



Penguatan Pembelajaran PPKn berbasis digital melalui media pembelajaran Albayan di SMP

Wartono^{1*}, Rini Puji Susanti²

University of Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Nov 12, 2024

Revised Nov 24, 2024

Accepted Dec 02, 2024

Available online Jan 21, 2025

Kata Kunci :

PPKn, Albayan Learning Media, Digital Based

Keywords:

PPKn, Albayan Learning Media, Digital Based



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2025 by Author. Published by LPPM Universitas Islam Syekh-Yusuf

ABSTRAK

This study aims to uncover the challenges and opportunities related to the use of technology in Indonesian classrooms in the digital era, meaning that the digitalization of learning media in the world of education is increasingly evident, especially in strengthening digital-based PPKn learning through Albayan learning media in junior high schools.

Through the use of qualitative methods from researchers, teachers, students, and the general public to obtain comprehensive findings. All contribute to the current state of technology integration, highlighting challenges related to access to technology and infrastructure.

Presenting digital and providing appropriate professional development for educators is essential to realizing the full potential of technology to advance education in Indonesia.

The placement of digital content and the development of an inclusive technology-based learning environment are important elements in preparing students for a future that is increasingly dependent on technology and it is hoped that one of the initiatives in the field of Citizenship Education is the use of digital learning materials.

This includes educating themselves as independent, active, critical citizens who want to participate effectively in various community, political, and government activities at all levels (national and regional); Understanding how the government implements policies, procedures, and personal responsibilities to participate in the daily lives of people at all levels (local and national); Understanding, respecting, and upholding human rights, democracy, the rule of law, and nationalism in the context of community, state, and social life. Therefore, one of the efforts to achieve and achieve citizenship competency

is to downstream the development of Civic Education science that can adapt to the development and needs of learning in the era of Albayan media digitalization in learning Civic Education.

Keywords: PPKn, Albayan Learning Media, Digital Based

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan dan peluang terkait penggunaan teknologi di ruang kelas Indonesia dalam era digital artinya digitalisasi media pembelajaran dalam dunia Pendidikan semakin nyata terlihat khususnya dalam Penguatan pembelajaran PPKn berbasis digital melalui media pembelajaran Albayan di SMP.

Melalui penggunaan metode kualitatif dari peneliti, guru, siswa, dan masyarakat umum untuk memperoleh temuan yang komprehensif. Semuanya berkontribusi pada kondisi integrasi teknologi saat ini, menyoroti tantangan terkait akses teknologi dan infrastruktur.

Menyadari kesenjangan digital dan memberikan pengembangan profesional yang tepat bagi para pendidik sangat penting untuk mewujudkan potensi penuh teknologi guna memajukan pendidikan di Indonesia. Penempatan konten digital dan pengembangan lingkungan pembelajaran inklusif berbasis teknologi menjadi elemen penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang semakin bergantung pada teknologi dan harapannya salah satu inisiatif di bidang Pendidikan Kewarganegaraan adalah pemanfaatan materi pembelajaran digital.

Hal ini mencakup mendidik diri sebagai warga negara yang mandiri, aktif, kritis, dan berkeinginan untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, politik, dan pemerintahan di semua tingkatan (nasional dan regional); Memahami bagaimana pemerintah menerapkan kebijakan, prosedur, dan tanggung jawab pribadi untuk berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di semua tingkatan (lokal dan nasional); Memahami, menghormati, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia, demokrasi, supremasi hukum, dan nasionalisme dalam konteks kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bermasyarakat. Oleh karena itu, salah satu upaya penguatan dan pencapaian kompetensi kewarganegaraan adalah dengan melakukan hilirisasi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digitalisasi media Albayan dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: PPKn, Media Pembelajaran, Berbasis Digital

*Corresponding author.

E-mail addresses: wartono@ump.ac.id (First Author)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting diberikan kepada siswa khususnya pada aspek pengetahuan, dan pemahaman untuk memainkan peran yang efektif dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional dan internasional. Ini membantu mereka untuk menjadi informasi, pengontrol kebijakan dan tanggung jawab sebagai warga negara yang sadar tugas dan hak-hak mereka, hal itu mendorong murid untuk memainkan peran membantu dan berkontribusi dalam kehidupan di sekolah mereka, lingkungan, masyarakat dan dunia yang secara lebih luas. Sejak pengenalan subjek hukum baru di tahun 2002 ini sebagai tanda awal bukan akhir dari proses kebijakan dan Pendidikan Kewarganegaraan itu menarik perhatian dan aktivitas yang cukup besar dari para komentator, peneliti, praktisi dan pembuat kebijakan. Kata David Kerr hal ini dapat dipahami sebagai bukti dasar mengenai Pendidikan Kewarganegaraan sebelum tahun 2002 itu sangat lemah. Meskipun sebagai dasar fakta tersebut sangat jarang ditemukan, akan tetapi Pendidikan Kewarganegaraan telah diperkuat sejak tahun 2002. (Kerr dan Cleaver, 2004); (Arthur, 2008:216).

Pendapat diatas sejalan dengan Parker dalam konteks membangun budaya kewarganegaraan global, kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan yang perlu dikembangkan adalah kurikulum yang mampu mengembangkan kewarganegaraan multidimensi (*multidimensional citizenship*). Parker *et al.* (1999: 127) dalam penelitiannya tentang Pendidikan Kewarganegaraan di sembilan negara di dunia, menemukan bahwa ada empat aspek penting dalam kewarganegaraan multidimensi, yaitu (1) bersifat pribadi, (2) sosial, (3) temporal, dan (4) spasial. Keempat dimensi ini, menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan multidimensi.

Kurikulum multidimensi diyakini mampu mengembangkan warga negara yang mampu menghadapi tantangan dan memecahkan permasalahan-permasalahan global di awal abad ke-21. Menurut Kniep (1989: 400) perlu dikembangkan konsepsi kurikulum yang lebih luas untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan di abad ke-21. Menurutnya, kurikulum ilmu-ilmu sosial harus merefleksikan keadaan masyarakat sekarang dan realitas sejarah dari masyarakat di dunia. Setidaknya ada empat aspek penting pendidikan global yang perlu dikembangkan dalam kurikulum ilmu-ilmu sosial. Keempat aspek itu meliputi: (1) *the study of systems*, (2) *the study of human values*, (3) *the study of persistent issues and problems*, dan (4) *the study of global history*. Keempat aspek penting ini dikembangkan dalam sub-sub tema yang mencerminkan kecenderungan global yang sedang terjadi.

Dengan diberlakukannya sebuah kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Inggris melalui sebuah penelitian Studi Longitudinal dan *Cross-Sectional Survey* yang didanai oleh yayasan *National for Educational Research* (NFER) atas nama *Departement for Education and Skills* (DFES) itu sebagai Pondasi untuk menyiapkan warga negara muda dalam menjawab tantangan di era globalisasi. Karena dengan fenomena kemajuan teknologi di abad ke-21 telah menyebabkan banyak perubahan diberbagai bidang, termasuk di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi yang datang

silih berganti menembus batas-batas wilayah suatu negara memiliki dampak terhadap kehidupan warga negara di dunia. Ideologi, gaya hidup dan keyakinan yang berkembang di suatu negara dapat mempengaruhi kebiasaan dan pola-pola kehidupan di negara lain. Nilai-nilai dasar dalam bentuk ideologi bangsa telah lama dijadikan sebagai landasan bagi warga negara yang perlahan mulai terkikis. Gejala mulai terkikisnya nilai-nilai dasar ini sangat terlihat dari perilaku yang ditunjukkan generasi muda. Perilaku yang menjadi kecenderungan global, seperti gaya hidup yang hedonis dan konsumsif sangat mudah ditiru oleh generasi muda. Apabila perilaku imitative berlebihan terhadap kecenderungan global dibiarkan, tidak menutup kemungkinan nilai-nilai dasar itu dapat luntur dan pudar.

Meningkatnya massa pengetahuan disebabkan oleh munculnya teknologi komunikasi dan informasi digital (Lestari, 2018). Kehidupan manusia di zaman modern tidak dibatasi oleh dunia digital (teknologi informasi). Teknologi secara konsisten membuahkan hasil yang menarik dari masa ke masa, antara lain ponsel pintar, komputer, aplikasi pintar, dan perangkat lainnya (Danuri, 2019; Yustanti & Novita, 2019). Kemajuan teknologi digital sudah menjadi tren sehari-hari masyarakat. Pertumbuhan yang terjadi di beberapa negara, bahkan hampir seluruhnya di seluruh dunia, telah memicu revolusi "industri 4.0", yang mana hampir seluruh aspek kehidupan manusia telah beradaptasi dengan teknologi digital (Aisyah, 2021; Fauzan & Fitria, 2018; Fitriani & Aziz, 2019; Khasanah & Herina, 2019; Syamsuar & Reflianto, 2019). Proses digitalisasi telah mengubah praktik kerja manusia menjadi lebih efisien dan efektif yaitu seperti e-banking, e-learning, e-commerce, e-government dan sebelumnya praktik tersebut dilakukan secara konvensional. Hal ini sejalan dengan Subroto dkk (2023) mengatakan Perkembangan teknologi di era digital memang telah mentransformasi banyak industri, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan pengalaman pendidikan baik oleh guru maupun siswa.

Salah satu hasil utama dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pendidikan, yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam banyak bidang pendidikan seperti pengajaran, pembelajaran, dan administrasi (Ifenthaler et al., 2021). Transformasi digital telah membuat pendidikan lebih mudah diakses, memungkinkan siswa belajar di mana dan kapan saja mereka mau, dan mengatasi hambatan seperti sakit atau jam kerja yang panjang (Raja & Nagasubramani, 2018). Teknologi juga telah mengubah tampilan dan fungsi ruang kelas.

Ruang kelas kontemporer dilengkapi dengan berbagai alat dan sumber daya digital yang meningkatkan pembelajaran siswa dan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka (Raja & Nagasubramani, 2018). Kini guru diharapkan menunjukkan kemahiran dalam menggunakan teknologi pendidikan di kelas (Tondeur et al., 2019).

Pesatnya kemajuan teknologi digital telah membawa dampak positif dan negatif bagi manusia. Dampak positif dari digitalisasi antara lain membantu masyarakat dalam menangani pekerjaan yang berkaitan dengan bidang kehidupan sehari-hari secara efisien, memfasilitasi pertukaran informasi, memfasilitasi komunikasi individu bahkan nasional, dan memberikan

kemudahan akses ketika mencari informasi tertentu (Danuri, 2019; Kusuma, 2019). Dampak negatif digitalisasi antara lain munculnya perilaku antisosial, seperti cyberbullying, berita hoax, pornografi, sabotase dan disinformasi, ujaran kebencian, serta cybercrime seperti hacking (penggunaan program komputer orang lain), carding (penggunaan program komputer orang lain), carding (penggunaan program komputer orang lain). identitas), dan cracking (Antoni, 2017; Astuti, 2017; Kristiyono, 2015; Kusuma, 2019; Widagdo, 2017).

Selain mengubah lingkungan kelas, teknologi juga berdampak pada cara guru dilatih. Para pendidik guru memainkan peran penting dalam mempersiapkan generasi guru berikutnya untuk integrasi teknologi dalam pendidikan (Tondeur et al., 2019). Hal ini melibatkan pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan TIK dalam praktik mengajar mereka dan membekali mereka dengan strategi untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif di ruang kelas (Tondeur et al., 2019). Namun, masih ada tantangan dalam mengimplementasikan teknologi di dunia pendidikan. Beberapa tantangan tersebut antara lain adalah perlunya guru memahami kurikulum mereka secara lebih mendalam sebelum mengintegrasikan teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, dan tingkat keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Morehead & LaBeau, 2005; Muhazir & Retnawati, 2020).

Terlepas dari tantangan-tantangan tersebut, masa depan pendidikan di era digital terlihat menjanjikan. Perkembangan teknologi digital yang terus berlanjut, seperti big data, machine learning, dan metaverse, diharapkan dapat merevolusi pendidikan lebih lanjut, menjadikannya lebih personal, efisien, dan menarik (Aghbashlo et al., 2021; Baig et al., 2020; Khansulivong et al., 2022). Selain itu, ketika lembaga pendidikan beradaptasi dengan era digital, mereka perlu fokus pada peningkatan sumber daya manusia, kualitas layanan, dan manajemen keuangan untuk memastikan keberlanjutan mereka (Hidayat et al., 2022). Kesimpulannya, era digital telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan, membuat pembelajaran menjadi lebih mudah diakses, menarik, dan efisien. Meskipun masih ada tantangan yang harus diatasi, perkembangan teknologi digital yang berkelanjutan dan komitmen lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan ini akan memastikan masa depan yang cerah bagi pendidikan di era digital.

Untuk mengatasi dampak negatif yang timbul dari penggunaan teknologi digital, diperlukan literasi digital. Konsep kewarganegaraan digital erat kaitannya dengan keberadaan teknologi digital di masyarakat. Kewarganegaraan digital merupakan strategi untuk mendorong warga suatu negara agar menggunakan teknologi digital dengan hati-hati dan kompeten.

Peperangan digital memiliki implikasi yang sangat penting dalam dunia digitalisasi. Tujuan dari era digital adalah untuk menciptakan masyarakat yang sadar akan keterbatasan dan kelebihanannya dalam menggunakan teknologi, menciptakan etos komunikasi global, dan menangkali penggunaan teknologi untuk kepentingan individu atau kelompok (Pradana, 2018). Terdapat beberapa fungsi penting pemerintahan digital, seperti (1) membantu proses penyelenggaraan bisnis di tingkat nasional maupun dengan badan asing secara tertib, damai, dan kooperatif, dan (2)

memverifikasi keberadaan badan hukum, perlindungan, keamanan, dan kewajiban terhadap warga negara di dunia digital.

Saputra (2022) menyebutkan bahwa Pemanfaatan dunia digital dalam pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi merupakan sebuah keniscayaan yang harus direspon oleh perguruan tinggi. Mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang merupakan mata kuliah pengembang kepribadian perlu direkayasa secara kreatif dan inovatif sebagai upaya menjawab perkembangan zaman yang identik dengan kemajuan teknologi informasi. Untuk itulah konsep kewarganegaraan digital menjadi hal yang perlu diintegrasikan dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi dengan cara memperbaharui perangkat pembelajaran dengan konsep kewarganegaraan digital dan pendekatan pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan latar belakang keilmuan mahasiswa. Harapannya, ketika konsep ini diintegrasikan dalam pembelajaran di perguruan tinggi timbul etika berinternet (netiket) di kalangan mahasiswa, sehingga selaras dengan tujuan akhir mata kuliah yakni mencetak warga negara yang cerdas dan baik dalam menggunakan teknologi digital.

Abad ke-21 membawa perubahan pada cara hidup, bekerja, dan belajar yang belum pernah terjadi sebelumnya. Perubahan ini sebagian besar disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi (Davis et al., 2002; Geertshuis & Liu, 2022). Ketika dunia semakin terhubung secara digital, sektor pendidikan belum sepenuhnya pulih dari perubahan revolusioner ini. Banyak negara di seluruh dunia telah mengeksplorasi pengintegrasian teknologi ke dalam sistem pendidikan mereka untuk membuka peluang baru bagi kemajuan pengetahuan, inovasi pedagogi, dan meningkatkan hasil siswa (Oprîş & Cenuşă, 2017; Suwastika, 2018; Tarigan et al., 2018). Di antara negara-negara tersebut, Indonesia, dengan jumlah penduduk yang besar dan beragam, berada pada posisi terdepan dalam hal penggunaan teknologi di bidang pendidikan.

Indonesia, negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia, memiliki warisan budaya yang kaya dan beragam etnis, suku, ras, agama dan bahasa. Lanskap pendidikan di negara ini ditandai dengan pencapaian yang signifikan, namun juga menghadapi berbagai tantangan, termasuk kesenjangan kesempatan pendidikan di berbagai wilayah dan latar belakang sosial-ekonomi (Fadli et al., 2019). Untuk mengatasi masalah ini dan untuk memanfaatkan potensi teknologi, sistem pendidikan Indonesia menggunakan alat dan pendekatan digital untuk membentuk kembali pengalaman belajar bagi para siswanya.

Adaptasi digital khususnya pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi digital seefisien mungkin, dan juga sebagai tindakan pencegahan terhadap dampak perubahan digital yang lebih kuat (Liarsari & Nuroh, 2018). Selain itu, adaptasi ini secara diam-diam memperkuat media digital. Mengintegrasikan kewarganegaraan digital ke dalam pendidikan tinggi tradisional adalah proses kolaboratif antara guru dan siswa yang menggunakan teknologi digital secara metodis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nehe, 2021). Interaksi antara siswa dan guru dengan menggunakan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu siswa menjadi lebih disiplin sehingga dapat menggunakan teknologi

dengan tepat dan cepat. Pemanfaatan dunia digital pada pendidikan sekolah diharapkan dapat mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang taat, bertanggung jawab, dan sadar serta mampu memanfaatkan teknologi.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami peluang dan tantangan yang terkait dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan Indonesia dalam konteks era digital yaitu melalui Penguatan Pembelajaran PPKn berbasis digital melalui media pembelajaran Albayan di SMP. Dengan menyoroti kondisi integrasi teknologi saat ini di sekolah dan universitas di Indonesia, kami mencoba memahami beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi manfaat dan peluang yang ditawarkan teknologi pada sistem pendidikan Indonesia, termasuk meningkatkan standar pendidikan, mendorong pendekatan pedagogi inovatif, dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang diciptakan oleh teknologi.

Mengembangkan unsur Pendidikan Kewarganegaraan membutuhkan berbagai jenis metode, media pembelajaran dan teknologi yang berbeda, kemampuan untuk menggunakan beragam metode, media dan teknik pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa dalam aspek pengetahuan, watak/karakter atau ketrampilan kewarganegaraan.

Dengan demikian penelitian ini menganalisis bagaimana penguatan pembelajaran PPKn dapat dilakukan melalui digitalisasi media Pembelajaran berbasis Albayan. Pendekatan media pembelajaran Albayan ini bertujuan untuk memastikan keberlanjutan dalam pencapaian pembelajaran, indikator pembelajaran, serta secara menyeluruh meningkatkan kompetensi dalam pendidikan kewarganegaraan

2. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif DENGAN landasan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Salah satu tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan. Pendekatan ini digunakan untuk menjawab pertanyaan dan mendeskripsikan Penguatan Pembelajaran PPKn berbasis digital melalui media pembelajaran Albayan di SMP

3. RESULT AND DISCUSSION

Secara umum Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pembelajaran manusia dapat membuka potensi yang telah ada sejak lahir. Pembelajaran manusia saja tidak mungkin mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Pembelajaran dan pendidikan dapat berlangsung dimana saja, misalnya di lingkungan masyarakat, sekolah, dan masyarakat. Kebutuhan manusia untuk belajar tidak akan pernah hilang, bahkan selama ia masih hidup di dunia sebagai muka bumi. Hal ini disebabkan dunia dan penghuninya, termasuk manusia, terus berubah. Menurut (Pribadi, 2009:21) mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal.

Komponen-komponen pembelajaran pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan. Melalui hal tersebut, segala usaha baik guru maupun siswa diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Melalui pembelajaran, guru dapat memahami tujuan dan arah pembelajaran itu sendiri. Melalui tujuan yang jelas, bukan saja dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan pengembangan komponen lainnya. Akan tetapi juga dapat dijadikan kriteria efektivitas proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapatnya Gagne dalam (Sanjaya, 2009:103) mengatakan bahwa:

why do we speak of instruction rather than teaching? It is because we wish to describe all of the events that may have a direct effect on the learning of human being, not just those set in motion by individual who is a teacher. Instruction may include events that are generated by a page of print, by a picture, by a television program, or by combination of physical objects, among other things. Of course, a teacher may play an essential role in the arrangement of any of these events.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dialami siswa, pengalaman belajar siswa juga bisa didapatkan dari berbagai informasi seperti tulisan-tulisan, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi belajar, dan juga bisa didapatkan dari siaran televisi atau gambar atas gabungan beberapa *object* secara fisik ketika guru akan memberikan arahan atau aturan untuk memandu siswa tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu merupakan proses interaksi belajar mengajar antara kedua belah pihak, yaitu antara siswa dan guru guna terjadinya perubahan, pembentukan dan diharapkan nantinya memiliki pola perilaku yang lebih baik ke depan. Pembelajaran juga merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan yang merupakan keberhasilan guru dan siswa.

Pengertian pembelajaran menurut Sadiman, dkk., (1986:2) "Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap manusia dan berlangsung sepanjang hidupnya, dimulai sejak masih muda dan berlanjut hingga mencapai usia lanjut. Pembelajaran dapat berlangsung di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di lembaga, atau di masyarakat, dan dapat pula terjadi secara informal yang berkaitan dengan apa, di mana, bagaimana, dan siapa sebenarnya yang diajar. Salah satu hal yang mungkin langsung diperhatikan oleh pelajar adalah perubahan penampilan mereka. Regresi perilaku ini meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), motivasi (psikomotor), dan sikap atau perilaku (afektif).

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008:85). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986:7). Sedangkan menurut

Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) "Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pematiri (guru) dengan penerima materi (murid/siswa). Adapun beberapa rancangan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan untuk membangun wawasan global sangat diperlukan bagi siswa di sekolah sebagai warga negara muda. Agbaria (2011: 61-62) menjelaskan pentingnya pendidikan global untuk membangun wawasan global warga negara di era global. Generasi muda akan menghadapi tatanan dunia baru. Kontak sehari-hari mereka mencakup individu dari beragam etnis, jenis kelamin, bahasa, ras, dan latar belakang sosial ekonomi. Mereka akan mengalami beberapa masalah yang serius seperti: kesehatan, ketidakadilan, kerusakan lingkungan, ledakan penduduk, migrasi transnasional, nasionalisme etnis, dan penurunan negara-bangsa. Semua anak, tanpa memandang tempat kelahiran, memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Tetapi, anak-anak yang berhasil menyelesaikan pendidikan (lulusan) di abad ke-21 harus dilengkapi dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang kompeten, bertanggung jawab dan manusiawi.

Pendidikan kewarganegaraan harus dikembangkan agar mampu membekali warga negara muda dengan pemahaman global yang memadai. Menurut Banks (2008:135) perlu ada konsepsi ulang terhadap Pendidikan Kewarganegaraan di abad ke-21 agar mampu secara efektif mendidik peserta didik menjadi warga negara yang berfungsi. Agar reformulasi berhasil, pengetahuan yang mendasari konstruksi harus bergeser dari mainstream pengetahuan akademik menuju pengetahuan akademik transformative ainstream pengetahuan memperkuat pengetahuan tradisional dan ilmu-ilmu sosial serta perilaku dan pengetahuan yang dilembagakan dalam budaya populer, baik di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi.

Salah satu tujuan penting dari pengetahuan transformatif adalah untuk meningkatkan kemampuan manusia sebagai warga negara global. Pendidikan Kewarganegaraan transformatif mengakui dan memvalidasi identitas budaya siswa. Hal ini berakar pada pengetahuan akademis transformatif dan memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk melawan ketidaksetaraan dalam masyarakat, bangsa, dan dunia. Selain itu, untuk mengembangkan nilai-nilai dan perspektif cosmopolitan dan mengambil tindakan menciptakan keadilan dalam komunitas masyarakat multikultural demokratis. Hal ini mendorong keterampilan berpikir kritis yang disebut oleh DeJaeghere sebagai Pendidikan Kewarganegaraan kritis (Banks, 2008: 135).

Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan merupakan salah satu jenis kurikulum yang diwajibkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Apalagi tujuan pendidikan kewarganegaraan tidak wajib ini bukan untuk mengembangkan karakter peserta didik menjadi individu yang dihormati masyarakat dan negara. Hal ini dikarenakan pendidikan kewarganegaraan diberikan melalui proses dan kurikulum yang relatif stabil dari waktu ke waktu. Namun demikian, dalam hal ini, Pembelajaran Kewarganegaraan merupakan alat yang berharga untuk meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa; Di antara komponen-komponen pengetahuan kewarganegaraan, secara umum terdapat topik-topik yang kompleks, yang terpenting adalah tentang kehidupan kita sehari-hari di masyarakat dan bidang terkait lainnya. Namun yang pasti, kita sebagai pendidik sering kali menemui kesulitan dalam memberikan pengetahuan tentang Pendidikan Kewarganegaraan kepada siswa. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat timbul baik dari faktor internal maupun eksternal.

Civics adalah Citizenship. Dalam hubungan ini Stanley E. Dimond seperti dikutip Somantri (dalam Ubaedillah, 2015, hlm. 13) menjelaskan rumusan sebagai berikut: "Citizenship as it relates to school activities has two-fold meanings. In a narrow-sense, citizenship includes only legal status in country and the activities closely related to the political function-voting, governmental organization, holding of office, and legal right and responsibility ..." (Citizenship sebagaimana keberhubungan dengan kegiatan-kegiatan sekolah mempunyai dua pengertian dalam arti sempit, citizenship hanya mencakup status hukum warga negara dalam sebuah negara, organisasi pemerintah, mengelola kekuasaan, hak-hak hukum dan tanggung jawab). Dari perspektif ini, *Civics* dan *Citizenship* erat kaitannya dengan urusan warga negara dan negara. Hal penting dari rumusan Dimond di atas adalah keterkaitan *citizenship* dengan kegiatan belajar di sekolah mengingat pentingnya disiplin pengetahuan ini bagi kehidupan warga negara dengan sesamanya maupun dengan negara di mana mereka berada. Bahkan pada perkembangan selanjutnya, makna penting citizenship telah melahirkan gerakan warga negara yang sadar akan pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan.

Pemahaman lain tentang Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap, dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki political knowledge, awareness, attitude, political efficacy, dan political participation serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional. Menurut Somantri (dalam Ubaedillah, 2015, hlm. 15): Pendidikan Kewarganegaraan ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut: a) Civic Education adalah kegiatan yang meliputi seluruh kegiatan sekolah, b) Civic education meliputi berbagai macam kegiatan-kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis, dan c) dalam Civic Education termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam melakukan penguatan nilai-nilai yang dijadikan sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Nussbaum (dalam Banks, 2008: 134) Pendidikan Kewarganegaraan harus membantu siswa

mengembangkan identitas dan keterikatan pada komunitas global dan hubungan manusia kepada orang lain di seluruh dunia. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membangun generasi muda menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Warga negara yang baik setidaknya tercermin dari tiga aspek utama Pendidikan Kewarganegaraan yang bermutu. Ketiga aspek itu meliputi: (1) pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), (2) kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), dan (3) watak-watak kewarganegaraan (*civic dispositions*) (Branson, 1999: 8). Pengetahuan kewarganegaraan antara lain berkaitan dengan apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara. Kecakapan kewarganegaraan dalam suatu negara dapat berupa kecakapan intelektual dan partisipatoris. Watak-watak kewarganegaraan merupakan sifat-sifat publik dan privat utama yang dimiliki warga negara untuk pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional.

Tujuan pembelajaran PKn semestinya berusaha mewujudkan para siswa untuk memiliki kemampuan: a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Lampiran Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006, pp. 272, 280, 287).

Tujuan laporan ini sejalan dengan standar nasional untuk pendidikan kewarganegaraan dan pemerintah sebagaimana diuraikan dalam Standar Pendidikan Kewarganegaraan California (1994) dari Center for Civic Education. Standar Nasional Kewarganegaraan dan Pemerintahan menguraikan tujuan pendidikan kewarganegaraan dalam tiga komponen: pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, yang mencakup kemampuan intelektual dan partisipatif, dan sikap kewarganegaraan. Hanya saja, konteks di Indonesia, seperti yang berkaitan dengan pendidikan antikorupsi, harus diintegrasikan dengan politik nasional untuk memerangi korupsi sebagai produk sampingan dari gerakan reformasi nasional. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan model sekolah Indonesia memiliki ciri khas tersendiri.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn tersebut di atas, maka materi yang menjadi standar minimal pendidikan PKn di Indonesia pada mata kuliah dasar pertama adalah sebagai berikut: Pertama dan terpenting, Bangsa; Kedua, Norma, Undang-Undang, dan Peraturan; Ketiga, Hak Asasi Manusia; Keempat, Kebutuhan Warga Negara; Kelima, Konstitusi Negara; Keenam, Kekuasaan dan Politik; Ketujuh, Pancasila; dan Kedelapan, Globalisasi. Jika kinerja siswa kurang dari tingkat kemahiran yang diharapkan dalam matematika dan sains, maka tujuan pembelajaran mencakup bidang-bidang berikut: (1) Matematika dan Sains; (2) Hukum Tata Negara; dan (3) Moralitas Pancasila.

Menurut Samsuri (2012) mengatakan bahwa paradigma pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam pola PMP atau PPKn yang "tidak menganggap penting" dimensi materi

keilmuan dan menekankan kepada aspek budi pekerti, menimbulkan kesan bahwa materi PMP atau PPKn dapat diajarkan oleh siapapun, meski bukas lulusan program studi PMP-KN/PPKn ataupun 3 PKn suatu LPTK. Sayangnya, ketika kondisi perpolitikan nasional mengalami kegagalan untuk merespon krisis nasional, korupsi yang massif, dan anarkhi sosial yang meruyak kebhinekaan Indonesia, pembelajaran PMP atau PPKn di masa lalu dianggap sebagai penyebabnya. Tentu saja ini tidak adil, karena kesalahan kolektif seakan-akan menjadi tanggung jawab guru/pendidik pendidikan kewarganegaraan saja.

Jika kita analisis secara mendalam bagaimana proses penetapan standar PKn, dimulai dari konsep Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas dan diakhiri dengan finalisasi standar PKn di Badan Pendidikan Nasional (BSNP), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menekankan “mempraktikkan kewarganegaraan.” Hal ini menandakan bahwa pendidikan PKn menekankan pada “kesuksesan pembelajaran, kegagalan pembelajaran, dan pengalaman belajar baru” (Puskur Balitbang Depdiknas, 2005: 142) bagi masyarakat negara berkembang. Untuk itu, pendidikan PKn yang kontekstual dan relevan diperlukan untuk mewujudkan warga negara Indonesia ideal yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter. Sebagai penjelasannya, “Praktik Pembelajaran Kewarganegaraan dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami teori kewarganegaraan melalui pengalaman belajar praktis-empiris” (Puskur Balitbang Depdiknas, 2005: 143–144).

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan e learning yang d gunakan di Malaysia karena banyak mengalami perubahan seiring dengan itu perkembangan teknologi. Penggunaan metode pengajaran berbantuan komputer seharusnya diperluas lebih lanjut di sekolah agar mampu mengikuti perubahan pendidikan saat ini yaitu tentang penerapan e-learning di sekolah-sekolah Malaysia. Pengertian e-learning' dan perbandingan antar pembelajaran pembelajaran tradisional dan e-learning'. Hal ini memberikan alasan mengapa e-learning perlu diterapkan di sekolah-sekolah di Malaysia. Ada empat faktor utama yang diperlukan pertimbangan ketika memilih dan mengevaluasi materi e-learning juga disinggung. Hal utama yang dibahas adalah tantangan yang perlu diatasi implementasi e-learning dan strategi implementasi di kelas misalnya beberapa materi e-learning yang dapat digunakan di semua sekolah di Malaysia.

Saat ini, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks dan menuntut persiapan dan pemikiran yang sangat serius. Kita dihadapkan pada suatu perubahan yang cepat dan nonlinear. Ini sebagai akibat bergulirnya era Revolusi Industri 4.0. Kemajuan teknologi ini memungkinkan otomatisasi di hampir semua bidang. Belum usai hiruk-pikuk akibat Revolusi Industri 4.0, yang dibarengi berkembangnya era disrupsi, tiba-tiba kita dikejutkan dengan munculnya *Society 5.0*.

Kewarganegaraan digital menjadi pembahasan yang sangat menarik dalam kajian Pendidikan Kewarganegaraan, karena isu ini sangatlah aktual khususnya untuk menjadikan karakter warga negara yang bijak dalam menggunakan teknologi informasi. Peluang yang diperoleh dan tantangan yang dihadapi oleh Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah strategis untuk menanamkan serta membina warga negara muda guna menyelami kehidupan digital dengan baik dan bijak. Modal

dasar inilah yang menjadi pemantik untuk kedepannya agar menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki karakter Pancasila.

Kewarganegaraan digital dapat diartikan sebagai aturan-aturan yang tepat dan perilaku yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi informasi (Ribble & Bailey, 2007:56-59). Aturan serta perilaku yang diimpikan tersebut tidak akan bisa menjadi kenyataan jika tidak adanya peran Pendidikan Kewarganegaraan didalamnya. Melalui pendidikan, perlu adanya proses bimbingan serta binaan yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa yang mampu memberikan contoh etika dan bentuk Warga negara digital adalah suatu warga negara yang memanfaatkan teknologi informasi secara rutin dan efisien dalam menunjang kehidupannya sehari-hari. Dalam hal ini poin utama dalam warga negara digital terletak kepada subyek yang melakukannya, yakni orang yang terlibat langsung dalam memanfaatkan internet. Hal ini karena di era digital seperti sekarang ini segalanya begitu massif dan dinamis, maka seyogyanya informasi yang diterima oleh warga negara juga harus positif, jelas, dan tidak bias supaya mampu memberikan dampak bagi masyarakat digital secara baik dan benar.

Warga negara digital adalah suatu warga negara yang memanfaatkan teknologi informasi secara rutin dan efisien dalam menunjang kehidupannya sehari-hari. Dalam hal ini poin utama dalam warga negara digital terletak kepada subyek yang melakukannya, yakni orang yang terlibat langsung dalam memanfaatkan internet. Hal ini karena di era digital seperti sekarang ini segalanya begitu massif dan dinamis, maka seyogyanya informasi yang diterima oleh warga negara juga harus positif, jelas, dan tidak bias supaya mampu memberikan dampak bagi masyarakat digital secara baik dan benar.

Kehidupan digital yang terjadi dan dibawa arus globalisasi melahirkan kemajuan teknologi yang berimplikasi kepada aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi akan mempererat hubungan warga negara dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam setiap rutinitas yang dilakukannya. Hal ini menjadi candu akan ketergantungan penggunaan teknologi dalam menunjang kehidupan manusia. Berkaitan dengan ketergantungan dalam penggunaan internet, maka terdapat lima pertimbangan dalam memanfaatkan teknologi informasi bagi warga negara muda Indonesia, yakni keikutsertaan, melahirkan ilmu pengetahuan, dinamika kekuasaan, pembelajaran, dan permainan (Pawluczuk, Alicja. dkk. 2020-15)

Dalam konteks inilah, demi menciptakan warga negara digital yang bijak dalam memanfaatkan teknologi informasi maka peran Pendidikan Kewarganegaraan sangat dibutuhkan. Ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi pelaku pendidikan yang harus berkontribusi untuk menciptakan pembelajaran yang visioner dan kekinian (up to date) dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi (Hakim, 2022). Bentuk perilaku warga negara digital yang bijak dan baik menjadi tolak ukur utama akan kondusifitas masyarakat digital serta menjadi kunci utama untuk berkontribusi secara baik dan benar dalam kehidupan digital. Secara paradoksal, ketika warga negara digital tidak mampu memanfaatkan teknologi informasi secara bijak, maka hal ini akan berdampak negatif bagi seluruh kehidupan masyarakat digital di Indonesia.

Mengenai perilaku warga digital yang tengah berlangsung pada era globalisasi seperti ini, lambat laun akan mencetak sebuah karakter tersendiri dengan kepemilikan ciri khas sebagai kewarganegaraan digital yang mampu menggunakan teknologi informasi dengan bijak. Adapun karakteristik seorang warga negara digital yakni: 1) Handal dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi; 2) Memanfaatkan internet untuk kepentingan pendidikan, budaya, ekonomi, dan kepentingan akan kemajuan inovasi lainnya; 3) Terbiasa mengembangkan hal keterampilan berpikir kritis dalam mengakses informasi yang terdapat di dalam internet; 4) Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain yang tidak dibatasi oleh jarak dan waktu; dan; 5) Memiliki integritas dalam memanfaatkan teknologi, tidak menjiplak karya orang lain yang sudah ada di internet. Kelima karakteristik kewarganegaraan digital tersebut tidak akan mudah teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat digital di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan peran pendidikan untuk menanamkan nilai (value instilling) yang dimulai dari warga negara digital muda (peserta didik) kemudian merambah keranah yang lebih luas. Penguatan Wawasan Global Melalui Pendidikan Kewarganegaraan.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini yaitu secara umum media pembelajaran Albayan, dapat pula dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memberikan sebuah wawasan kehidupan sosial masyarakat, berbangsa dan bernegara. Di Indonesia Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk menghayati, memahami serta dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sebagai pijakan dalam berperilaku di kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara, maka akan terlahir seorang warga negara yang memiliki tanggung jawab dan juga dapat diandalkan. Tantangan dalam perkembangan teknologi dan informasi pada era modern ini tidak membatasi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, justru dengan perkembangan itulah guru dapat dengan mudah memberikan materi pembelajaran dan melakukan sebuah penilaian maupun pengukuran kreativitas peserta didik.

Penggunaan media Albayan memiliki manfaat, keuntungan dan kelemahan di dalam proses penggunaannya. Manfaat animasi dalam media menurut Munir (2017:180) adalah: menunjukkan obyek dengan idea (misalnya efek gravitasi pada suatu obyek); menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak); menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka); menunjukkan objek yang berbahaya jika dilakukan secara langsung (misalnya melihat proses letusan gunung berapi).

Keuntungan menggunakan media animasi dalam pembelajaran yaitu mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama (Kusumawati, 2016). Keuntungan lainnya adalah film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar (Harrison dan Hummell, 2010:21-22). Bogiages dan Hitt (2008:43) mengungkapkan keuntungan menggunakan media animasi adalah dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok. Pendapat lain oleh Agina (2003:1-4) menjelaskan keuntungan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kamilah (2020) mengungkapkan keuntungan media Albayan adalah dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.

Pendidikan saat ini dimudahkan dengan adanya kemajuan teknologi. Metode, media, hingga sumber belajar yang inovatif dan memerhatikan karakteristik peserta didik di era Revolusi Industri 4.0 sangatlah penting diperhatikan. Semakin baik metode yang digunakan yang didukung dengan penggunaan media yang menarik dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, bahwa pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 harus mampu menyesuaikan dan beradaptasi dengan era ini. Era Revolusi

*Corresponding author.

E-mail addresses : wartono@ump.ac.id (First Author)

Industri 4.0 mengarahkan pendidikan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia saat ini. Jiwa kepemimpinan, kolaboratif, kreatif, literasi digital, komunikasi efektif, kecerdasan emosional, kewirausahaan, masyarakat global, pemecah masalah, dan kerjasama, menjadi modal untuk hidup di era pendidikan saat ini, juga termasuk kemampuan untuk membangun manusia cerdas yang mampu berpikir kritis, kreatif dan inovatif, memahami perbedaan budaya, literasi informasi dan media, karir dan kemampuan belajar. Hal ini mencakup mendidik diri sebagai warga negara yang mandiri, aktif, kritis, dan berkeinginan untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, politik, dan pemerintahan di semua tingkatan (nasional dan regional); Memahami bagaimana pemerintah menerapkan kebijakan, prosedur, dan tanggung jawab pribadi untuk berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di semua tingkatan (lokal dan nasional); Memahami, menghormati, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia, demokrasi, supremasi hukum, dan nasionalisme dalam konteks kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bermasyarakat. Oleh karena itu, salah satu upaya penguatan dan pencapaian kompetensi kewarganegaraan adalah dengan melakukan hilirisasi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digitalisasi media Alabayan dalam pemalajarana Pendidikan kewarganegaraan

4. CONCLUSION

Dari isi pembahasan yang sudah di paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mencangkup berbagai sumber yang di perlukan untuk berkomunikasi dalam belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran guru harus bisa memahami ataupun memperhatikan siswanya untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa. Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengusung, Watak, karakter, sikap atau kebiasaan hidup sehari-hari yang mencerminkan warga negara yang baik itu misalnya sikap religius, toleran, jujur, adil, demokratis, menghargai perbedaan, menghormati hukum, menghormati hak orang lain, memiliki semangat kebangsaan yang kuat, memiliki rasa kesetiakawanan sosial, dan lain-lain, dapat secara nyata hidup dalam masyarakat. Rekomendasi penelitian ini adalah Digitalisasi media pembelajaran di era Pandemi, dapat memperkuat ketercapaian kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu dengan menyelaraskan bentuk visualisasi secara konkret dalam pembelajaran. Sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Cakupannya bagaimana dalam mendidik diri sebagai warga negara yang mandiri, aktif, kritis, dan berkeinginan untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, politik, dan pemerintahan di semua tingkatan (nasional dan regional); Memahami bagaimana pemerintah menerapkan kebijakan, prosedur, dan tanggung jawab pribadi untuk berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di semua tingkatan (lokal dan nasional); Memahami, menghormati, dan menjunjung tinggi hak asasi manusia, demokrasi, supremasi hukum, dan nasionalisme dalam konteks kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bermasyarakat. Oleh

karena itu, salah satu upaya penguatan dan pencapaian kompetensi kewarganegaraan adalah dengan melakukan hilirisasi pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digitalisasi media Albyan dalam pemalajaran Pendidikan kewarganegaraan.

5. ACKNOWLEDGE

- a. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada pengelola Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah, Bapak Rizal, atas bimbingan dan dukungan yang diberikan selama penulisan jurnal ilmiah ini. Tanpa bimbingan dan dukungan dari Bapak, jurnal ilmiah ini tidak akan sebaik ini.
- b. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelian Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan dana hibah penelitian yang memungkinkan penulis untuk melakukan penelitian ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada tim peneliti yang telah membantu dalam pengambilan data dan analisis data.
- c. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto yang telah memberikan akses ke data yang diperlukan dalam penelitian ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru PPKn SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto yang telah membantu dalam proses analisis data dan memberikan masukan yang berharga.

6. REFERENCES

- Agbaria, A. K. 2011. "The Social Studies Education Discourse Community on Globalization: Exploring The Agenda of Preparing For The Global Age", dalam *Journal of Studies in International Edu- cation*, 15 (1), hlm. 57-74.
- Aghbashlo, M., Peng, W., Tabatabaei, M., Kalogirou, S. A., Soltanian, S., Hosseinzadeh-Bandbafha H., Mahian, O., & Lam, S. S. (2021). Machine learning technology in biodiesel research: A review. *Progress in Energy and Combustion Science*, 85, 100904.
- Aisyah, S. (2021). Pengamalan Nilai- Nilai Pancasila Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Menyongsong Era Revolusi 4 . 0 di SMKN 3 Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(01), 49–56.
- Alicja Pawluczuk., Hazel Hall., Gemma Webster., & Colin Smith. 2020. "Youth digital participation:Measuring social impact", *Journal of Librarianship and Information Science*, Volume 52 Nomor 1:3–15.
- American Archivist*, 51(Winter and Spring 1988), 52–70.
- Antoni, A. (2017). Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah Dan Masyarakat*, 17(2), 261–274. <https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>.
- Banks, J. A. 2008. "Diversity, Group Identity, and Citizenship Education in A Global Age", dalam *Educational Researcher*, 37 (3), hlm. 129-139.
- Center for Civic Education. (1994). *National Standards for Civics and Government*, Calabasas, California: Center for Civic Education
- Center for Civic Education. (1996). *We The People... Project Citizen*. Calabasas, CA: Center for Civic Education.
- Citizenship Foundation. (2003). *Running a Mock Trial: A Guide and Materials for Teachers, Participants and Organisers*. London: Citizenship Foundation.

*Corresponding author.

E-mail addresses : wartono@ump.ac.id (First Author)

- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Davis, R., Misra, S., & Van Auken, S. (2002). A gap analysis approach to marketing curriculum assessment: A study of skills and knowledge. *Journal of Marketing Education*, 24(3), 218–224.
- Fadli, R. P., Mudjiran, M., Ifdil, I., & Amalianita, B. (2019). Peluang dan tantangan bimbingan karir di sekolah menengah kejuruan pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 102–108.
- Hakim, 2022. Kewarganegaraan Digital Penguatan Wawasan Global Warga Negara dan Peran Pendidikan Kewarganegaraan. Maarif Institute. [file:///C:/Users/ACER/Downloads/Kewarganegaraan Digital Penguatan Wawasan Global W.pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Kewarganegaraan%20Digital%20Penguatan%20Wawasan%20Global%20W.pdf)
- Hidayat, R., Alliyah, S., & Dewi, N. G. (2022). Financial Inclusion, Intellectual Capital, and MSMEs Performance with Business Age as Moderating Variable.
- Ifenthaler, D., Hofhues, S., Egloffstein, M., & Helbig, C. (2021). Digital transformation of learning organizations. Springer Nature. *International Journal of Digital Curation*, 10(2), 176–192. <https://doi.org/10.2218/ijdc.v10i2.342>
- Kerr, D., Lines, A., Blenkinsop, S And Schagen, I.(2002). What Citizenship and Education Mean to 14-year-olds. England’s Results from the IEA citizenship Educatio Study: the views of students, teachers and schools. DfES Research Report 375. London: DfES.
- Kerr, D 2008. Citizenship Education in England-Listening to Young People: New Insights from the Citizenship Education Longitudinal Studi. Dalam James Arthur and Ian Davies. 2008. Sage Library of Educational, Thought, and Practice: Citizenship Education: Volume 4; Action For Citizenship Education. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore: Sage.
- Kerr, D, Cleaver, E., Ireland, E., And Blenkinsop, S. (2003). Citizenship Education Longitudinal Study: First Cross-sectional Survey. 2001-2002. DfES Research Report 416. London: DfES.
- Kniep, W. M., (1989). Social Studies Within A GlobalEducation. *Social Education*, 53 (6), hlm.399-403.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>.
- Mike Ribble., & Gerald Bailey. 2007. Digital Citizenship in Schools”, *International Technology in Education*. 56-59.
- Miles, M. B. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Terjemahan)*. UI Press.
- Mohajan, H. (2018). Methodolgy Qualitative Research in Social Sciences and Related Subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 7(1), 23–
- Morehead, P., & LaBeau, B. (2005). The continuing challenges of technology integration for teachers. *Essays in Education*, 15(1), 10.
- Nehe, U. (2021). Kewarganegaraan Digital Dalam Pendidikan Situasi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1915–1921.
- Opriş, I., & Cenuşă, V.-E. (2017). Subject-spotting experimental method for gen Z. *TEM Journal*, 6(4), 683.
- Parker, W.C., Ninomiya, A., dan Cogan, J. 1999. “Educating World Citizens: To- ward Multinational Curriculum Develop- ment”, dalam *American Educational Re- search Journal*, 36 (2), hlm. 117-145.
- Paul H. MC Carthy. (1988). *The Management of Archives: A Research Agenda*.
- Pouchard, L. (2016). Revisiting the Data Lifecycle with Big Data Curation.

- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2), 168–182.
- Prodi D3 Perpustakaan. (2021). *Tentang Prodi D3 Perpustakaan FISIP Universitas Lampung*. Prodi D3 Perpustakaan FISIP Unila. <https://perpustakaan.fisip.unila.ac.id/>
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. (2005). *Laporan Akhir Naskah Akademik Pengembangan Standar Isi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33–35.
- Randall C. Jimerson. (2007). Archives for All: Professional Responsibility and Social Justice. *The American Archivist. Society of American Archivists*, 70(2), 252– 281.
- Richard Pearce-Moses. (2005). *A Glossary of Archival and Records Terminology* (Laurie Baty, Ed.). The Society of American Archivists. <https://files.archivists.org/pubs/free/SAA-Glossary-2005.pdf>
- Samsuri. (2012). Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Kompetensi Kewarganegaraan.
- Saputra, Meidi. (2022) Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 12, Nomor 01, Mei 2022*.
- Silver, B. C. (1993). Guidelines for arrangement and description of archives and manuscripts: A manual for historical records programs in New York State. *Government Publications Review*, 20(4), 473–474. [https://doi.org/10.1016/0277-9390\(93\)90049-U](https://doi.org/10.1016/0277-9390(93)90049-U)
- Subroto, dkk. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science Vol. 01, No. 07, Juli*, pp. 473 ~ 480.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. CV Alfa Beta.
- Sulistyo-Basuki. (2003). *Manajemen Arsip Dinamis*. Gramedia Pustaka Utama. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan, Nomor
- Tondeur, J., Scherer, R., Baran, E., Siddiq, F., Valtonen, T., & Sointu, E. (2019). Teacher educators as gatekeepers: Preparing the next generation of teachers for technology integration in education. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1189–1209.
- Vaismoradi, M., Turunen, H., & Bondas, T. (2013). Content analysis and thematic analysis: Implications for conducting a qualitative descriptive study: Qualitative descriptive study. *Nursing & Health Sciences*, 15(3), 398–405. <https://doi.org/10.1111/nhs.12048>
- Wina Sanjaya (2009) *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yatin, S. F. M., Sabarudin, A. S. A., Ahmad, A., Sulaiman, S., Aziz, M. A. A., Haron, H., & Zulkanain, N. N. A. (2019). Trends in Commercial Record Center Development. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(3), Pages 1473-1487. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i3/5870>

*Corresponding author.

E-mail addresses : wartono@ump.ac.id (First Author)