi dengan jelas dan baik serta membimbing peserta didik untuk belajar di berbagai sumber. Penyampaian materi oleh guru melalui *digital learning* dapat dipahami oleh peserta didik sehingga menimbulkan interaksi yang baik meskipun penyampaian materi menggunakan aplikasi virtual. Penggunaan *digital learning* terutama pada platform *Google Meet* memudahkan dalam menyajikan video dan *Power Point*, sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami. Oleh karena itu, dengan adanya *digital learning* membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik. Penjelasan tersebut sejalan dengan pernyataan Jayawardana bahwa *digital learning* memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar, memudahkan dalam memahami materi dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik [16].

Pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* menciptakan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dengan persentase menunjukkan 72.4% dengan kriteria efektif. Hal ini selaras dengan penelitian Kado, dkk, bahwa *Google Classroom* efektif untuk berkolaborasi secara *online* di mana peserta didik dapat berinteraksi secara virtual dengan teman-teman mereka, berbagi *file*, serta lebih dekat dengan guru [17]. Hasil tersebut didukung oleh pernyataan dari peserta didik bahwa platform *digital learning* dapat diakses kapan saja sehingga dapat mempelajari materi serta menyelesaikan tugas yang dibagikan oleh guru dimana saja. Selain itu dari hasil penelitian, penggunaan *digital learning* efektif membantu guru di masa pandemi sebagai penunjang media pembelajaran dan pemanfaatan waktu menjadi lebih fleksibel. Efisiensi waktu dan biaya merupakan keunggulan dari pembelajaran daring, dimana dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja [18].

Kemudahan peserta didik dalam memperoleh materi dan pengumpulan tugas menggunakan *digital learning* menunjukkan persentase 78.8% dengan kriteria sangat efektif. Platform *digital learning* memudahkan peserta didik memperoleh materi serta mengumpulkan tugas kapanpun dan dimanapun. Guru memberikan materi melalui *Google Classroom* serta memberikan *link* video *YouTube* dan materi lainnya sebagai tambahan apabila materi dirasa belum lengkap. Melalui *digital learning* materi pembelajaran lebih beragam seperti teks, visual, audio dan gerak. Peserta didik dapat dengan mudah mengumpulkan tugas dengan memfoto lalu mengunggahnya melalui aplikasi *Google Classroom* sehingga peserta didik tidak harus berkunjung ke sekolah. Peserta didik dapat mengakses, mengunduh serta mempelajari materi pembelajaran tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu dengan adanya kecanggihan teknologi.

Penyampaian materi oleh guru melalui *digital learning* dalam pembelajaran PPKn bervariasi dan menarik sehingga meningkatkan semangat peserta didik menunjukkan persentase 72.8% dengan kriteria efektif. Kajian yang relevan menyatakan bahwa pembelajaran *online* yang bervariasi, peserta didik menjadi lebih bersemangat serta tidak merasa bosan atau jenuh [19]. Peserta didik menyatakan bahwa selain penyampaian materi oleh guru bervariasi, sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran sangat banyak, sehingga peserta didik tidak kesulitan mencari materi. Guru di abad ke-21 dituntut lebih kreatif dan membekali diri untuk mengajar di era teknologi [20]. Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian, bahwa guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan platform *digital learning* supaya kegiatan pembelajaran tidak monoton serta peserta didik tidak merasa bosan. Pembuatan materi secara bervariasi dan menarik juga meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena semangat belajar mempengaruhi kualitas pembelajaran. Selain itu, guru memberikan kebebasan berkreasi kepada peserta didik dalam penugasan, seperti membuat slogan, menggambar, membuat video dan mengunggahnya melalui *Youtube* serta media sosial lainnya seperti *TikTok* dan *Instagram* sesuai dengan topik yang diberikan. Pembelajaran daring yang inovatif berpengaruh terhadap perkembangan perilaku sosio-emosional serta minat belajar peserta didik [21].

Perolehan hasil belajar peserta didik menggunakan *digital learning* menunjukkan persentase 76,5% dengan kriteria sangat efektif, dimana membuktikan bahwa peserta didik mampu untuk memahami materi sehingga perolehan hasil belajar optimal. Penggunaan *digital learning* sebagai media pembelajaran berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Kajian

yang relevan menyatakan bahwa melalui penugasan dan kuis dengan memanfaatkan media pembelajaran *Google Classroom* perolehan hasil belajar peserta didik semakin meningkat [22]. Hal ini selaras dengan pernyataan peserta didik yang menyatakan lebih

menyukai menyelesaikan soal melalui kuis dengan *Google Form* serta merasa puas dengan hasil belajar yang diperoleh. Selain itu, guru menyatakan bahwa dengan menggunakan platform *digital learning* peserta didik secara mandiri maupun diskusi dapat terbiasa mencari informasi dan menyelesaikan soal-soal sehingga meningkatkan keaktifan dan kreativitas.

Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* dengan baik menunjukkan persentase 80.5% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* dengan baik. Hal ini dibuktikan oleh pernyataan guru bahwa peserta didik lebih kreatif dalam penugasan serta menguasai teknologi maupun mengoperasikan aplikasi dalam mengakses bahan ajar. Selain itu, peserta didik disiplin dalam kegiatan pembelajaran seperti masuk kelas *Google Meet* dengan tepat waktu serta peserta didik secara mandiri dapat mempelajari materi yang diunggah oleh guru melalui *Google Classroom*. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik pada saat pandemi Covid-19 [23].

Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi pada saat proses pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* menunjukkan kriteria sangat efektif dengan hasil 83.3%. Hasil tersebut didukung oleh pernyataan peserta didik bahwa guru selalu memberikan umpan balik pertanyaan pada saat pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa upaya guru dalam proses meningkatkan interaksi kepada peserta didik berjalan dengan sangat baik. Prinsip pengelolaan kelas adalah bagaimana guru memastikan peserta didik terlibat secara aktif pada proses pembelajaran [24]. Hal tersebut dapat diaplikasikan dengan menggunakan metode maupun media pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik supaya memberikan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya meskipun proses pembelajaran berjalan secara daring dan tidak bertatap muka secara langsung. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih optimal karena suasana kelas menjadi lebih aktif. Berdasarkan hasil penelitian, upaya guru dalam meminimalisir tingkat kepasifan peserta didik adalah menstimulus dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik serta menginformasikan bahwa partisipasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan menjadi salah satu indikator penilaian keaktifan, sehingga peserta didik menjadi lebih responsif, lebih aktif dan tidak bosan di kelas.

Materi yang mudah untuk dipahami pada proses pembelajaran PPKn menggunakan platform *digital learning* menunjukkan hasil 81.1% dengan kriteria sangat efektif. Peserta didik menjelaskan bahwa ketika pembelajaran PPKn menggunakan platform *digital learning* guru memberikan materi lebih singkat dan jelas. Supaya memudahkan peserta didik dalam



memahami materi, guru menyatakan bahwa memberikan materi berupa rangkuman secara singkat dan terstruktur namun mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengorganisasikan materi dengan baik. Terdapat tahapan kemampuan mengorganisasikan materi yaitu pemilihan dan penyusunan materi pembelajaran [25].

### Tingkat Pengajaran

Indikator tingkat pengajaran dilihat dari kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi ketersediaan fasilitas, kondisi sinyal internet, kesiapan secara fisik maupun psikologis serta peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran *digital learning*. Secara keseluruhan indikator tingkat pengajaran menunjukkan hasil tertinggi dengan persentase 83.45% dimana berkriteria sangat efektif. Pada pertanyaan pertama peserta didik dapat mengoperasikan media pembelajaran *digital learning* dengan baik menunjukkan kriteria sangat efektif dengan hasil 84.9%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan dan mengoperasikan platform *digital learning* seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet* dan *Google Form* dengan kendala yang relatif kecil. Hal ini juga didukung oleh pernyataan guru bahwa pemahaman peserta didik mengenai perkembangan teknologi jauh lebih baik.

Peserta didik memiliki salah satu jenis koneksi internet (*Wifi* atau kuota internet) untuk mengakses platform *digital learning* berkriteria sangat efektif dengan hasil 84.3%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki fasilitas koneksi internet untuk mengikuti proses pembelajaran PPKn menggunakan platform *digital learning*. Namun, guru menyatakan bahwa pihak sekolah menetapkan penggunaan platform *Google Meet* dijadwalkan setiap dua minggu sekali, hal ini dikarenakan mempertimbangkan kuota internet peserta didik. Peserta didik menyampaikan bahwa selain mempunyai fasilitas *Wifi* maupun kuota internet, peserta didik juga mendapatkan bantuan kuota internet dari Kemendikbud untuk menunjang kegiatan PJJ.

Kesiapan peserta didik secara fisik maupun mental dalam mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* berkriteria sangat efektif dengan hasil 79.5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik siap baik secara fisik maupun psikologis ketika pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* berlangsung. Proses pembelajaran yang disertai dengan adanya kesiapan secara fisik dan mental dapat mempermudah peserta didik menerima materi. Kesiapan belajar merupakan suatu keadaan atau kondisi yang berkaitan dengan kondisi psikologis, fisik serta kebutuhan materiil untuk belajar, sehingga peserta didik siap untuk merespon ketika mengikuti proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Fasilitas peserta didik untuk mengakses platform *digital learning* sebagai penunjang pembelajaran

berkriteria sangat efektif dengan hasil 85.0%. Dimana berdasarkan hasil penelitian, peserta didik memiliki setidaknya satu alat penunjang pembelajaran seperti *smartphone*, tablet, komputer maupun laptop. Penggunaan *e-learning* membutuhkan perangkat pendukung untuk mengakses internet seperti *smartphone* dan komputer sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu [26].

Kestabilan koneksi internet untuk mengakses *digital learning* menunjukkan hasil 82.5% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan kestabilan koneksi internet yang dimiliki peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* sangat baik. Peserta didik juga menyatakan bahwa tidak banyak dari mereka yang terkendala koneksi internet. Faktor penting dari proses pembelajaran menggunakan *digital learning* adalah stabilnya koneksi internet agar menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

### Insentif

Indikator ketiga adalah insentif, dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Secara keseluruhan, persentase indikator insentif menunjukkan hasil 77.58% dengan kriteria sangat efektif. Dalam hal ini guru mendorong peserta didik dan memberikan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* dengan persentase menunjukkan hasil 82.5% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian, guru PPKn di SMP Negeri 4 Malang menyepakati bahwa saat guru memberikan tugas terdapat nilai kecepatan mengumpulkan tugas, sehingga peserta didik harus mengumpulkan tugas sebelum tenggat waktu, apabila peserta didik terlambat dalam pengumpulan tugas maka otomatis nilai akan terpotong meskipun tugas benar dan tidak ada kesalahan, sehingga akan ada motivasi untuk mengumpulkan tugas sebelum tenggat waktu yang ditentukan.

Pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* menumbuhkan semangat dalam proses belajar menunjukkan hasil 75.3% dengan kriteria efektif. Peserta didik setuju bahwa pembelajaran PPKn dengan menggunakan platform *digital learning* menumbuhkan semangat dalam proses belajar dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Peserta didik lebih percaya diri ketika bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru melalui platform *digital learning* menunjukkan 70.0% dengan kriteria efektif. Pada indikator ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik mempunyai keberanian untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak bertatap muka dengan guru secara langsung sehingga mereka lebih aktif dan percaya diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

*Reward* yang diberikan oleh guru berupa nilai tambahan bagi peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran PPKn berlangsung menunjukkan hasil 82.5% dengan kriteria sangat efektif. Pada indikator ini guru pada saat pembelajaran PPKn memberikan komentar dan membahas kembali penugasan pada pertemuan sebelumnya melalui pertanyaan-pertanyaan singkat. Apabila peserta didik menjawab pertanyaan dan bertanya maka mendapatkan nilai keaktifan dari guru. Hal ini menandakan bahwa pemberian *reward* terhadap peserta didik menumbuhkan motivasi pada saat pembelajaran.

### Waktu

Perolehan persentase pada indikator waktu secara keseluruhan berkriteria sangat efektif dengan hasil sebesar 79.8%. Indikator waktu dilihat dari sejauh mana guru dan peserta didik memaksimalkan penggunaan waktu dalam proses pembelajaran. Indikator waktu yang pertama dilihat dari guru memberikan materi sebelum kegiatan pembelajaran PPKn berlangsung menunjukkan hasil 82.5% dengan kriteria sangat efektif. Peserta didik menyatakan bahwa sebelum pembelajaran PPKn guru memberikan materi untuk dipelajari terlebih dahulu untuk selanjutnya dibahas dalam pertemuan ketika menggunakan platform *Google Meet*. Berdasarkan hasil penelitian, hal ini dilakukan supaya pemanfaatan waktu berjalan dengan baik dan kondusif karena penggunaan platform *Google Meet* hanya dibatasi maksimal 30 menit, sehingga dalam menyampaikan materi guru harus bisa manajemen waktu dengan meringkas materi. Manajemen waktu dalam pembelajaran daring menjadikan penggunaan waktu lebih tepat dan efisien baik dalam waktu pelaksanaan, pembagian waktu serta penyelesaian penugasan.

Indikator waktu selanjutnya dilihat dari ketepatan waktu dimulainya pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* menunjukkan hasil 79.5% dengan kriteria sangat efektif. Peserta didik setuju bahwa pembelajaran PPKn selalu dimulai tepat waktu, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran disiplin sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai jadwal apabila tepat dalam menggunakan waktu. Penggunaan waktu dengan tepat sangat diperlukan agar pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan jadwal, apabila proses pembelajaran tidak dimulai tepat waktu maka penyampaian materi oleh guru menjadi terbatas.

Peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang diberikan guru kapan saja melalui platform *digital learning* menunjukkan kriteria sangat efektif dengan hasil persentase 79.5%. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan *digital learning* salah satunya platform *Google Classroom*, memberikan kemudahan peserta didik untuk mempelajari kembali materi PPKn kapan saja karena platform *Google Classroom*

langsung terhubung melalui *Google Drive* serta *Google E-mail* secara otomatis menyimpan materi dan tugas, sehingga membantu peserta didik dalam mempelajari materi kembali.

Peserta didik dapat menyelesaikan dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu menggunakan platform *Google Classroom* menunjukkan kriteria efektif dengan hasil 72.4%. Persentase tersebut menunjukkan penggunaan platform *digital learning* salah satunya *Google Classroom* membantu peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan tepat waktu karena terdapat *deadline* atau tenggat waktu pengumpulan secara jelas. Peserta didik selalu berusaha untuk mengumpulkan tugas dengan tepat waktu serta pemberian *deadline* juga memberikan pengaruh positif untuk menggunakan waktu dengan baik. Selain itu, peserta didik menyatakan lebih termotivasi dan terpacu untuk menyelesaikan tugas apabila terdapat tenggat waktu pengumpulan tugas.

Pembelajaran menggunakan *digital learning* diakhiri sesuai dengan jadwal menunjukkan persentase sebesar 82.5% dengan kriteria sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan kegiatan pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* berakhir sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Sebelum pembelajaran diakhiri guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik melalui pesan *Whatsapp* apabila merasa belum paham mengenai materi maupun tugas yang diberikan. Peserta didik juga menyatakan bahwa guru selalu mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan tepat waktu. Kedisiplinan guru berpengaruh dalam memotivasi peserta didik, membimbing pembelajaran, meninjau kemajuan belajar, membantu kesulitan belajar dan mengoreksi kesalahan.

*Digital learning* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pilihan pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 4 Malang, terutama pada pembelajaran PPKn. Berdasarkan paparan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa penggunaan *digital learning* berkriteria sangat efektif dengan rata-rata persentase 79.38%. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* sangat efektif terutama dalam proses pembelajaran, perolehan hasil belajar, kesiapan peserta didik, pemanfaatan waktu serta pengumpulan tugas menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, *digital learning* memberikan kemudahan bagi guru untuk mengelola proses pembelajaran pada saat pembelajaran jarak jauh.

Ditinjau dari kualitas pengajaran, ditinjau dari proses dan hasil dalam pembelajaran menggunakan empat platform *digital learning* yaitu *Whatsapp Group*, *Google Meet*, *Google Classroom* serta *Google Form* pada pembelajaran PPKn. Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik melalui penerapan media pembelajaran *digital learning* serta perolehan hasil belajar peserta didik optimal, sehingga efektivitas

penggunaan *digital learning* dari indikator kualitas pembelajaran dikatakan sangat efektif.

Tingkat pengajaran, ditinjau dari kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang mencakup terpenuhinya fasilitas untuk mengakses platform *digital learning* seperti *smartphone*, tablet, komputer maupun laptop, sehingga kesesuaian tingkat pengajaran dikatakan sangat efektif karena peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran.

Insentif, ditinjau dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan energi positif dan *reward* sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu, guru memberikan *reward* berupa nilai tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam menjawab maupun bertanya, sehingga menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *digital learning* dalam pembelajaran PPKn dari indikator insentif dikatakan sangat efektif.

Waktu, ditinjau dari sejauh mana guru dan peserta didik memaksimalkan penggunaan waktu dalam proses pembelajaran. Pemberian materi sebelum pembelajaran berlangsung, ketepatan guru dalam memulai dan mengakhiri pembelajaran serta peserta didik mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu menunjukkan pembelajaran PPKn menggunakan *digital learning* dari indikator waktu dikatakan sangat efektif karena berjalan dengan baik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian efektivitas penggunaan *digital learning* dalam pembelajaran PPKn pada masa pandemi Covid-19 di kelas VII A, G dan J SMP Negeri 4 Malang maka ditarik kesimpulan bahwa hasil analisis dari empat indikator sebagai tolok ukur penilaian efektivitas memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 79.38% yang menunjukkan kriteria sangat efektif yang ditinjau dari segi kualitas pengajaran, tingkat pengajaran, insentif dan waktu pengajaran.

#### Daftar Rujukan

- [1] Aini, K. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 218–228. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.585>.
- [2] Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan aplikasi digital learning untuk pembelajaran pengayaan di sekolah menengah Kota Surabaya. *SESINDO* 2018, 2018.
- [3] Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- [4] Arbah, N. ., Sefriani, R. ., & Juwita, A. I. . (2021). Kontribusi Media Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa . *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia Padang*, 8(2), 76–81. <https://doi.org/10.35134/jpti.v8i2.53>.
- [5] Sepriana, R., Sefriani, R., & Jafnihirida, L. (2021). Time Management and Procrastination During Online Learning. *KnE Social Sciences*, 635-642. <https://doi.org/10.18502/kss.v6i2.10021>.
- [6] Salsabila Salsabila, Moh. Zamili, & Alhamuddin Alhamuddin. (2022). Utilization of Online Learning Media During the Pandemic Period in Higher Education . *Review of Islamic Studies*, 1(2), 101-110. <https://doi.org/10.35316/ris.v1i2.422>.
- [7] Basa, Z. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.461>.
- [8] Jafnihirida, L., & Husna Arsyah, R. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Model Pembelajaran Number Head Together . *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia Padang*, 9(1), 13–18. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i1.107>.
- [9] Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngarining 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781–790. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- [10] Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, Vol. 19, No. (1), 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>.
- [11] Ma'ruf, M., Marisda, D. H., & Handayani, Y. (2019). The Basic Physical Program Based on Education Model Online Assisted by Alfa Media to Increase Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032068>.
- [12] Riduwan. (2020). *Dasar Dasar Statistika* (16th ed.). Alfabeta.
- [13] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- [14] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi* (Sutopo (ed.); 10th ed.). Alfabeta.
- [15] Zulfikar. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>.
- [16] Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>.
- [17] Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- [18] Rusyan, T., Winarni, W., & Hermawan, A. (2020). *Seri Pembaharuan Pendidikan Membangun Kelas Aktif dan Inspiratif* (1st ed.). Deepublish.
- [19] Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Prosiding Seminar Nasional FKIP UMSIDA*, 1(3), 13–34. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>.
- [20] Permatasari, D., Amirudin, & Sittika, A. J. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3704–3714. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1082>.
- [21] Novita, Kejora, M. T. B., & Akil. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran PAI di

- Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2961–2969. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1070>.
- [22] Pratidiana, D., & Rosdianwinata, E. (2021). Keefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 14(1), 25–40. <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v14i1.9337>.
- [23] Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>.
- [24] Munir. (2017). *Pembelajaran Digital* (Desember). Alfabeta. [http://file.upi.edu/Direktori/Fpmipa/Prodi\\_Ilmu\\_Komputer/196603252001121-Munir/Buku/Pembe lajaran Digital](http://file.upi.edu/Direktori/Fpmipa/Prodi_Ilmu_Komputer/196603252001121-Munir/Buku/Pembe%20lajaran%20Digital).
- [25] Nafsi, L. L., & Trisnawati, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer Mahasiswa Administrasi Perkantoran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 38–52. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>.
- [26] Nugraha, S. A., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>.