



Membangun Kecakapan Literasi Digital Citizenship Melalui Model *Information Communication Technology (ICT) Learning*

Slamet Hariyadi ^{✉ 1}, Muhamad Saleh ^{✉ 2}

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Diterima April 2022 Revisi Mei 2022 Dipublikasikan Juni 2022</p>	<p>Di era abad-21 saat ini membawa perubahan yang sangat pesat dan dampak signifikan terhadap seluruh aspek, di antaranya dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran. Komponen dan keterampilan yang ada di abad-21 adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, serta kecakapan <i>ICT (Information Media and Technology skills)</i>. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara konseptual gambaran umum pembelajaran PKn berbasis kecakapan abad-21 dengan model <i>ICT</i> untuk membangun kecakapan literasi digital siswa dalam membentuk aspek dan kompetensi warga negara warga negara yang dibutuhkan di abad-21. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan melakukan kajian dan penafsiran melalui studi literatur. Dengan pertimbangan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran dan mata kuliah wajib yang di ajarkan di semua sekolah, jurusan pada Pendidikan Tinggi oleh sebab itu perlunya memasukkan kecakapan <i>ICT</i> dalam rancangan dan desain model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.</p>
<p>Keywords: Pembelajaran ICT, Literasi Digital Warga Negara</p>	
<p>How to Cite : Hariyadi. (2022). Membangun Kecakapan Literasi Digital Citizenship Melalui Model Information Communication Technology (ICT) Learning. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 7(2), pp. 7-14. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v7.n2.2022.pp7-14</p>	<p>ABSTRACT <i>Building Digital Citizenship Literacy Skills Through the Information Communication Technology (ICT) Learning Model.</i> In the 21st century era currently brings rapid changes and significant impact to all aspects, including in education, especially in learning. Components and skills that exist in the 21st century are critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication and collaboration, as well as <i>ICT (Information Media and Technology skills)</i> skills. The purpose of this research is to find out conceptually the general description of the 21st century about skill-based Civics learning with the <i>ICT</i> model to build students' digital literacy skills in establishing aspects and competencies of citizens that needed in the 21st century. The method used in this research is descriptive qualitative by conducting studies and interpretations through literature studies. By considering that civic education is a compulsory subject and taught in all schools as well as in Higher Education. Therefore it needs to include <i>ICT</i> skills in the Civic Education learning model design. Therefore, it is necessary to include <i>ICT</i> skills in the Civic Education learning model design.</p>
<p>✉ Alamat korespondensi: Universitas Sembilan belas November ¹, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kolaka, Indonesia Universitas Haluoleo², Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Kendari, Indonesia</p>	
<p>✉ Email:: Adhyhariyadi88@gmail.com¹; muhammadsaleh@uho.ac.id²;</p>	

Copyright © 2022 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Untuk membentuk kesiapan warga Negara yang akan menghadapi tantangan globalisasi dan revolusi industri 4.0 di abad-21, masyarakat Indonesia harus mampu memiliki kesiapan menghadapi perubahan yang begitu cepat, (Covey 2005). Tantangan perubahan zaman yang diikuti perubahan fenomena perilaku manusia berdasarkan tuntutan zaman tersebut. Kecakapan abad-21(Trilling 2009) dan

karakteristik yang dimiliki warga negara abad-21 (Cogan and Derricot 1998) terdiri atas kemampuan mengenal masyarakat global, kemampuan kerja sama dengan orang lain dan memikul tanggung jawab atas peran atau kewajibannya dalam masyarakat. Selain itu dimensi kewarganegaraan global yang saling keterkaitan satu sama lain secara konsisten diantaranya adalah tanggung jawab sosial, kompetensi global, dan pelibatan warga negara

global, merupakan kerangka multidimensional, (Morais and Ogden 2011).

Dalam upaya membentuk kecakapan warga negara di era disrupsi yang serba digital saat ini, peran dunia pendidikan sangatlah penting untuk membentuk warga negara yang *smart and good citizenship* melalui Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dengan pertimbangan bahwa PKn di ajarkan disemua jenjang pendidikan baik di sekolah maupun pada Pendidikan Tinggi. Dalam hal membentuk dan memberikan pengetahuan kepada siswa di lingkungan digital saat ini dapat membangun agar dapat membangun kecakapan dan keterampilan siswa di abad-21 serta mengubah pola pikir siswa yang sangat drastis (Yong and Gates 2014). Sehingga diperlukan pembelajaran yang efektif dengan mengintegrasikan literasi *ICT* kedalam pembelajaran PKn. Ide dan konsep literasi media ke dalam pendidikan dapat diambil dari *Framework for 21st Century Learning* yang memuat konsep *digital citizenship* yaitu pemberian *skill* literasi media guna mendukung pembangunan warga negara global (Wibowo.P 2016) Selain itu (Smeets and Mooij 2001) mengatakan hasil pembelajaran dengan *ICT* dapat berkontribusi pada lingkungan belajar yang inovatif dan berpusat pada murid yang menumbuhkan pembelajaran aktif, belajar menemukan, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Semuanya dicapai dengan mengadaptasi konten pelajaran dan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan keterampilan masing-masing siswa, memfasilitasi kerjasama, dan dengan menyediakan konteks serta tugas yang seotentik mungkin. Selain itu pembelajaran *ICT* berbasis Mobile M-Learning yang di lakukan di Nigeria, dimana tujuannya untuk memberikan solusi alternatif pembelajaran di era digital, (Oyelere, Suhonen, and Sutinen 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut yang yang menjadi pertanyaan dalam makalah ini adalah; bagaimana deskripsi hubungan antara pembelajaran PKn dengan kecakapan pembelajaran *ICT*, dan bagaimana menumbuhkan literasi digital citizenship untuk meningkatkan kompetensi warga negara. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui gambaran deskriptif konseptual dan langkah-langkah pembelajaran PKn berbasis *ICT* untuk menumbuhkan literasi belajar siswa di era digital yang berwawasan global dilandasi dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

METODE

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur. Hal ini dilakukan pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan, dengan membaca dan mempelajari buku, jurnal, maupun surat kabar yang berkaitan dengan topik penelitian. Sehingga dapat diklasifikasi menjadi tiga tahapan; tahapan deskripsi, tahap reduksi, dan tahapan seleksi (Sugiyono 2010).

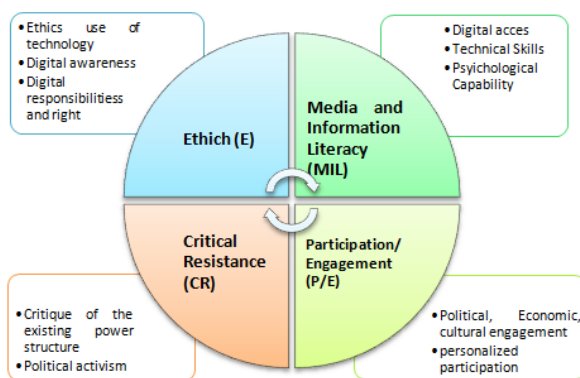
Selanjutnya data di analisis secara kualitatif dan komprehensif atas segala sumber yang di dapatkan sehingga lahir sebuah konseptual model pembelajaran PKn berbasis *ICT* yang analisis datanya sesuai dengan model (Miles and Huberman 1994) yang meliputi empat komponen yaitu: reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi ke semuanya di lakukan analisis simultan yang merupakan upaya berlanjut dan berulang secara terus menerus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengembangkan kewarganegaraan digital warga negara harus memiliki kecakapan; digital entrepreneurship, kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif; kemampuan bekerjasama jejaring; komunikasi lintas bahasa-benua, lintas budaya; kemampuan menggunakan dan memanfaatkan perangkat digital secara efektif, efisien, dan beretika; memiliki filter yang kuat dari pengaruh budaya dan ideologi meminimalisasi budaya malas gerak, (Komalasari 2019; U.N.E.S.C.O. 2011) Semua komponen tersebut dapat membentuk *civic literacy* digital warga negara. Majunya perkembangan teknologi memungkinkan lahirnya konsep kewarganegaraan digital yang penuh rasa tanggung jawab dan beretika sesuai dengan nilai dan norma Pancasila.

Perlunya sikap positif dalam berteknologi sehingga setiap orang dapat bekerja dan bermain di era digital saat ini sehingga diperlukannya nilai-nilai moral Pancasila dan etika, (Komalasari and Saripudin 2017). Digital citizenship secara luas mengacu pada seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk secara efektif digunakan untuk berkomunikasi, berpartisipasi dan menggunakan konten digital serta perlunya sikap positif dan percaya diri dengan teknologi digital, (Australia 2020). Oleh sebab itu untuk menjadi

seorang warga negara digital yang utuh perlu memperhatikan nilai-nilai dan komponen-komponen untuk menjadi warga negara yang *smart and good citizen*, seperti yang di kemukakan oleh (Ribble Mike s 2011) yang begitu kompleks dan multidimensional menurut (Choi 2016) membagi empat kategori konsep warga negara digital: Kewarganegaraan digital sebagai etika, Kewarganegaraan sebagai media informasi dan literasi, Pelibatan/partisipasi warga negara (*civic engagement*), dan Kewarganegaraan digital sebagai resistensi kritis. Komponen tersebut di atas dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Empat kategori digital citizenship
Sumber: (Choi 2016)

Penjelasan Gambar 1. tersebut adalah sebagai berikut: *Pertama*, Kewarganegaraan digital sebagai etika mengacu pada bagaimana penggunaan internet dengan sadar, tepat, aman, etis, dan penuh tanggung jawab seperti yang di kemukakan oleh (Ribble 2004) dan ISTE (2007). Digital citizen perlu mengetahui norma atau nilai tentang penggunaan teknologi serta sadar dan fokus menyadari politik, sosial, budaya, ekonomi, pendidikan yang berasal dari penggunaan teknologi digital hal ini sangat penting untuk diaktualisasikan dalam kurikulum pembelajaran untuk membangun kecakapan literasi digital siswa di abad-21. *Kedua* Kewarganegaraan sebagai media informasi dan literasi adalah menunjukkan kemampuan seseorang untuk bisa mengakses, menggunakan, membuat, dan mengevaluasi informasi untuk berkomunikasi yang secara kritis sebagai pusat aktivitas online yang produktif. Dalam konteks persekolahan digunakan dalam pembelajaran kepada siswa untuk menganalisis secara kritis tentang teks media massa, film, dan iklan serta pemerintahan dalam kekuatan sosial dan politik. *Ketiga* Pelibatan/partisipasi warga negara (*civic engagement*) adalah pelibatan dan partisipasi

warga negara secara online misalnya dalam politik, sosial ekonomi, dan budaya. Partisipasi ini dapat di lakukan dalam dua hal yakni; partisipasi politik dalam bentuk makro adalah penggunaan internet sebagai ruang publik untuk berdiskusi dan musyawarah msalkan partisipasi tentang pemerintah e-voting, petisi online, yang sangat penting untuk pelibatan warga negara digital, dan pelibatan personalisasi adalah partisipasi warga negara tidak harus yang sifatnya politik tetapi aktivitas masyarakat yang serba digital. *Keempat* adalah kewarganegaraan digital sebagai resistensi kritis untuk kemajuan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara warga negara seyogyanya kekuasaan, kebijakan pemerintah dan aktifitas politik dengan menggunakan situs jejaring sosial baik yang tergabung dalam suprastruktur politik/ lembaga pemerintah dan infrastruktur politik lembaga non pemerintah sebagai agen kontrol.

Digital citizenship dalam konteks literasi digital, tidak bisa dipisahkan dari ethic dan sosial responsibility warga negara. Karena hal ini memiliki efek terhadap jalannya demokrasi untuk pemerintahan yang berlandaskan nilai-nilai dan norma Pancasila dan UUD. (PradanaY 2018) dalam temuan penelitiannya menyampaikan gagasan dan pendapat warganegara mengenai digital literacy adalah perlunya edukasi terhadap penggunaan media digital baik yang dilakukan melalui lembaga pemerintah maupun non pemerintah misalnya LSM, media massa, komunitas dan lain sebagainya. Tujuan untuk mengedukasi warga terkait literasi ini ialah untuk membentuk warga negara yang aktif dan memiliki kesadaran. Sedangkan dari sisi media ialah menyajikan informasi yang lengkap dan berimbang yang dapat menjadi bahan bagi warga negara untuk menjadi warga negara yang aktif dan berperan positif. skendala saat ini adalah kaum milenial tidak memiliki ketertarikan membaca informasi dari koran, dan lebih tertarik terhadap *news aggregator* lewat media sosial yang tidak lengkap. Ini menjadi tantangan bagi media dalam mewujudkan kaum muda agar *well informed*. Tantangan tersebut ialah bersebarannya informasi yang ada sehingga warga negara harus bijak dalam memilih dan memilih informasi. Dalam konteks edukasi media, tantangan yang nyata ialah adanya perspektif yang tidak cukup terbuka mengenai literasi media. Contoh pembelajaran tentang media di sekolah hanya dimaknai sebagai pengembangan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan teknologi/media sebagai sarana

pembelajaran, belum menyentuh pada pemahaman mengenai literasi media, yang tentunya akan terjadi perbedaan mendasar dalam hasil belajar siswa, (Malik 2018).

Integrasi Digital Citizensip Kedalam Pedidikan Kewarganegaraan

Kecakapan abad-21 (*life and career skills, learning and innovation skills, dan Information media and technology skills*) harus dimiliki oleh siswa dimuat dalam skema pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 (*21 century skills rainbow*) yang menunjukkan bahwa berpengetahuan melalui *core subject* kurang memadai, harus dilengkapi dengan berkemampuan kreatif-kritis-inovatif, berkarakter kuat (bertanggung jawab, peduli sosial, toleran, produktif dan adaptif, dan sebagainya), serta didukung pemanfaatan informasi dan komunikasi secara bijak. Kecakapan belajar dan berinovasi meliputi kecakapan berpikir kritis, kecakapan berkomunikasi, kecakapan berkolaborasi dan berkreasi dirangkum dalam (4C) dikembangkan ke dalam *core subject* yang berisi penguatan tentang *civic literacy, global awareness, financial literacy, health literacy, dan environmental literacy*. Pada aspek pengembangan keterampilan hidup dan berkarir terdiri dari "*flexibility and adaptability, initiative and self-direction, social and cross-cultural interaction, productivity and accountability, leadership and responsibility*". Selanjutnya kecakapan literasi media informasi dan teknologi digunakan untuk mengolah kembali informasi, mengevaluasi secara kritis kegunaan dan manfaat informasi tersebut.

Pengembangan aspek digital citizenship (Heater 2004) berorientasi pada *digital knowledge, digital skills, dan digital etiquette*. Hal ini sesuai dengan aspek kompetensi pada pendidikan kewarganegaraan *civic knowledge, civic skills dan civic disposition* (Bronson 1998). Media digital yang terdiri dari informasi dan komunikasi dapat menghasilkan pengetahuan serta alat komunikasi untuk mendapatkan dan menghasilkan serta alat komunikasi untuk menyebarkan pengetahuan (Jungherr 2019; Dahl 2008; Mann 2016). 1). *digital knowledge*; pengetahuan yang dimiliki seseorang sebagai bentuk kewaspadaan agar mampu memecahkan masalah dalam era digital. Dalam konteks sosial dalam pencernaan media baru, maka kegunaan *digital knowledge* untuk memfilter dan tidak hanya menciptakan pengetahuan baru tetapi terkait

juga politik, ekonomi, dan budaya yang tujuannya untuk memecahkan masalah yang kompleks di era digital (Komalasari 2019). Penggunaan media digital (Bennett 2015) akan mempengaruhi digital knowledge masyarakat mengenai informasi yang di adopsi (Suyatno and Machfiroh 2016) . 2). *Digital Skills*; keterampilan yang menjadi prasyarat untuk keterampilan tahap selanjutnya untuk warganegara di era digital yang terdiri dari: *operational, formal, information, comunication, strategic dan content creation*, (Van Dijk 2013). 3) *Digital Ettiquette*, Komunikasi melalui media digital akan membawa perubahan perilaku warga negara. Etika digital (Ribble 2004; Ribble Mike s 2011; Choi 2016), sangat penting untuk warga negara dalam hal menggunakan, memanfaatkan dan menyebarkan informasi melalui media digital tentunya harus memperhatikan nilai-nilai dan norma yang bersumber pada pandangan hidup bangsa dan negara. (Kemendikbud RI 2016) membagi literasi media ke dalam lima komponen. *Pertama*, yaitu kemampuan mendengar, membaca, dan menulis (*basic literacy*). *Kedua*, yaitu kemampuan untuk mengembangkan *basic literacy* ke arah pemanfaatan sumber dari perpustakaan (*library literacy*). *Ketiga*, berupa kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya (*media literacy*). *Keempat*, kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet (*technology literacy*). *Kelima*, pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat atau diistilahkan sebagai *visual literacy*.

Pengembangan literasi media dalam menyiapkan sumber daya manusia di abad-21 dapat diterapkan ke dalam semua materi pelajaran, termasuk PKn. Guru dan dosen PPKn harus berupaya memanfaatkan jaringan internet dalam pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran berbasis jaringan (pembelajaran daring) sehingga pembelajarn PPKn menjadi

proses belajar yang terpadu (*blended learning*) dan sangat efektif untuk pembelajaran (Erdem and Erdem 2015). Di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), SMA dan Pendidikan Tinggi siswa diminta untuk mencari informasi dari berbagai sumber belajar dari buku, video, internet dan media sosial lainnya, Semua komponen tersebut akan diintegrasikan kedalam pembelajaran PKn dengan berbagai model dan meode yang cocok di abad-21 yang berbasis digital.

Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model ICT

Pembelajaran sebagai wadah dan proses membelajarkan kepada subyek didik yang terencana dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran hendaknya mampu mendukung pencapaian tiga kecakapan abad-21 kepada peserta didik, (Komalasari 2017). Salah satu kecakapan abad-21 yang dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah *Information Technology and Comunication (ICT)* dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di era digital, dilakukan dengan berbagai model pembelajaran yang sangat cocok dengan kecakapan tersebut. Dalam pembelajaran ICT diarahkan kepada *Digital Learning* dan *Blended Learning*, (Komalasari 2019).

Menurut Heick (2019) dalam (Komalasari 2019) untuk mengelola kelas yang menciptakan peserta didik yang mampu hidup dimasa depan, terdapat tujuh cara yaitu sebagai berikut:1). Literasi digital dan penelitian;literasi digital ini terkait langsung dengan literasi penelitian karena sumber data digital berfungsi sebagai sumberdaya penelitian utama, 2). Beralih dari standar kebiasaan; pergeseran dari standar akademis murni pada kebiasaan berpikir kritis yang dipersonalisasi melalui perubahan sebelumnya dari institusi kepada peserta didik,3).pembelajaran berbasis *game* dan *gamification*; hal ini mengumpulkan kekuatan simulasi pembelajaran, permainan sosial, pengendalian emosi, dan literasi digital untuk menghasilkan efek jelas dari transparansi dan partisipasi pada peserta didik,4). Konektivitas; melalui media sosial pembelajaran mobile (*mobile learning*), pembelajaran campuran, *e-learning*, dan pengalaman pembelajaran untuk dapat digunakan mengembangkan kemampuan interkoneksi, saling ketergantungan dan kerja

sama, 5).Transparansi; keterbukaan merupakan kebalikan dari sekolah tradisional yang tertutup dimana dinding dan ruang kelasnya tebal, guru dan kebijakan pemerintah setempat yang mengatur, menilai, dan memproses semuanya, 6). *Pleace-based education* melengkapi *platform digital* yang cenderung kearah globalisasi sehingga peserta didik terhubung dengan ide-ide eksotis dilokasi yang sama eksotis. Pengalaman belajar otentik memungkinkan peserta didik untuk mengarahkan perubahan pribadi dalam mengejar perubahan sosial dimulai dari rumah dan komunitas yang saling menyayangi., 7). *Self-Direct Learning* dan bermain; hal ini merupakan inti dari masa depan pembelajaran, tidak mengizinkan peserta didik untuk bermain dengan informasi, platform, dan ide-ide sama dengan mengabaikan akses, alat, dan pola kehidupan kecakapan abad-21. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara mandiri belajar mengatur dirinya dan mengelola waktu untuk belajar dan bermain dengan memanfaatkan *smartphone* dengan menggunakan *smartphone* secara bijak sesuai dengan etika.

Berdasarkan asumsi tersebut Untuk mencapai tujuan di atas, tentunya diperlukan pembelajaran PKn yang mengokohkan Pancasila dan UUD 1945 *in action* dan menyesuaikan dengan tuntutan era digital dalam membangun *digital citizenship*, sekaligus mengembangkan kecakapan abad-21. karaktersitik Generasi Z tersebut jika dikaitkan dengan 18 nilai karakter dari Kementerian Pendidikan Nasional (2010) memiliki persinggungan, dimana karakteristik generasi Z memiliki potensi untuk berkembang positif, jika dikembangkan melalui karakter-karakter tertentu (Sari, Zulaiha, and Mulyono 2020). Pembelajaran sebagai sebuah sistem secara komprehensif mensupport pencapaian tujuan di atas pada seluruh komponen pembelajaran, (Komalasari 2020). Pembelajaran hendaknya memperhatikan dan mempertimbangkan input pembelajaran yang sebagaimana tertuang pada Tabel 1.

Tabel. 1. Pengembangan Karakter Digital

No	Karakter yang Harus di Kembangkan Sesuai Dengan Karakteristik Generasi Z	
	Karakteristik	Karakter yang Harus di Kembangkan
1	Memiliki ambisi besar untuk sukses	Jujur Disiplin
2	Berperilaku instan	Kerja keras

		Peduli Sosial dan Lingkungan
3	Cinta kebebasan	Demokratis Semangat kebangsaan Cinta tanah air
4	Percaya Diri	Mandiri Tanggung Jawab
5	Menyukai hal yang detail	Rasa Ingin Tahu Kreatif
6	Keinginan untuk mendapatkan pengakuan	Toleransi Menghargai Prestasi Cinta Damai
7	Digital dan teknologi informasi	Gemar Membaca Bersahabat/komunikatif

Sumber:(Komalasari 2019)

Dalam hal mencapai tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis kecakapan abad-21, penulis mengembangkan salah satunya adalah dengan kecakapan *Information Media and Technology Skills (ICT)* sesuai dengan model pembelajaran yang ada di abad-21 dalam hal variabel kecakapan ICT, dimana akan membawa penerimaan positif terhadap respon siswa (Syaiful et al. 2019), dengan deskripsi kegiatan yang dilakukan oleh dosen/guru dan kegiatan mahasiswa.

SIMPULAN

Pendidikan kewarganegaraan di era digital 4.0 perlu mengadakan sebuah transformasi dalam bidang pembelajaran yang berbasis tiga kompetensi kecakapan abad-21 untuk menjawab kebutuhan yang diinginkan di era ini secara khusus dalam bidang pengembangan model pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif. Keterlibatan positif warga negara dalam hal ini para siswa dengan penggunaan teknologi digital bertujuan untuk penanaman nilai-nilai dan moral dengan penuh tanggung jawab agar menjadi warga negara yang *smart and good citizen* sesuai dengan nilai Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat dilaksanakan dengan berbagai variasi model-model pembelajaran yakni dengan *service learning*, *problem based learning*, *discovery learning*, *project based learning*, dan *living value learning*, dengan mengkombinasikan pembelajaran *Digital Learning*, *Blended Learning* dan *Self Regulated Learning*.

Dalam hal langkah-langkah pembelajaran diatas maka para guru/dosen bisa menerapkan

model pembelajaran sesuai dengan kondisi dan tingkat pendidikan di SD, SMP, SMA dan Pendidikan Tinggi karena dengan pertimbangan bahwa konstruksi berpikir siswa berbeda pada setiap jenjang pendidikan. Dalam makalah ini perlu adanya pengujian efektivitas dari penerapan model pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Australia, Education. 2020. "Digital Citizenship.[https://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Education+Services+Australia%2C+2019&btnG=Diakses Pada.](https://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Education+Services+Australia%2C+2019&btnG=Diakses+Pada.)"
- Bennett, Andrew. 2015. *Case Study: Methods and Analysis. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. Second Edi. Vol. 3. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.44003-1>.
- Bronson. 1998. *The Role Civic Education, A Fortcoming Education Policy Task Force Position*. Komunitarian Netw.
- Choi, MoonSun. 2016. "A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age." *Theory and Research in Social Education* 44 (4): 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>.
- Cogan, J J, and R Derricot. 1998. *Citizenship For 21ST Century An International Perspective on Education*. London: Kogan Page.
- Covey, Stephen R. 2005. *The 8th Habit, Melampaui Efektivitas Menggapai Keagungan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dahl, R. 2008. *On Democracy*. New Haven: Yale University Press.
- Dijk, Van. 2013. *The Culture of Connectivity: Critical History of Social Media*. UK: Oxford. University Press.
- Erdem, Aliye, and Mukaddes Erdem. 2015. "The Effect of Constructivist Blended Learning Environment on Listening and Speaking

- Skills.” *İlköğretim Online* 14 (3): 1130–48.
<https://doi.org/10.17051/io.2015.27258>.
- Heater, Derrek. 2004. *A Brief History of Citizenship*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Jungherr, A. 2019. “Book Review: Social Theory after the Internet: Media, Technology and Globalization.” *The International Journal of Press/Politics* 24 (ue 1)).
<https://doi.org/10.1177/1940161218808373>.
- Kemendikbud RI. 2016. *Gerakan Literasi Untuk Tumbuhan Budaya Literasi*. Jakarta: Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat (BKLM).
- Komalasari, K. 2017. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- . 2019. *Pengembangan Digital Citizenship Di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: UPI Press.
- . 2020. “Peluang Dan Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Digital 4.0. Makalah Disampaikan Pada Seminar Nasional Tanggal 30 Oktober 2020 Di Jurusan PPKn Universitas Halu Oleo Kendari.”
- Komalasari, K, and D Saripudin. 2017. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Aplikasi Living Values and Education*. Bandung: Rafika Aditama.
- Malik, R S. 2018. “Educational Challenges in 21St Century and Sustainable Development.” *Journal of Sustainable Development Education and Research* 2 (1): 9.
<https://doi.org/10.17509/jsder.v2i1.12266>.
- Mann, M. 2016. “Response To Critics.” In *Global Powers: Mann’s Anatomy Of The 20th Century and Beyond*, edited by RSchorder, 281–322. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, B.Mattew, and A.Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Arizona State University. SAGE Publications, Inc.
- Morais, Duarte B., and Anthony C. Ogden. 2011. “Initial Development and Validation of the Global Citizenship Scale.” *Journal of Studies in International Education* 15 (5): 445–66.
<https://doi.org/10.1177/1028315310375308>.
- Oyelere, S. S., J. Suhonen, and E. Sutinen. 2016. “M-Learning: A New Paradigm of Learning ICT in Nigeria.” *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 10 (1): 35–44.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v10i1.4872>.
- PradanaY. 2018. “Atribusi Kewarganegaraan Digital Dalam Literasi Digital.” *Untirta Civic Education Jurnal* 3 (2): 168–182.
- Ribble, M. 2004. “Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior.” *Learning & Leading with Technology* 32 (1): 6–11.
- Ribble Mike s, Bailey Gerald D. 2011. *Teaching Digital Citizenship When Will It Become a Priority for 21st Century School*.
- Sari, Yessy Yanita, Siti Zulaiha, and Herri Mulyono. 2020. “The Development of a Digital Application to Promote Parents’ Involvement in Character Education at Primary Schools.” *Elementary Education Online* 19 (4): 2564–70.
<https://doi.org/10.17051/ilkonline.19.04.001>.
- Smeets, Ed, and Ton Mooij. 2001. “Observations in Educational Practice.” *British Journal of Educational Technology* 32 (4): 403–17.
- Sugiyono. 2010. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, and Machfiroh. 2016. “Political Marketing Activity In Simultaneous Regional Election 2015.” *Mimbar:Jurnal Ilmu Sosial Dan Pembangunan* 33 (1): 99–106.

- Syaiful, Syaiful, Amirul Mukminin, Akhmad Habibi, Lenny Marzulina, Annisa Astrid, and Friscilla Wulan Tersta. 2019. "Learning in the Digital Era: Science Education Students' Perception on the Sns Use in the Context of English for Specific Course." *Elementary Education Online* 18 (3): 1069–80. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.610143>.
- Trilling, Fadel. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Amerika: Jossey-Bass Wiley.
- U.N.E.S.C.O. 2011. *Digital Literacy in Education*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Wibowo.P, Heru. 2016. "Darurat Literasi Media Dalam Digital Citizenship: Satu Gagasan Menuju Warga Negara Melek Informasi."
- Yong, Su-Ting, and Peter Gates. 2014. "Born Digital: Are They Really Digital Natives?" *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning* 4 (2): 2–5. <https://doi.org/10.7763/ijeeee.2014.v4.311>.