



## Studi Kasus: Penerapan Tema Menjadi Warga Digital Tular Nalar dalam Pembelajaran di Sekolah Melalui *Flipped Classroom*

Heni Mulyati, Catur Yoga Meiningdias\*

*Masyarakat Anti Fitnah Indonesia, Jakarta Timur, Indonesia*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 13/8/2022

Revised : 30/11/2022

Published : 21/12/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2

No. : 2

Halaman : 123 - 132

Terbitan : **Desember 2022**

### ABSTRAK

Banyaknya hoaks yang beredar di masyarakat menjadi salah satu masalah di era banjir informasi saat ini. Salah satu upaya menangkal peredaran hoaks adalah berpikir kritis. Mafindo melalui situs tularnalar.id berupaya mengedukasi masyarakat agar mampu berpikir kritis melalui delapan tema spesifik. Salah satu tema yang diangkat dalam situs Tular Nalar yaitu Menjadi Warga Digital. Artikel ini merupakan studi kasus penerapan tema Menjadi Warga Digital dalam pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran yang menjadi penerapan adalah informatika kelas X. Penulis melakukan perubahan pola lama pembelajaran ke pola baru yang lebih dinamis dan memanfaatkan teknologi secara daring. Penulis mengintegrasikan materi dan video yang ada pada situs Tular Nalar dengan pembelajaran di sekolah melalui model flipped classroom atau kelas terbalik. Terdapat sejumlah pertanyaan untuk dijawab peserta didik. Peserta didik secara mandiri membaca, mengamati, merefleksi, hingga memberikan opininya dalam ruang digital. Hasilnya adalah peserta didik paham bagaimana perilaku etis komunikasi di media sosial dan mampu menjawab pertanyaan di dalam kolom komentar. Selain itu, peserta didik mengajukan pertanyaan dan menyampaikan opini di ruang diskusi Google Meet. Interaksi yang terbentuk tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

**Kata Kunci :** Pembelajaran; Peserta didik; Warga digital.

### ABSTRACT

The number of hoaxes circulating in the community is one of the problems in the current era of information floods. One of the efforts to prevent the spread of hoaxes is critical thinking. Mafindo through the tularnalar.id website seeks to educate the public to be able to think critically through eight specific themes. One of the themes raised on the Tular Nalar website is Internet and Active Citizenship. This article is a case study of the application of the theme of Internet and Active Citizenship in learning in schools. The subject that is applied is class X informatics. The author changes the old pattern of learning to a new pattern that is more dynamic and utilizes online technology. The author integrates materials and videos on the Tular Nalar website with learning in schools through a flipped classroom model. Students independently read, observe, reflect, and give their opinions in the digital space. The result is that students understand how to communicate ethically on social media and are able to answer questions in the comments column. In addition, students ask questions and express opinions in the Google Meet discussion room. The interactions formed can improve students' critical thinking skills.

**Keywords :** Learning; Students; Digital Citizens.

© 2022 Jurnal Riset Public Relations Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

### Perkembangan Internet dan Permasalahannya

Indonesia merupakan negara dengan penetrasi internet yang tinggi dibanding negara-negara di Asia Tenggara. Annur (2021) dalam tulisannya di Databoks.katadata mengungkap bahwa penetrasi *internet 4G* di Indonesia menduduki peringkat keempat pada tahun 2020 sebesar 54%. Bank Dunia melaporkan jaringan akses *internet* untuk *mobile broadband* di Indonesia telah berkembang pesat selama beberapa dekade terakhir.

Besarnya pengguna *internet* di Indonesia diperkuat dengan data We are Social (2020) yang menyebutkan per Januari terdapat 175,4 juta pengguna internet. Terjadi peningkatan jumlah pengguna *internet* antara tahun 2019 dan 2020 sebesar 25 juta atau 17%. Koneksi seluler yang dilakukan adalah 338,2 juta yang meningkat 15 juta atau 4,6% dibanding tahun sebelumnya. Jumlah koneksi seluler ini setara dengan 124% dibandingkan jumlah populasi penduduk Indonesia.

Banyaknya masyarakat yang mengakses internet dan melakukan koneksi internet menjadikan situasi ini dalam banjir informasi. Wahyudi (2021) menyatakan dalam artikelnya di Kompas bahwa siapa yang menguasai informasi akan menguasai dunia. Namun di era banjir informasi saat ini, banyaknya informasi nyatanya justru bisa membuat kebingungan, kecemasan, tidak berdaya, hingga lelah mental. Hal ini berdampak pada banyaknya informasi yang harusnya bisa membantu membuat keputusan lebih baik, justru membuat sebagian orang makin sulit membuat keputusan.

Banjir informasi memunculkan beberapa permasalahan, di antaranya kejahatan siber dan hoaks yang beredar di masyarakat. Sukoyo (2021) dalam tulisannya di Berita Satu menyatakan bahwa pada tahun 2019, BSSN melaporkan adanya 290 juta kasus serangan siber. Jumlah tersebut 25% lebih banyak dibandingkan tahun sebelumnya ketika kejahatan siber yang menyebabkan kerugian sebesar US\$ 34,2 miliar di Indonesia.

Pandemi *Covid-19* tidak surutkan pembuat hoaks menyebarkan informasi palsu kepada masyarakat. Laporan yang dirilis Kominfo (2021) terkait dengan penanganan sebaran isu hoaks *Covid-19* pada periode 23 Januari 2020-22 Juli 2021 ditemukan 1.786 hoaks dan 767 hoaks yang mendapatkan penegakan hukum. Litbang Mafindo (2021) dalam laporan semester pemetaan hoaks *Covid-19* tahun 2020-2021 menyebutkan pada semester 1 tahun 2020 ada 492 hoaks, semester 2 tahun 2020 berjumlah 296 hoaks, dan semester 1 tahun 2021 terdapat 262 hoaks.

Hoaks tidak hanya berdampak pada masyarakat yang mengalami kebingungan ketika menerima informasi, namun juga mengancam jiwa seseorang. Peristiwa ini sempat terekam Kompas dalam artikelnya. Kasus kematian karena percaya hoaks *Covid-19* terjadi di Jakarta Timur dan Depok. Hal ini berdampak pada penolakan terhadap penanganan medis yang seharusnya diterima dan mendapatkan bantuan medis ketika kondisi sudah terlambat (Rahayu, 2021).

### Kurikulum Tular Nalar Dorong Kemampuan Berpikir Kritis untuk Tangkal Hoaks

Salah satu cara menangkal hoaks dengan berpikir kritis. Mensesneg Pratikno dalam Hardi (2020) yang dimuat dalam Media Indonesia menyatakan bahwa pada masa pandemi *Covid-19* banyak informasi yang beredar di masyarakat. Benar tidaknya informasi yang diterima harus disikapi dengan berpikir kritis agar tidak terjebak dengan informasi hoaks atau bohong.

Hal inilah yang mendorong Mafindo untuk menyusun kurikulum Tular Nalar yang dituangkan dalam situs [www.tularnalar.id](http://www.tularnalar.id). Astuti, Mulyati, dan Lumakto (2020) menjabarkan kurikulum dalam delapan tema, tiga *level*, dan delapan kompetensi. Kurikulum dikembangkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta pada *level* tahu, tanggap, dan tangguh. Penyusunan kurikulum didukung oleh delapan ahli yang memiliki kepakaran di bidang masing-masing.

### Guru di Era Digital

Salah satu subjek yang dapat menggunakan kurikulum Tular Nalar adalah guru di sekolah. Kurikulum Tular Nalar menjadi alternatif bagi guru untuk menggunakan situs [www.tularnalar.id](http://www.tularnalar.id) sebagai media pembelajaran.

Peran guru di era digital menjadi penting mengingat peserta didik telah berinteraksi dengan dunia digital dalam kesehariannya. Kondisi ini menuntut adanya adaptasi kurikulum dan perubahan kebijakan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kemendikbud (2017) menyusun materi pendukung literasi *digital* dalam gerakan literasi nasional. Pada materi tersebut dijabarkan pembahasan mengenai literasi *digital* sebagai kecakapan hidup, gerakan literasi *digital* di sekolah, gerakan literasi digital di keluarga, dan gerakan literasi digital di masyarakat.

Pada sistem pendidikan nasional, pemerintah melakukan perubahan melalui Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Melalui Permendikbud tersebut dinyatakan bahwa pelajaran informatika masuk pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Hal ini menunjukkan adanya perhatian pemerintah dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi *digital* terhadap peserta didik. Mengingat hasil riset yang dilakukan Katadata dan Kominfo (2020) menunjukkan bahwa literasi *digital* di Indonesia belum dapat dikatakan baik. Skor indeks paling tinggi adalah 5 sedangkan literasi *digital* Indonesia berada sedikit di atas angka 3.

### **Model Pembelajaran *Flipped Classroom***

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di sekolah adalah *flipped classroom* (kelas terbalik). Tahun 2006, Jonathan Bergman dan Aaron Sams (2012) yang merupakan guru kimia di Colorado, mulai menggunakan pembelajaran online untuk memberikan pengajaran kepada siswa mereka yang sering absen.

Pada dasarnya, konsep *flipped classroom* adalah sistem belajar yang berlangsung di kelas kemudian menjadi belajar yang dilakukan di rumah, dan pekerjaan rumah atau tugas yang seharusnya dikerjakan di rumah, akan diselesaikan di kelas.

Model pembelajaran *flipped classroom* ini merupakan teknologi pendukung ilmu pedagogi yang memiliki dua komponen yaitu menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran langsung di luar kelas melalui video pembelajaran dan kegiatan pembelajaran interaktif di dalam kelas.

Efektivitas *flipped classroom* telah dibuktikan pada penelitian di Indonesia. Imania dan Bariah (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *mobile learning* dengan *model flipped classroom* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hal-hal tersebut di atas menjadi landasan penulis untuk melihat bagaimana penerapan model *flipped classroom* pada pembelajaran dan apakah model pembelajaran *flipped classroom* cocok untuk digunakan pada penerapan kurikulum Tular Nalar di sekolah. Penulis menyinergikan antara *flipped classroom* dengan kurikulum Tular Nalar. Dari delapan tema yang ada, penulis mengambil satu tema yaitu Menjadi Warga Digital. Kompetensi yang digunakan adalah memproses informasi pada *level* tanggap.

## **B. Metode Penelitian**

Penulis menggunakan metode studi kasus dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Studi kasus merupakan penelitian kualitatif yang dikutip dari Departemen Pendidikan Nasional (2008) memiliki ciri sebagai berikut: (1) Menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data, (2) Memiliki sifat deskriptif analitik, (3) Tekanan pada proses bukan hasil, (4) Bersifat induktif, dan (5) Mengutamakan makna.

Menurut Heale dan Twycross dalam Sitepu (2019) bahwa studi kasus merupakan metode penelitian dalam studi sosial dan dianggap sebagai penyelidikan intensif dan sistematis terhadap satu individu, kelompok, komunitas atau unit lain dimana peneliti memeriksa data mendalam yang berkaitan dengan beberapa variabel.

Yin (2018) mengungkapkan bahwa studi kasus digunakan untuk menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa tentang serangkaian peristiwa kontemporer dimana peneliti memiliki sedikit atau tanpa kendali. Studi kasus digunakan untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan deskripsi secara luas dan mendalam dari beberapa fenomena sosial.

Sugiyono (2016) menjabarkan bahwa dalam studi kasus peneliti mengeksplorasi mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, pada satu atau lebih orang. Kasus tersebut terikat oleh waktu dan aktivitas. Peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan. Yin menyatakan bahwa "*case study research comprises an all-encompassing mode of inquiry, with its own logic of design, data collection techniques, and specific approaches to data analysis*" (Yin, 2018).

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Kurikulum Tular Nalar

Gambaran kurikulum Tular Nalar ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Delapan tema, tiga level, dan delapan kompetensi kurikulum Tular Nalar  
(Astuti, S. I., Mulyati, H., & Lumakto, 2020)

Tema	Level	Kompetensi
1. Berdaya Internet	1.Tahu	1.Mengakses
2. Internet dan Ruang Kelas	2.Tanggap	2.Mengelola Informasi
3. Internet dan Kesehatan	3.Tangguh	3.Mendesain Pesan
4. Menjadi Warga Digital		4.Memproses Informasi
5. Internet dan Keluarga		5.Berbagi Pesan
6. Internet Damai		6.Membangun Ketangguhan Diri
7. Internet dan Siaga Bencana		7.Perlindungan Data
8. Internet Merangkul Sesama		8.Kolaborasi

Kurikulum Tular Nalar memiliki delapan tema yang dapat digunakan siapa saja dan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Setiap tema dalam kurikulum terdiri atas tiga *level* dan delapan kompetensi. Pada setiap kompetensi tersebut dibagi lagi dalam tiga *level*. Tahu bermakna aktivitas memperkuat dan mengembangkan diri literasi media dan *digital*, tanggap bermakna mampu merespons dan menjawab isu terkait isu dalam dunia literasi *digital* dan tangguh bermakna mampu merespons sebuah tantangan yang lebih besar eskalasinya serta berkolaborasi dan merangkul semua kalangan untuk berpartisipasi dalam merespons situasi. Dengan demikian, dalam satu tema terdapat 24 keluaran pembelajaran yang berbeda.

Studi kasus yang diangkat penulis mengambil tema Menjadi Warga *Digital*. Kompetensi yang digunakan penulis adalah memproses informasi pada *level* tanggap. Pada kompetensi ini kemampuan yang diharapkan muncul adalah menganalisis data. Peserta didik diharapkan mampu memberikan respons berupa analisis tentang data, informasi, dan konten *digital*.

Bulan April 2021, guru Madrasah di DKI Jakarta mendapatkan undangan untuk mengikuti kegiatan Webinar Tular Nalar dari Persatuan Guru Madrasah Indonesia (PGMI) yang bekerja sama dengan MAARIF Institute dan Mafindo. Penulis menjadi salah satu peserta dalam kegiatan tersebut yang mengampu mata pelajaran informatika di sekolah.

Terdapat salah satu bab dalam pelajaran informatika, yaitu Dampak Sosial Informatika. Pada bab ini peserta didik kelas X akan belajar mengenai dampak informatika dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai bidang seperti ekonomi, hukum, dan keterbukaan informasi dan hal ini sesuai dengan tema Menjadi Warga *Digital* yang ada di situs Tular Nalar. Selain materi webinar, juga disediakan materi-materi dan rancangan kurikulum yang dapat dipelajari dan diunduh untuk melatih peserta didik untuk berpikir kritis serta membuat pembelajaran yang seru dan interaktif di situs Tular Nalar.

*Flipped classroom* merupakan model pembelajaran dimana guru menyiapkan materi atau sumber belajar atau bahan ajar yang berupa video, gambar, dokumen, atau dalam bentuk digital lainnya dimana peserta didik dapat mengakses secara online menggunakan media teknologi seperti komputer, *notebook*, *smartphone*, *tablet*, dan lain-lain. Pelaksanaan pembelajaran model *flipped classroom* berbasis *web blog* yang dilakukan:

Pra pembelajaran (Tahap 1 – Flipped Classroom) yaitu guru menyiapkan materi dengan memasukkan (*embeded*) Youtube Tular Nalar ke dalam *web blog* dan memasukan materi dan pertanyaan yang akan diberikan ke peserta didik, guru menugaskan peserta didik untuk mencari artikel dengan kata kunci “Menuju Kewargaan Digital” di *web blog* <https://www.caturyogam.info>, peserta didik mempelajari materi pelajaran dalam bentuk artikel yang telah ter-*embeded* video dan materi yang telah disediakan oleh guru pada halaman *web blog* tersebut, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada artikel tersebut pada kolom komentar.

Awal pembelajaran (Tahap 2 - *Flipped Classroom*) yaitu peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada artikel setelah mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru melalui *web blog*, guru memeriksa jawaban peserta didik dari komentar *web blog* dan memberikan beberapa umpan balik pada jawaban peserta didik.

Kegiatan Pendahuluan (10 menit *Google Meet* pada Jam Pelajaran Informatika) yaitu guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa, guru memberikan salam, menyapa, kemudian memulai kegiatan, dan absensi kehadiran peserta didik, guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan etika menggunakan media sosial.

Kegiatan inti yaitu disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Kegiatan inti pada model pembelajaran *flipped classroom*.

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 3 saat Google Meet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi di Google Meet bersama teman dan guru mengenai berbagai masalah dalam bentuk pertanyaan yang telah mereka jawab di komentar <i>web blog</i> saat melakukan pembelajaran mandiri di rumah, serta membuat beberapa pertanyaan untuk didiskusikan bersama teman dan guru.</li> <li>• Guru membimbing peserta didik selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pelajaran dari pertanyaan-pertanyaan yang ada.</li> <li>• Peserta didik melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan umpan balik dari guru.</li> </ul>

Kegiatan Penutup (10 menit) yaitu melakukan umpan balik atau refleksi dan *review* mengenai materi yang telah dipelajari, guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berkinerja dengan baik saat kegiatan belajar dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, guru meminta ketua kelas untuk menutup kegiatan belajar mengajar.

**Data Peserta Didik**

Peserta didik yang mengisi form dari guru adalah 210 orang dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.** Peserta didik yang mengisi *form* guru.

Kelas	Jumlah Peserta Didik
X IPA 1	36
X IPA 2	36
X IPA 3	36
X IPS 1	36
X IPS 2	36
X Agama	30
<b>Total keseluruhan</b>	<b>210</b>

**Analisis Jawaban Peserta Didik di *Web Blog***

Berikut analisis jawaban peserta terhadap setiap pertanyaan yang diberikan guru:

Untuk jawaban dari pertanyaan nomor 1 “Bagaimana tanggapan kamu tentang sikap Ibob yang selalu mengganggu Kris?” yaitu hasilnya 210 peserta didik menjawab tepat pertanyaan yang dimaksud. Jawaban yang tepat adalah kurangnya etika yang dimiliki oleh Ibob dalam berkomunikasi. Ibob mengganggu Kris dan berupaya membuyarkan konsentrasinya.

Jawaban dari pertanyaan nomor 2 “Berdasarkan video yang ditayangkan, apa saja tips komunikasi di media sosial?” yaitu hasilnya 205 peserta didik yang menjawab tepat dan lima peserta didik menjawab berbeda. Jawaban yang tepat adalah etika tersebut di antaranya bersikap empati, memilah dan memilah informasi sebelum dibagikan, dan tidak mudah terhasut dalam informasi yang tidak jelas. Sedangkan jawaban yang belum tepat

yaitu jangan *toxic*, jangan scam, jangan gampang kena *salty*, sopan, dan bersikap baik. Tips lainnya: sebelum share lebih baik mencari terlebih dahulu kebenarannya, memberikan informasi yang memiliki referensi jelas, dan selalu memperhatikan penggunaan kalimat. Selain itu, jangan mudah percaya berita sekilas dilihat, lebih baik ditelaah sampai ke akar-akarnya.

Jawaban dari pertanyaan nomor 3 “Hal penting dalam menggunakan media sosial adalah empati. Mengapa hal ini menjadi penting?” yaitu hasilnya 210 peserta didik menjawab tepat. Jawaban yang tepat adalah empati merupakan kemampuan agar bisa mengerti ataupun memahami apa yang orang lain rasakan dan lihat dari segi emosional. Tidak menyakiti perasaan orang dan menghargainya di media sosial karena kita tidak berkomunikasi dengan mesin, tapi kita berinteraksi dengan manusia yang memiliki perasaan emosional. Peserta didik kelas X sepakat bahwa empati penting dalam bermedia sosial agar tidak menyakiti perasaan orang lain.

Jawaban dari pertanyaan nomor 4 “Pernahkah kamu mendapatkan informasi hoaks di media sosial? Apa yang kamu lakukan terhadap informasi tersebut?” yaitu hasilnya 210 peserta didik menjawab tepat. Jawaban yang tepat adalah seluruh peserta didik pernah mendapatkan informasi hoaks. Hal yang dilakukan peserta didik yaitu tidak menyebarkan hoaks, menghentikan informasi hoaks, abaikan dan mencari fakta kebenarannya, mengkonfirmasi kembali bahwa berita itu hoaks bila terlanjur menyebar hoaks, *me-report* atau melaporkan hoaks kepada pemilik aplikasi media sosial, dan memblokir akun penyebar hoaks.

Jawaban dari pertanyaan nomor 5 “Aturan apa saja yang berlaku dan mengatur pengguna media sosial?” yaitu hasilnya 200 peserta didik menjawab tepat dan 10 peserta didik menjawab berbeda dari yang dimaksud. Jawaban yang tepat adalah Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Jawaban yang belum tepat yaitu tetap bijak menjaga etika berkomunikasi di media sosial, aturan yang berlaku tentu saja etika dan menjaga ketikan, menghargai pendapat dari orang lain, jangan menyebarkan berita yang belum kita ketahui kebenarannya, waspada kepada orang asing, tidak menyebarkan informasi pribadi ke publik, dan menjaga etika.

Jawaban dari pertanyaan nomor 6 “Pernahkah kamu mendengar atau membaca kasus terkait dengan pelanggaran aturan dalam bermedia sosial? Apa yang sebaiknya dilakukan agar hal tersebut tidak terjadi?” yaitu hasilnya 210 peserta didik menjawab tepat. Jawaban yang tepat adalah menjadi pelajaran buat kita agar selalu berhati-hati dalam *mem-posting*, memberikan komentar, dan menyebarkan informasi dalam menggunakan media sosial. Bijak dan selalu beretika dalam berkomunikasi di Media Sosial. Peserta didik sepakat untuk melakukan saring informasi sebelum sharing atau membaginya kepada orang lain.

Lalu jawaban dari pertanyaan nomor 7 “Jenis informasi atau unggahan seperti apa yang termasuk dalam melanggar aturan, norma, dan hukum yang berlaku?” yaitu hasilnya 210 peserta didik menjawab tepat. Jawaban yang tepat adalah Pasal 27 UU ITE melarang konten media sosial yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, dan muatan pemerasan atau pengancaman.

Jawaban dari pertanyaan nomor 8 “Apa yang bisa kita lakukan jika menemukan informasi di media sosial yang melanggar aturan hukum yang berlaku?” yaitu hasilnya 205 peserta didik menjawab tepat dan lima peserta didik menjawab berbeda dari yang dimaksud. Jawaban yang tepat adalah dengan mengirim pesan pribadi kepada si penyebar informasi mengingatkan bahwa pesan yang dikirim tersebut tidak benar, dengan mengirimkan tautan klarifikasi di grup WA dan menjelaskan isinya dengan sopan, atau menjelaskan secara tatap muka kepada pengirim pesan agar bisa pilih pilih pesan dengan bijak. Selain itu, melaporkan adanya hoaks pada *platform* media sosial, pihak berwajib, dan melakukan periksa fakta.

### **Analisis Diskusi pada Kelas Google Meet**

Berikut hasil analisis diskusi pada kelas *Google Meet* setelah peserta didik mengisi *web blog* yaitu pertama, dari keseluruhan kelas nampak peserta didik yang aktif dan antusias mengikuti sesi online dengan mengajukan pertanyaan kepada guru dan peserta didik yang lain. Kedua, berikut pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik pada sesi *Google Meet* di antaranya pertama, bagaimana cara mendeteksi informasi yang tersebar di Whatsapp itu hoaks atau bukan, karena sekarang banyak informasi yang memberikan kuota *internet* dengan mengklik *web* tersebut. Kedua, apa bedanya *spam* dan phising?. Ketiga, bagaimana caranya agar akun Whatsapp kita tidak dapat diundang begitu saja oleh orang lain dalam satu grup?.

Keempat, Bagaimana cara yang baik untuk menegur seseorang yang lebih tua dari kita mengenai penyebaran hoaks?. Yang kelima, apakah harus menggunakan nama identitas atau nama asli di media sosial?. Keenam, bagaimana cara mengatasi *smartphone* atau *notebook* kita yang tanpa sengaja klik link spam atau phising sehingga membuat perangkat kita lemot?

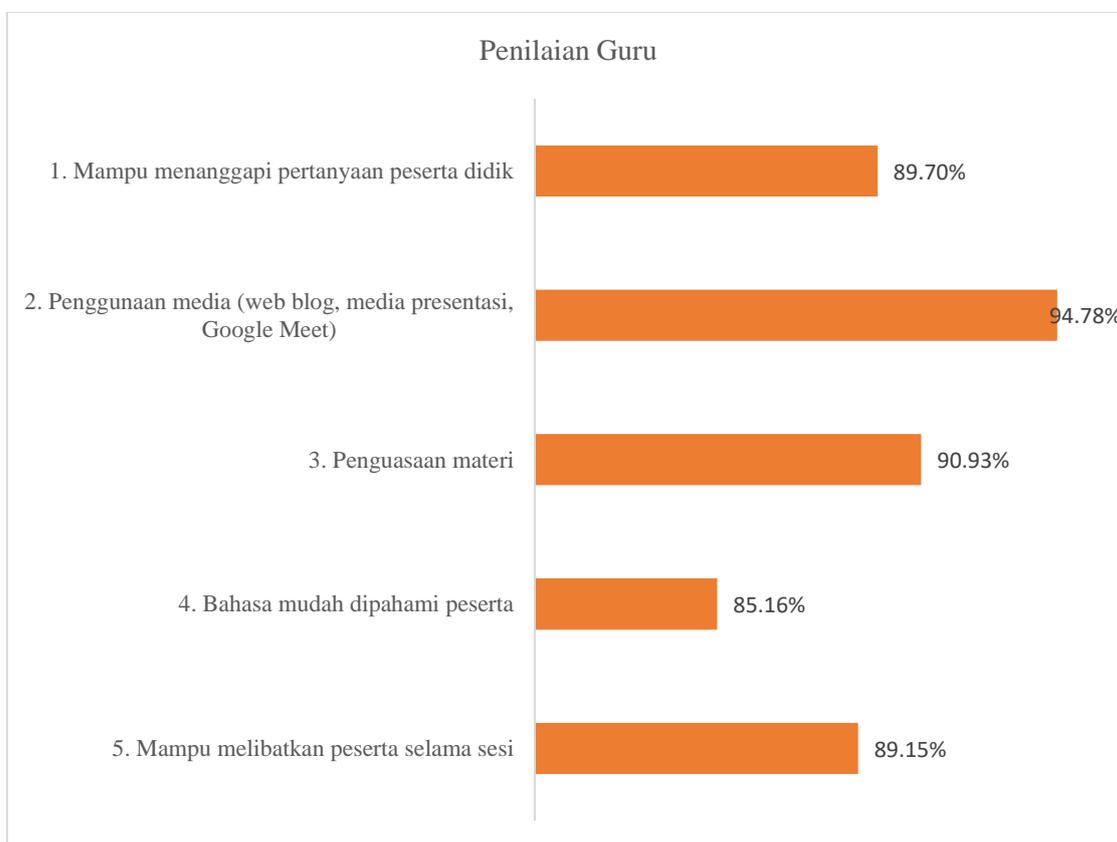
Temuan menarik dalam sesi diskusi di *Google Meet* yaitu selama pandemi peserta didik banyak yang mendapatkan informasi hoaks berupa subsidi penerimaan kuota bagi siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa hoaks telah menyasar siapa saja termasuk peserta didik.

### Analisis Evaluasi Proses

Penulis membagikan kuesioner untuk menilai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Terdapat tiga bagian yang dinilai oleh peserta didik yaitu penilaian terhadap guru, penyelenggaraan kelas, pesan dan kesan, dan aktivitas yang diterapkan anak setelah pembelajaran di kelas. Peserta didik yang mengisi kuesioner evaluasi proses adalah 182 orang yang terdiri atas 60 laki-laki dan 122 perempuan.

### Evaluasi terhadap Guru

Hasil penilaian peserta didik terhadap guru sebagai berikut:

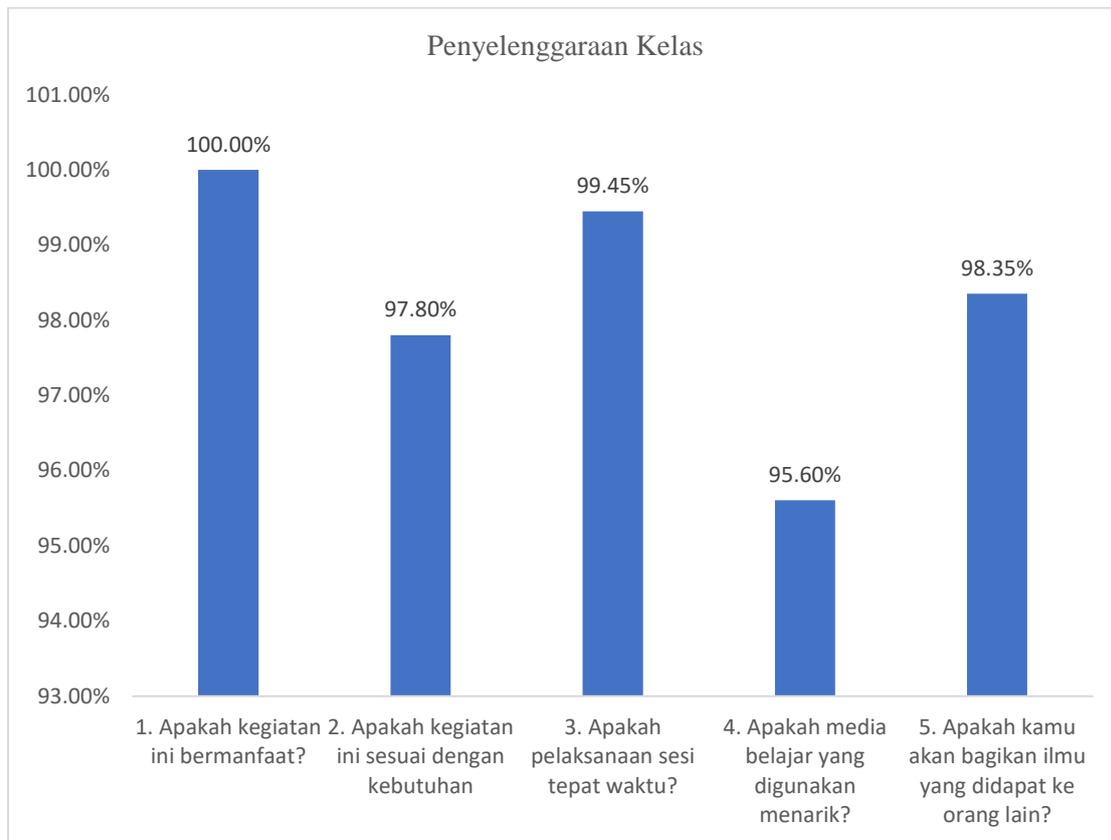


**Gambar 1.** Penilaian peserta didik terhadap guru

Berdasarkan penilaian terhadap guru diperoleh 89,7% peserta didik merasa guru mampu menanggapi pertanyaan peserta didik. 94,78% peserta didik merasa penggunaan media (*web blog*, media presentasi, *Google Meet*) sudah baik. 90,93% peserta didik merasa guru sudah menguasai materi. 85,16% peserta didik merasa bahasa yang digunakan guru telah dipahami. Sebanyak 89,15% peserta didik merasa guru mampu melibatkan peserta didik selama pembelajaran.

### Penyelenggaraan Kelas

Penilaian peserta didik terhadap penyelenggaraan kelas sebagai berikut:



**Gambar 2.** Penilaian peserta didik terhadap penyelenggaraan kelas

Diperoleh 100% peserta didik merasa kegiatan ini bermanfaat. 97,8% peserta didik merasa kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan. 99,45% peserta didik merasa pembelajaran tepat waktu. 95,6% peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan menarik. 98,35% peserta didik akan membagikan ilmu yang diperoleh kepada orang lain.

### Pesan dan Kesan Peserta Didik

Secara umum peserta didik merasa proses pembelajaran sudah memuaskan. Pesan dan kesan yang disampaikan peserta didik di antaranya:

*“Saran saya mungkin jika ada tugas di mapel ini mungkin sedikit diperpanjang waktunya dan untuk penjelasan yang disampaikan di Google meet tidak ada perbaikan dan semuanya jelas juga bisa dipahami. Terima kasih pak semoga selalu bermanfaat ilmunya aaamiin.”*

*“Menurut saya, cara penyampaian materi ini sudah jelas dan media belajarnya sangat menarik sehingga mudah dipahami.”*

*“Materi mudah diakses dan mudah dipahami.”*

### Aktivitas Peserta Didik setelah Pembelajaran

Hasil evaluasi proses menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menerapkan terkait dengan penggunaan media sosial dan internet. Berikut beberapa hal yang dilakukan peserta didik:

*“Mencari informasi dari sumber terpercaya, mengikuti aturan yang ada, dan tidak berlebihan.”*

*“Menggunakan empati dalam berkomunikasi di media sosial, memilah informasi agar tidak kena hoaks.”*

*“Menjaga privasi lebih aman dengan tidak mengumbarnya ke sosmed.”*

“Dengan cara mencari tahu berita di media/web yang terpercaya dan beretika di sosmed dengan tidak mengomentari hidup orang lain, tidak mengurus orang lain, lebih memilih dan menyaring informasi informasi agar tidak terpengaruh hoaks.”

“Hal nyata yang saya lakukan adalah menjadi lebih waspada lagi dalam berinternet. Dengan cara mengganti password yang kata-katanya lebih rumit lagi, lalu mengaktifkan verifikasi dua langkah, dll.”

#### D. Kesimpulan

Setelah mempelajari materi Kewargaan *Digital* yang Berdaulat pada *web blog* guru, peserta didik dapat dengan tepat memahami materi Etika Berkomunikasi di Media Sosial dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar pada kolom komentar. Selain itu, peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyampaikan opininya pada diskusi di *Google Meet*.

Diskusi berlangsung interaktif dan nampak antusias peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik menceritakan pengalamannya dan pengalaman orang lain dalam menggunakan media sosial. Selain itu, peserta didik tahu apa saja yang harus dilakukan kepada diri sendiri dan orang lain saat menerima informasi hoaks. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap setiap informasi yang di terima di internet atau media sosial.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dapat digunakan untuk tema Menjadi Warga *Digital* yang diambil dari kurikulum Tular Nalar. Model ini dapat mendorong penulis atau peneliti lainnya untuk dapat menerapkan tema-tema lain kurikulum Tular Nalar pada proses pembelajaran di sekolah.

#### Daftar Pustaka

- Annur, C., M. (2021). *Penetrasi Internet 4G Indonesia Peringkat Keempat Tertinggi di Asia Tenggara*. Databoks Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/31/penetrasi-internet-4g-indonesia-peringkat-keempat-tertinggi-di-asia-tenggara>
- Astuti, S. I., Mulyati, H., & Lumakto, G. (2020). In search of Indonesian-based digital literacy curriculum through TULAR NALAR. *LPPM Universitas Islam Bandung*.
- Hardi, A. T. (2020). *Mensesneg: berpikir kritis agar tak terjebak hoax saat wabah*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/311978/mensesneg-berpikir-kritis-agar-tak-terjebak-hoax-saat-wabah>
- Imania, K. A., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Petik*, 6(2), 45–50. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>
- Jonathan Bergmann, A. S. (2012). Flipp Your Classroom. In *Media Pembelajaran*.
- Kemendikbud. (2017). *Materi pendukung literasi digital: gerakan literasi nasional*. Kemendikbud.
- Kominfo, D. P. A. I. (2021). *Laporan isu hoaks*. Kominfo.
- Kominfo, K. &. (2020). *Status literasi digital Indonesia 2020 hasil survei di 34 provinsi*.
- Mafindo, L. (2021). *Mapping hoaks covid-19 tahun 2020-2021*. Mafindo.
- Nasional, D. P. (2008). *Pendekatan, jenis, dan metode penelitian pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahayu, K. Y. (2021, July 21). Hoaks covid-19 yang mematikan. *Kompas*. <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2021/07/21/hoaks-covid-19-yang-mematikan/>
- Sitepu, I. V. (2019). Studi kasus dalam penelitian pendidikan. In *research difficult?* (p. 53). UKI Press.
- Social, W. are. (2020). *Indonesian digital report 2020*. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>

Heni Mulyati *et al.* *Studi Kasus: Penerapan Tema Menjadi Warga Digital, ...* .

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. IKAPI.

Sukoyo, Y. (2021, April 20). Ancaman kejahatan siber di Indonesia terus meningkat. *Berita Satu*. <https://www.beritasatu.com/nasional/763011/ancaman-kejahatan-siber-di-indonesia-terus-meningkat>

Wahyudi, M. Z. (2021, June 28). Musibah dan berkah banjir informasi. *Kompas*. [https://www.kompas.id/baca/ilmupengetahuanteknologi/2021/06/28/musibahdanberkahbanjirinformasi/?status=sukses\\_login&statu\\_login=login&isVerified=false](https://www.kompas.id/baca/ilmupengetahuanteknologi/2021/06/28/musibahdanberkahbanjirinformasi/?status=sukses_login&statu_login=login&isVerified=false)

Yin, R. (2018). *Case study research description* (6th ed.). SAGE.