

## Integrasi QR Code untuk Literasi Kewarganegaraan Digital dan Pembelajaran Kritis Remaja Tulungagung

Ahmad Izzul Ito<sup>1\*</sup>, Dwi Agustina Rahayu<sup>2</sup>, Lovry Arindo Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Email: <sup>1</sup>esuro25@gmail.com, <sup>2</sup>dwtinayu@gmail.com, <sup>3</sup>lovryariando9@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>wsurasih@email.com @email.com

**Abstrak**– Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat literasi kewarganegaraan digital mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta mengkaji efektivitas integrasi QR Code dalam pembelajaran kritis. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan model *sequential explanatory*. Data kuantitatif diperoleh melalui angket skala Likert kepada 60 mahasiswa, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi selama implementasi pembelajaran berbasis QR Code. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, sedangkan analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi, kategorisasi, dan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 40 % mahasiswa berada pada kategori literasi tinggi dan 60 % pada kategori sedang, tanpa kategori rendah. Dimensi akses informasi dan etika digital menunjukkan capaian baik, namun kemampuan analisis dan evaluasi informasi masih perlu diperkuat. Implementasi lima tantangan berbasis QR Code terbukti meningkatkan keterlibatan, kemampuan verifikasi informasi, serta partisipasi etis mahasiswa dalam ruang digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi QR Code efektif sebagai strategi pedagogis untuk memperkuat literasi kewarganegaraan digital secara kritis dan kontekstual.

**Kata Kunci:** Literasi Kewarganegaraan Digital, Pembelajaran PPKn, Berpikir Kritis, Etika Digital

**Abstract**– This research aims to analyze the level of digital citizenship literacy of Pancasila and Citizenship Education students and examine the effectiveness of QR Code integration in critical learning. The research uses a mixed methods approach with a sequential explanatory model. Quantitative data was obtained through Likert scale questionnaires from 60 students, while qualitative data was collected through interviews and observations during the implementation of QR Code-based learning. Quantitative analysis uses descriptive statistics, while qualitative analysis is carried out through data reduction, categorization and triangulation. The research results show that 40% of students are in the high literacy category and 60% are in the medium category, without the low category. The dimensions of information access and digital ethics show good achievements, but the ability to analyze and evaluate information still needs to be strengthened. The implementation of five QR Code-based challenges has been proven to increase student engagement, information verification abilities, and ethical participation in the digital space. This research concludes that QR Code integration is effective as a pedagogical strategy to strengthen digital citizenship literacy critically and contextually.

**Keywords:** Digital Citizenship Literacy, Civics Education, Critical Thinking, Digital Ethics

### 1. PENDAHULUAN

Transformasi kehidupan di era digital telah mengubah pola interaksi sosial, akses informasi, dan bentuk partisipasi kewarganegaraan, terutama di kalangan remaja. Perkembangan teknologi informasi memperluas ruang publik ke dimensi digital sehingga konsep kewarganegaraan tidak lagi terbatas pada kepatuhan hukum dan partisipasi politik formal, tetapi juga mencakup kemampuan berpartisipasi secara aktif, etis, dan bertanggung jawab di ruang digital. Konsep ini dikenal sebagai *digital citizenship*, yang meliputi literasi digital, etika bermedia, keamanan digital, serta partisipasi sosial-politik berbasis teknologi [1]. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menuntut pembelajaran kewarganegaraan yang adaptif dan mampu membangun daya kritis peserta didik. Namun, kondisi literasi digital remaja di Indonesia masih menghadapi tantangan. Laporan Indeks Literasi Digital Indonesia 2023 oleh Kominfo dan Katadata Insight Center menunjukkan skor rata-rata 3,54 (kategori sedang), dengan aspek literasi kritis dan etika digital sebagai dimensi terendah. Pada tahun 2025, skor nasional masih berada pada kategori sedang (3,49), dengan keamanan digital sebagai aspek terlemah [2]. Data tersebut menunjukkan tingginya kerentanan remaja terhadap hoaks, penipuan daring, ujaran kebencian, dan perundungan siber. Artinya, peningkatan akses teknologi belum sepenuhnya diiringi kemampuan reflektif dan etis dalam penggunaannya.

Kondisi ini juga tampak di Kabupaten Tulungagung. Survei internal Dinas Pendidikan (2024) menunjukkan hanya 37% siswa SMA mampu mengidentifikasi hoaks secara tepat dan 23% memahami keterkaitan nilai Pancasila dengan fenomena digital. Temuan ini mengindikasikan kesenjangan antara penguasaan teknologi secara teknis dan literasi kewarganegaraan digital secara substantif. Pembelajaran PPKn yang masih normatif dan berbasis hafalan menjadi salah satu faktor lemahnya daya kritis remaja terhadap isu kebangsaan di ruang digital [3]. Sejumlah penelitian telah mengkaji integrasi teknologi dalam pembelajaran PPKn. Darmawan dan Nuryanti (2021) serta Septiani et al. (2022) menemukan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan keterampilan berpikir kritis

siswa [4]. Pentingnya literasi kewarganegaraan digital sebagai fondasi karakter warga negara abad ke-21 [5]. Sementara itu, hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan QR Code dalam pembelajaran SMA efektif meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah akses materi [6].

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada efektivitas media atau peningkatan motivasi belajar, belum secara spesifik mengkaji QR Code sebagai strategi pedagogis untuk mentransformasi literasi kewarganegaraan digital secara kritis. Selain itu, belum banyak kajian kontekstual di wilayah semi-urban seperti Tulungagung yang menempatkan QR Code sebagai instrumen reflektif untuk membangun kesadaran etis dan analisis informasi berbasis nilai kebangsaan. Dengan demikian, terdapat *research gap* pada aspek integrasi QR Code sebagai strategi pembelajaran kritis dalam konteks kewarganegaraan digital.

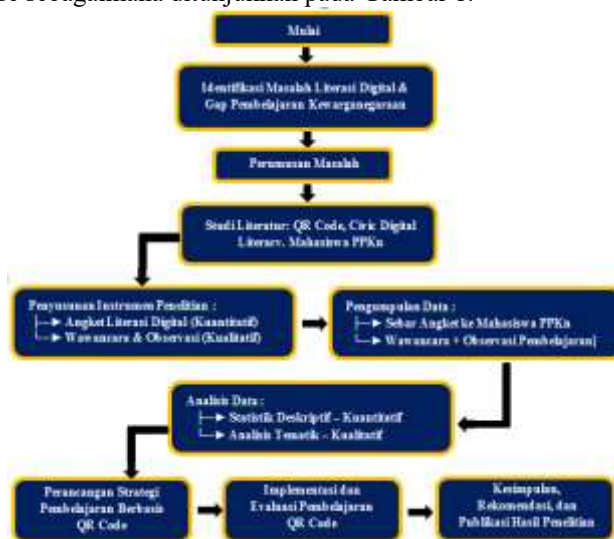
Di sisi lain, tingkat adopsi QR Code di Indonesia sangat tinggi. Data Bank Indonesia (2024) mencatat pengguna QRIS telah melampaui 50 juta dengan nilai transaksi lebih dari 42 triliun rupiah. Hal ini menunjukkan kesiapan masyarakat, termasuk pelajar, terhadap teknologi berbasis QR Code. Potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai jembatan antara pembelajaran konvensional dan literasi digital kritis [7]. Melalui QR Code, siswa dapat diarahkan mengakses dokumen konstitusi, berita terverifikasi, platform cek fakta, dan studi kasus aktual yang dirancang untuk mendorong analisis dan refleksi nilai.

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa perancangan strategi pembelajaran kewarganegaraan digital berbasis integrasi QR Code yang bersifat kritis dan kontekstual [8]. QR Code tidak hanya difungsikan sebagai alat akses cepat, tetapi sebagai medium pedagogis untuk mengarahkan proses verifikasi informasi, analisis isu, dan refleksi nilai kebangsaan. Pendekatan ini diharapkan mampu mentransformasi peran siswa dari konsumen informasi menjadi warga digital yang kritis dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kondisi literasi kewarganegaraan digital remaja di Tulungagung; (2) merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis QR Code dalam konteks PPKn; serta (3) mengkaji kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran etika digital siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian pendidikan kewarganegaraan digital berbasis teknologi sederhana. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menghasilkan model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi pada konteks serupa.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Desain dan Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan model *sequential explanatory design*, yaitu pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap awal yang dilanjutkan dengan pendalaman kualitatif untuk menjelaskan dan menginterpretasikan temuan statistik secara lebih komprehensif [9]. Pendekatan ini dipilih karena literasi kewarganegaraan digital tidak hanya dapat diukur melalui indikator numerik, tetapi juga perlu dipahami melalui pengalaman, refleksi, serta dinamika pembelajaran mahasiswa dalam konteks implementasi QR Code. Tahapan penelitian terdiri atas enam fase sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Pada tahap pertama, peneliti melakukan studi literatur terkait *digital citizenship* serta observasi awal pembelajaran PPKn untuk mengidentifikasi indikator literasi kewarganegaraan digital yang relevan. Tahap kedua adalah penyusunan instrumen angket berbasis skala Likert 1–5 yang mencakup empat dimensi: (1) akses informasi digital, (2) analisis dan evaluasi informasi, (3) etika dan keamanan digital, serta (4) partisipasi kewarganegaraan digital.

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *product moment*, sedangkan reliabilitas diuji melalui koefisien Cronbach's Alpha dengan batas minimal 0,70 [10]. Tahap ketiga adalah pengumpulan data kuantitatif kepada mahasiswa PPKn yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria mahasiswa aktif yang telah menempuh mata kuliah berbasis isu sosial digital. Tahap keempat dilakukan analisis statistik deskriptif (mean, median, standar deviasi) untuk menentukan kategori tingkat literasi (tinggi, sedang, rendah) berdasarkan distribusi skor empiris. Tahap kelima merupakan pendalaman kualitatif melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi pembelajaran berbasis QR Code. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi tantangan implementasi, respons mahasiswa, serta efektivitas strategi dalam mendorong berpikir kritis. Tahap terakhir adalah integrasi hasil kuantitatif dan kualitatif melalui teknik triangulasi untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan menyeluruh.

## 2.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

### A. Analisis Kuantitatif

Instrumen utama berupa angket skala Likert 1–5 dengan kategori sangat rendah (1) hingga sangat tinggi (5). Instrumen dikembangkan berdasarkan indikator literasi kewarganegaraan digital yang merujuk pada kajian teori dan penelitian terdahulu mengenai dimensi *digital citizenship* [11]. Teknik analisis meliputi: (1) Uji validitas dan reliabilitas instrument; (2) Statistik deskriptif (mean, median, modus, standar deviasi); (3) Kategorisasi tingkat literasi mahasiswa. Output yang dihasilkan berupa pemetaan tingkat literasi kewarganegaraan digital mahasiswa PPKn secara kuantitatif.

### B. Analisis Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi kelas selama implementasi QR Code dalam pembelajaran. Analisis dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Observasi difokuskan pada indikator berpikir kritis seperti kemampuan mengidentifikasi bias informasi, membandingkan sumber, melakukan verifikasi melalui platform cek fakta, serta menyusun argumentasi berbasis data [12]. Hasil analisis kualitatif diharapkan menghasilkan temuan tematik mengenai tantangan, peluang, dan desain strategi pembelajaran berbasis QR Code yang kontekstual. Terdapat pada tabel 2.1 sebagai berikut;

Tabel 1. Metode Analisis Penelitian

No	Pertanyaan Penelitian	Pendekatan	Teknik Analisis	Output
1	Tingkat literasi kewarganegaraan digital mahasiswa	Kuantitatif	Statistik deskriptif	Kategori literasi
2	Tantangan pembelajaran digital kritis	Kualitatif	Analisis tematik	Identifikasi hambatan
3	Strategi integrasi QR Code	Kualitatif	Reduksi & kategorisasi	Rekomendasi desain

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2025)

Secara keseluruhan, metodologi ini dirancang agar proses penelitian berlangsung sistematis, terukur, dan mampu menghasilkan model konseptual strategi pembelajaran kewarganegaraan digital berbasis QR Code yang aplikatif dan berbasis data empiris.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tingkat Literasi Kewarganegaraan Digital Mahasiswa PPKn

Dalam penelitian ini, melibatkan mahasiswa program studi PPKn semester 4 berjumlah 27 orang dan semester 2 berjumlah 33 orang Universitas Bhinneka PGRI dengan total keseluruhan berjumlah 60 mahasiswa. Hasil pengisian angket skala Likert oleh 60 mahasiswa PPKn menunjukkan distribusi kemampuan literasi kewarganegaraan digital tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Skor Literasi Kewarganegaraan Digital Mahasiswa

Dimensi Literasi	Skor Rata-rata	Interpretasi
Akses Informasi Digital	4,2	Mahasiswa mampu mengakses informasi digital dengan mudah, termasuk melalui QR Code, e-library, dan media sosial yang kredibel.
Analisis Informasi Digital	3,8	Mahasiswa mulai mampu membedakan fakta dan opini, namun masih perlu latihan lebih lanjut untuk analisis kritis terhadap berita dan postingan digital.

Evaluasi Informasi Digital	3,6	Mahasiswa dapat mengevaluasi keakuratan informasi, namun tingkat kewaspadaan terhadap hoaks masih perlu ditingkatkan.
Etika Digital	4,0	Mahasiswa umumnya memahami dan menerapkan prinsip etika digital dalam interaksi online.
Partisipasi Kewarganegaraan Digital	3,9	Mahasiswa aktif berdiskusi dan menyuarakan pendapat, tetapi tingkat partisipasi masih bervariasi.

### 3.1.1 Analisis Kuantitatif:

Rata-rata skor angket dihitung menggunakan rumus mean:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Dimana

- $X_i$  = skor setiap responden
- $N$  = jumlah responden (60 mahasiswa)

Berdasarkan kriteria penilaian, skor angket dikategorikan menjadi:

- **Tinggi:** 81–100 (24 mahasiswa, 40%)
- **Sedang:** 61–80 (36 mahasiswa, 60%)
- **Rendah:** <60 (0 mahasiswa, 0%)

Temuan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa (60%) berada pada kategori sedang. Artinya, literasi kewarganegaraan digital mahasiswa sudah cukup baik, namun masih terdapat ruang besar untuk peningkatan, khususnya dalam dimensi analisis dan evaluasi informasi digital. Menariknya, tidak ada mahasiswa yang masuk kategori rendah, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan dasar literasi digital sudah merata, meskipun belum maksimal. Jika dibandingkan antar dimensi, skor tertinggi ada pada akses informasi digital (4,2). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam menemukan dan memanfaatkan informasi digital melalui berbagai platform, termasuk pemanfaatan teknologi sederhana seperti QR Code yang semakin populer. Sebaliknya, skor terendah muncul pada evaluasi informasi digital (3,6). Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada kelemahan dalam aspek verifikasi, validasi, dan pengujian kredibilitas sumber informasi.

### 3.1.2 Analisis Kualitatif:

Hasil wawancara dan diskusi kelompok terarah (FGD) memperkuat data kuantitatif. Sebagian besar mahasiswa mengaku masih menghadapi tantangan ketika berhadapan dengan derasnya arus informasi di media sosial. Beberapa pola temuan kualitatif dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Kecenderungan mempercayai konten viral, Mahasiswa lebih sering percaya terhadap informasi yang banyak dibagikan (*viral*), ketimbang menelusuri sumber asli atau melakukan *fact-checking*. Fenomena ini menunjukkan adanya budaya instan dalam mengakses informasi, tetapi kurang diimbangi dengan sikap kritis. (2) Keterampilan analisis masih parsial, Walaupun sebagian mahasiswa sudah bisa membedakan antara fakta dan opini, mereka masih mengalami kesulitan ketika harus mengidentifikasi bias, framing media, atau kepentingan politik/ekonomi di balik suatu informasi. (3) Etika digital cukup terjaga, Pada dimensi etika, mahasiswa menekankan pentingnya sopan santun dalam komunikasi daring. Mereka berusaha untuk tidak menggunakan kata-kata kasar, menghindari plagiarisme, serta menjaga privasi ketika berbagi informasi. Namun, terdapat kasus sebagian mahasiswa yang masih menyebarkan konten tanpa melakukan filter etis terlebih dahulu. (4) Partisipasi digital bervariasi, Sebagian mahasiswa aktif dalam forum diskusi digital, misalnya grup *WhatsApp* akademik, *forum e-learning*, atau bahkan media sosial yang digunakan untuk isu-isu sosial. Namun, ada pula mahasiswa yang lebih pasif, cenderung hanya membaca tanpa memberikan kontribusi nyata.

### 3.1.3 Sintesis Hasil

Dari kombinasi data kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa literasi kewarganegaraan digital mahasiswa PPKn berada pada tingkat sedang hingga tinggi. Dimensi akses informasi dan etika digital menjadi kekuatan utama, sementara analisis dan evaluasi informasi digital menjadi titik lemah yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Kondisi ini sangat penting untuk ditindaklanjuti mengingat mahasiswa PPKn merupakan calon pendidik yang akan membimbing generasi berikutnya dalam menghadapi tantangan era digital. Jika kemampuan literasi kewarganegaraan digital mereka belum optimal, dikhawatirkan akan memengaruhi kualitas pembelajaran kewarganegaraan di sekolah. Oleh karena itu, penguatan keterampilan analisis kritis, *fact-checking*, dan evaluasi kredibilitas informasi perlu menjadi prioritas dalam program perkuliahan maupun pelatihan tambahan.

### 3.2 Tantangan dalam proses pembelajaran kewarganegaraan digital

Berdasarkan hasil pengisian angket, wawancara mendalam, dan diskusi kelompok terarah (FGD) dengan 60 mahasiswa PPKn Universitas Bhinneka Tulungagung, diperoleh temuan mengenai berbagai tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam proses pembelajaran kewarganegaraan digital, khususnya ketika mereka dituntut memahami isu-isu kewarganegaraan secara kritis. Tantangan tersebut dapat dikategorikan dalam tiga aspek utama: (1) tantangan teknis dan infrastruktur, (2) tantangan kognitif dan analitis, serta (3) tantangan afektif dan budaya digital.

Tantangan utama mahasiswa PPKn dalam pembelajaran kewarganegaraan digital adalah lemahnya keterampilan analisis kritis serta evaluasi informasi. Walaupun mereka memiliki kemampuan teknis mengakses informasi, namun keterampilan untuk mengolah, menafsirkan, dan mengkritisi informasi masih terbatas. Ditambah lagi, adanya kendala infrastruktur dan budaya digital yang pragmatis (lebih percaya pada yang viral) semakin memperbesar kesenjangan antara akses informasi dan kemampuan berpikir kritis. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada akses informasi digital, tetapi juga menekankan latihan *critical thinking*, *fact-checking*, serta pemahaman mendalam mengenai hak dan kewajiban warga negara di ruang digital.



#### 3.2.1 Jenis Tantangan dalam Kegiatan




Dalam kegiatan ini, digunakan lima jenis tantangan berbasis QR Code yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa serta kemampuan analisis kritis terhadap informasi di dunia maya. Berikut rincian tiap tantangan :

1. QR 1 (Fakta vs Hoaks)  
Mahasiswa diberikan artikel pendek melalui QR Code. Kelompok diminta untuk menentukan apakah informasi dalam artikel tersebut fakta atau hoaks dengan cepat. Tantangan ini bertujuan melatih kemampuan verifikasi informasi dan kesadaran terhadap hoaks.
2. QR 2 (Analisis Etika Digital)  
Mahasiswa menonton video singkat melalui QR Code, kemudian menuliskan etika digital yang dilanggar dalam video tersebut. Tantangan ini mengajarkan mahasiswa untuk memahami perilaku digital yang benar dan salah serta menumbuhkan kesadaran akan etika penggunaan media digital.
3. QR 3 (Polling Cepat)  
QR Code mengarahkan mahasiswa ke Google Form yang berisi pertanyaan singkat. Setiap anggota mengisi form, dan hasil dalam bentuk grafik *real-time* muncul di layar. Tantangan ini menekankan keterlibatan seluruh anggota kelompok dan kemampuan membaca data secara cepat.
4. QR 4 (Quiz Cepat)  
Mahasiswa diarahkan ke *Kahoot/Quizizz* melalui QR Code untuk menjawab kuis cepat. Poin diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, sehingga menstimulasi semangat kompetitif sekaligus penguatan materi.
5. QR 5 (Refleksi)  
QR Code mengarahkan siswa ke *forum Padlet*, tempat mereka menuliskan solusi singkat terhadap isu digital tertentu. Tantangan ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata di ranah digital.

Secara keseluruhan, kelima tantangan ini dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran digital dengan kompetensi literasi digital, etika, dan kemampuan refleksi kritis siswa. Penggunaan QR Code memudahkan akses materi, mempercepat respon, dan menambah interaktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Dengan Tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kode Bacrcode Pembelajaran

Tema	Barcode QR
QR 1 (Fakta vs Hoaks)	 <p>Mahasiswa diberikan artikel pendek melalui QR Code. Kelompok diminta untuk menentukan apakah informasi dalam artikel tersebut fakta atau hoaks dengan cepat. Tantangan ini bertujuan melatih kemampuan verifikasi informasi dan kesadaran terhadap hoaks.</p>
QR 2 (Analisis Etika Digital)	 <p>Mahasiswa menonton video singkat melalui QR Code, kemudian menuliskan etika digital yang dilanggar dalam video tersebut. Tantangan ini mengajarkan mahasiswa untuk memahami perilaku digital yang benar dan salah serta menumbuhkan kesadaran akan etika penggunaan media digital.</p>

Tema	Barcode QR
QR 3 (Polling Cepat)	 <p>QR Code mengarahkan mahasiswa ke Google Form yang berisi pertanyaan singkat. Setiap anggota mengisi form, dan hasil dalam bentuk grafik real-time muncul di layar. Tantangan ini menekankan keterlibatan seluruh anggota kelompok dan kemampuan membaca data secara cepat.</p>
QR 4 (Quiz Cepat)	 <p>Mahasiswa diarahkan ke Kahoot/Quizizz melalui QR Code untuk menjawab kuis cepat. Poin diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, sehingga menstimulasi semangat kompetitif sekaligus penguatan materi.</p>
QR 5 (Refleksi)	 <p>QR Code mengarahkan mahasiswa ke <i>forum Padlet</i>, tempat mereka menuliskan solusi singkat terhadap isu digital tertentu. Tantangan ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata di ranah digital.</p>

### 3.2.2 Skala Likert untuk Penilaian Kegiatan

Dalam penelitian ini, digunakan instrumen angket berbasis skala Likert untuk mengukur respons dan persepsi mahasiswa PPKn terhadap kegiatan berbasis QR Code. Skala Likert dipilih karena mampu menangkap tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan peserta terhadap pernyataan tertentu secara kuantitatif. Angket terdiri dari beberapa pernyataan yang mengukur lima dimensi utama :

1. Keterlibatan Mahasiswa – sejauh mana mahasiswa merasa aktif dan termotivasi mengikuti setiap tantangan.
2. Kemudahan Akses – tingkat kemudahan mahasiswa dalam menggunakan QR Code untuk mengakses materi atau kuis.
3. Pemahaman Materi – sejauh mana mahasiswa merasa memahami konten digital setelah mengikuti tantangan.
4. Etika Digital – persepsi mahasiswa terhadap penguatan etika digital melalui aktivitas yang diberikan.
5. Refleksi dan Solusi – kemampuan mahasiswa dalam memberikan solusi atau tanggapan terhadap isu digital yang diberikan.

Penilaian Angket pada Skala Likert terdiri dari 1-5 yaitu :

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Ragu-ragu (R)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Hasil angket dianalisis secara deskriptif menggunakan rata-rata (mean), median, dan modus untuk mengetahui respon dominan mahasiswa PPKn terhadap masing-masing dimensi. Selain itu, dapat digunakan uji reliabilitas Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi instrumen. Melalui skala Likert ini, peneliti dapat menilai efektivitas kegiatan berbasis QR Code secara sistematis dan objektif, sekaligus mendapatkan gambaran tentang motivasi, pemahaman, dan etika digital mahasiswa PPKn. Dengan Tabel 3.3 sebagai berikut;

Tabel 3. Hasil Skala Likert Angket

Kategori	Jumlah Responden	Persentase	Arti/Interpretasi
Tinggi	24 mahasiswa	40%	Mahasiswa sudah memiliki literasi kewarganegaraan digital yang kuat. Mereka mampu mengakses informasi, menganalisis konten digital, mengevaluasi kebenaran informasi, dan aktif berpartisipasi secara etis di ruang digital.

Kategori	Jumlah Responden	Persentase	Arti/Interpretasi
Sedang	36 mahasiswa	60%	Mahasiswa berada di tingkat <b>cukup baik</b> , artinya mereka bisa mengakses informasi digital dengan lancar, tetapi masih lemah dalam analisis kritis, evaluasi kredibilitas informasi, serta partisipasi aktif dalam isu kewarganegaraan digital.
Rendah	0 mahasiswa	0%	Tidak ada mahasiswa yang benar-benar tertinggal dalam literasi digital. Namun, meski tidak ada kategori rendah, sebagian besar masih butuh dorongan untuk naik ke kategori tinggi.

Berdasarkan hasil angket literasi kewarganegaraan digital terhadap 60 mahasiswa PPKn, tingkat literasi mahasiswa dikelompokkan menjadi tiga kategori: Tinggi, Sedang, dan Rendah. Hasil menunjukkan bahwa 24 mahasiswa (40%) berada pada kategori Tinggi, artinya mereka telah memiliki literasi digital yang kuat. Mahasiswa pada kategori ini mampu mengakses informasi secara efektif, menganalisis konten digital dengan kritis, mengevaluasi kebenaran informasi, serta aktif berpartisipasi secara etis dalam ruang digital.

Sementara itu, 36 mahasiswa (60%) masuk dalam kategori Sedang, yang menunjukkan bahwa mereka berada pada tingkat cukup baik. Mahasiswa pada kategori ini umumnya dapat mengakses informasi digital dengan lancar, namun masih perlu meningkatkan kemampuan analisis kritis, evaluasi kredibilitas informasi, dan partisipasi aktif dalam isu-isu kewarganegaraan digital. Tidak terdapat mahasiswa yang masuk kategori Rendah, yang berarti tidak ada mahasiswa yang tertinggal secara signifikan dalam literasi digital. Meskipun demikian, sebagian besar mahasiswa masih membutuhkan dorongan dan penguatan lebih lanjut agar dapat berpindah ke kategori Tinggi. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa PPKn memiliki dasar literasi digital yang baik, tetapi pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan untuk membentuk mahasiswa yang unggul dalam literasi kewarganegaraan digital.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan berbasis QR Code dan analisis angket skala Likert terhadap 60 mahasiswa PPKn, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Jenis Tantangan Efektif

Kelima tantangan berbasis QR Code (Fakta vs Hoaks, Analisis Etika Digital, Polling Cepat, Quiz Cepat, dan Refleksi) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan mahasiswa dalam mengakses informasi digital, menganalisis konten, dan berpikir kritis terhadap isu kewarganegaraan.

2. Literasi Kewarganegaraan Digital Mahasiswa

Mayoritas mahasiswa PPKn memiliki literasi digital yang cukup baik. Berdasarkan angket skala Likert:

- 24 mahasiswa (40%) berada pada kategori Tinggi, menunjukkan kemampuan literasi digital yang kuat.
- 36 mahasiswa (60%) berada pada kategori Sedang, artinya mereka masih perlu meningkatkan kemampuan analisis, evaluasi, dan partisipasi aktif dalam isu digital.
- Tidak terdapat mahasiswa dalam kategori Rendah, menunjukkan tidak ada mahasiswa yang tertinggal secara signifikan dalam literasi digital.

3. Kelebihan Penggunaan QR Code

Penggunaan QR Code dalam kegiatan pembelajaran memudahkan akses materi, mempercepat respon mahasiswa, dan menambah interaktivitas serta motivasi belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan berbasis QR Code efektif untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan digital, kemampuan analisis kritis, serta partisipasi etis mahasiswa PPKn.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pimpinan dan sivitas akademika Program Studi PPKn Universitas Bhinneka Tulungagung yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan akademik selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi yang tinggi juga penulis sampaikan kepada para mahasiswa PPKn semester II dan IV yang telah berpartisipasi aktif sebagai responden dalam penelitian ini. Partisipasi, keterbukaan, serta antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis QR Code menjadi bagian penting dalam keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan literasi kewarganegaraan digital serta inovasi pembelajaran PPKn di era transformasi digital.

**REFERENCES**

- [1] Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). *What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. Computers & Education, 107*, 100–112.
- [2] Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). *Laporan Indeks Literasi Digital Indonesia 2023*. Jakarta: Kominfo.
- [3] Wulandari, T., & Ramadhani, R. (2020). Problematika pembelajaran PPKn berbasis hafalan di era digital. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29*(2), 112–120.
- [4] Darmawan, D., & Nuryanti, L. (2021). Integrasi media digital dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 11*(2), 145–156.
- [5] Heidi, A., et al. (2020). *Digital citizenship education in the 21st century. Journal of Social Studies Education Research, 11*(2), 1–20.
- [6] Kurniawan, R., Sari, M., & Putra, A. (2022). Pemanfaatan QR Code sebagai media pembelajaran interaktif di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 24*(1), 55–67.
- [7] Septiani, D., Rahman, A., & Fitriani, N. (2022). *Digital learning in civic education: Enhancing students' critical thinking skills. Jurnal Civics, 19*(1), 78–89.
- [8] Gómez-García, G., Hossein-Mohand, H., & Romero-Rodríguez, L. M. (2021). *Digital citizenship and media literacy: Mapping theoretical perspectives. Education Sciences, 11*(9), 1–15.
- [9] Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- [10] Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [11] Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). *What it means to be a citizen in the internet age: Development of a digital citizenship scale. Computers & Education, 107*, 100–112.
- [12] Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.