

ARTIKEL PROSIDING SEMINAR NASIONAL “REAKTUALISASI KONSEP KEWARGANEGARAAN INDONESIA”



Judul Artikel: Kampanye Kewarganegaraan Sebagai Strategi Menuju Kebermaknaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital

Penulis: Epin Saepudin, Asep Wawan Jatnika

Editor: Arief Wahyudi; Ramsul Nababan; Fazli Rachman

Judul Prosiding: Prosiding Seminar Nasional: Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia; *Digital Library*, 15 Oktober 2019

Penerbit: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

Kota Penerbitan: Medan

Tahun Terbit: 2019

Halaman: 63-71

Saran Pengutipan:

Saepudin, E., & Jatnika, A. W. (2019). Kampanye Kewarganegaraan Sebagai Strategi Menuju Kebermaknaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital. Dalam A. Wahyudi, R. Nababan, & F. Rachman (Editor), *Prosiding Seminar Nasional: Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia; Digital Library, 15 Oktober 2019* (hlm. 63-71). Medan: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

INFORMASI ARTIKEL

Artikel ini telah dipresentasikan dalam Seminar Nasional “Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia” di *Digital Library* Universitas Negeri Medan, Medan – Sumatera Utara. Seminar Nasional tersebut diselenggarakan oleh Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, Pada 15 Oktober 2019.

Prosiding seminar nasional ini dapat diunduh di:

https://drive.google.com/open?id=1ZMI_eDXTvnpn6Etj4roSBa32wNvSdA-AI

KAMPANYE KEWARGANEGARAAN SEBAGAI STRATEGI MENUJU KEBERMAKNAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA DIGITAL

Epin Saepudin, Asep Wawan Jatnika

Institut Teknologi Bandung, Bandung

epin.saepudin@itb.ac.id

Abstrak

Dinamika dan perkembangan zaman menuntut adanya transformasi dalam bidang pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas dan di luar kelas, melainkan dapat pula dilaksanakan di ruang digital. Tujuan penelitian dimaksudkan untuk mengungkap bagaimana ruang digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam penyebarluasan nilai-nilai kebajikan. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Lokasi penelitian terletak di Institut Teknologi Bandung dengan subjek penelitian terdiri dari mahasiswa dan dosen pendidikan kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kampanye kewarganegaraan dalam pembelajaran mendorong mahasiswa menjadi *influencer* milenial yang senantiasa menyebarkan virus-virus kebajikan, khususnya bagi pengguna internet yang kian hari kian meningkat jumlahnya. Melalui penerapan metode ini, mahasiswa memandang pembelajaran pendidikan kewarganegaraan semakin bermakna. Kebermaknaan Pendidikan kewarganegaraan dilihat dari sisi manfaat yang diperoleh, bukan hanya bagi diri mahasiswa, tetapi juga bagi masyarakat yang hidup di era digital.

Kata kunci: kampanye kewarganegaraan, pendidikan kewarganegaraan, era digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat memerlukan penyesuaian-penyesuaian dalam berbagai bidang. Penyesuaian diperlukan karena sejatinya perubahan zaman bukanlah sesuatu yang harus dilawan, melainkan kita harus mampu “berselancar” dengan baik mengikuti arus kemajuan. Salah satu bidang yang juga harus menyesuaikan dengan perubahan zaman tersebut adalah bidang pendidikan dan pembelajaran. Munculnya *e-learning* misalnya, merupakan bentuk respon positif yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk mencapai tujuan pendidikan.

E-learning dipandang sebagai strategi baru yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Beberapa karakteristik yang dimiliki *e-learning* antara lain; (1) pemanfaatan teknologi elektronik untuk memudahkan proses komunikasi antara dosen dan mahasiswa tanpa terbatas ruang dan waktu, (2) menggunakan bahan ajar secara mandiri yang dapat diakses kapan dan dimana saja, (3) mendukung aksesibilitas administrasi pendidikan, (4) internet menyediakan

berbagai informasi yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Rahmasari & Rismiati, 2013).

Kesuksesan *e-learning* ini memerlukan kesungguhan, kreativitas, inovasi, dan komitmen dosen untuk selalu melibatkan dan menggunakan perangkat ICT dalam pembelajaran. Baik untuk kepentingan pencarian suplemen pembelajaran, materi ajar, bahkan isu-isu aktual untuk kemudian dibahas dalam diskusi di kelas. Hal ini yang terkadang dilupakan oleh para pendidik, bahwa keberhasilan implementasi kurikulum sejatinya tidak ditentukan oleh tumpukan berkas yang memuat konten dan sekelumit administrasi pendidikan, melainkan bergantung pada kreativitas dan kecakapan guru/dosen untuk menerapkannya dalam pembelajaran (Sadiman, 2006). Karena itu, guru/dosen merupakan faktor penentu yang krusial dalam peningkatan mutu pendidikan (Syarifudin, dkk, 2017).

Salah satu mata kuliah yang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran adalah mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan saat ini hendaknya tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas dan di luar kelas, melainkan dapat pula dilaksanakan di ruang virtual. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang didalamnya selalu membahas isu-isu aktual, amat terbantu oleh kemudahan akses informasi oleh mahasiswa. Banyaknya informasi-informasi yang bertebaran di media digital membantu dosen untuk memberikan pemahaman akan konsep-konsep yang dipelajari secara lebih implementatif, faktual, dan kontekstual, sehingga mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep melainkan melihat secara langsung bagaimana implementasi konsep tersebut dalam kehidupan nyata.

Selain untuk mencari sumber dan suplemen pembelajaran, kemajuan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam mendukung kebermaknaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Sebagaimana kita ketahui masih banyak yang memandang bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu pembelajaran yang monoton, membosankan, dan terkesan hanya untuk memenuhi tuntutan kurikulum semata (mata kuliah wajib). Pandangan demikian perlu segera direspon, sehingga pembelajaran pendidikan kewarganegaraan semakin menemukan bentuknya, dalam arti memiliki sisi kebermanfaatannya yang lebih nyata.

Revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan *internet of thing* (IoT), memberikan inspirasi bagi pengembangan literasi. Literasi saat ini tidak hanya berkutat pada kemampuan membaca dan menganalisis apa yang tertuang dalam teks, melainkan telah bertransformasi mengikuti perkembangan yang terjadi. Terdapat setidaknya jenis literasi yang diperlukan dalam revolusi industri 4.0, antara lain; literasi data, literasi teknologi, dan literasi humanis (Aoun, 2017) yang semuanya harus terintegrasi dalam pengembangan pembelajaran. Kaitan dengan praksis pembelajaran, UNESCO pada bulan Oktober 1994 di Jenewa merekomendasikan empat pesan yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan (Arif & Zuliyah, 2013), antara lain:

1. Pendidikan harus mengembangkan kemampuan untuk mengakui dan menerima nilai-nilai yang ada dalam kebhinnekaan pribadi, jenis kelamin, masyarakat dan budaya serta mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi dan bekerja sama dengan yang lain;

2. Pendidikan hendaknya meneguhkan jati diri dan mendorong konvergensi gagasan dan penyelesaian-penyelesaian yang memperkokoh perdamaian, persaudaraan dan solidaritas antara pribadi dan masyarakat;
3. Pendidikan hendaknya meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai dan tanpa kekerasan; dan
4. Pendidikan hendaknya meningkatkan pengembangan kedamaian dalam diri diri pikiran peserta didik sehingga mereka mampu membangun secara lebih kokoh kualitas toleransi, kesabaran, serta kemauan untuk berbagi dan memelihara kedamaian.

Melihat penjelasan di atas, pendidikan kewarganegaraan memiliki posisi strategis untuk mencapai keempat pesan dimaksud. Tulisan ini akan mengulas bagaimana ruang digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam penyebarluaskan nilai-nilai kebajikan. Nilai-nilai kebajikan yang disebarluaskan merupakan hasil daripada pengamatan dan pengkajian mahasiswa akan sejumlah realitas persoalan yang dihadapi dalam kehidupan keseharian. Strategi ini dimaksudkan untuk memupuk tanggung jawab moral dan sosial mahasiswa yang harus turut serta terlibat dalam penyelesaian masalah yang terjadi di masyarakat. Mahasiswa didorong untuk menjadi *influencer* milenial yang senantiasa menyebarkan virus-virus kebajikan, khususnya bagi pengguna internet yang kian hari kian meningkat jumlahnya.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Penelitian dilakukan Institut Teknologi Bandung dengan subjek penelitian terdiri dari mahasiswa dan dosen pendidikan kewarganegaraan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan tiga tahap analisis data, meliputi; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan memaparkan bagaimana mencapai pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang lebih bermakna di era digital. Konsepsi mengenai kebermaknaan pembelajaran dalam tulisan ini merupakan pengembangan dari konsep pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) yang dikembangkan Ausubel (dalam Nur Rahmah, 2013). Kebermaknaan pembelajaran dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah pendidikan kewarganegaraan secara faktual dan konseptual memberikan dampak ganda. Disatu sisi, berdampak pada penguatan pemahaman mahasiswa akan kebermaknaan ilmu pengetahuan, tetapi juga berdampak pada perbaikan mutu kehidupan masyarakat disisi lain (baik langsung maupun tidak langsung). Untuk membahas hal tersebut, tulisan ini akan membahas dua poin penting. Kesatu, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di era digital. Kedua, kampanye kewarganegaraan sebagai strategi menuju kebermaknaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di era digital.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital

Revolusi industri 4.0 dikenal pula sebagai era disrupsi, yakni aksesibilitas informasi yang berlangsung sangat cepat telah menimbulkan berbagai perubahan dalam berbagai

bidang kehidupan. Pada era ini, pergerakan dunia tidak lagi berjalan linear mengikuti aturan main dan tata nilai seperti biasanya. Kemajuan teknologi yang berlangsung sangat cepat dan tak beraturan ini telah membentuk suatu perpaduan dimensi fisik, biologis, dan digital yang sulit dibedakan (Shwab, 2016).

Revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini menjadi momok menakutkan bagi sebagian pihak, karena dinilai membawa dampak kurang baik terhadap kehidupan. Namun demikian, sebagai manusia yang hidup di era ini (terlebih ketika muncul konsep masyarakat 5.0) harus mampu meyakinkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara arif dan bijak. Keniscayaan akan adanya perubahan bukanlah sesuatu yang harus kita lawan, melainkan kita harus mampu menyesuaikan dengan kemajuan tersebut agar tidak dilindas oleh zaman. Kaitan dengan itu, masuknya era revolusi industri 4.0 memerlukan penyesuaian-penyesuaian mengenai praksis pembelajaran yang dilakukan, karena secara konseptual pembelajaran harus sejalan dengan tuntutan, kebutuhan, dan tantangan zaman.

Teknologi digital yang menawarkan efektivitas, efisiensi, dan daya magnet yang kuat menjadi hal yang paling berpengaruh terhadap sistem pendidikan di dunia saat ini (Hoyles & Lagrange, 2010). Trend digitalisasi informasi yang dipandang memiliki pengaruh signifikan bagi cara berpikir, bersikap, dan berperilaku warga bangsa tersebut harus dimanfaatkan oleh para pendidik agar dampak negatif yang dikhawatirkan timbul tidak mendominasi.

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan kesempatan bagi siapa saja, untuk mengetahui berbagai data, informasi, maupun peristiwa yang terjadi diberbagai belahan dunia hanya melalui sebuah genggaman gawai. Era ini kemudian melahirkan istilah yang disebut sebagai warga negara digital (*digital citizenship*), yakni mereka yang menggunakan teknologi untuk memperoleh informasi politik untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab kewarganegaraan mereka (Mossberger, et all, 2008).

Konsep kewarganegaraan digital ini membantu para pendidik untuk memahami apa yang harus diketahui dan dilakukan oleh peserta didik yang hidup, tumbuh, dan berkembang di era digital. *Digital citizenship is a concept which helps teachers, technology leaders and parents to understand what students/ young people/technology users should know to use technology appropriately. Digital citizenship is more than just a teaching tool; it is a way to prepare students/technology users for a society full of technology* (Ribble & Bailey, 2007). Karena itu, konsepsi kewarganegaraan digital memerlukan respon dari para pendidik agar peserta didik tidak terjebak (bahkan terlibas) oleh pesatnya arus informasi, melainkan dapat berselancar bebas diatas derasnya arus tersebut secara bijaksana.

Salah satu langkah yang harus dilakukan oleh para pendidik adalah dengan menerapkan suatu strategi yang mendorong pemanfaatan teknologi untuk tujuan kebajikan. Keberadaan internet saat ini bukan hanya sebatas sumber referensi dalam memahami materi pembelajaran, lebih dari itu internet telah memberikan ruang bagi peserta didik untuk menunaikan tanggung jawab mereka sebagai warga negara yang harus turut serta mendorong terciptanya masyarakat informasi yang berkeadaban. Terlebih ditengah maraknya disinformasi publik, berita bohong, dan sekelumit informasi yang belum pasti kebenarannya.

Pendidikan kewarganegaraan di era digital harus mendorong peserta didik untuk memiliki kompetensi sebagai warga negara yang hidup ditengah masyarakat digital. Untuk menghadirkan peserta didik yang demikian, maka pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan menjadi tiga aspek penting yang harus dikembangkan. Kesatu, pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) berkaitan dengan hak dan kewajiban yang harus diketahui sebagai warga negara. Kedua, keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) merupakan pengembangan dari pengetahuan kewarganegaraan yang meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan kecakapan partisipasi (*participation skills*). Ketiga, watak kewarganegaraan (*civic disposition*) berkaitan dengan karakter privat seperti tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia serta karakter publik seperti kepedulian terhadap sesama, empati, berperilaku sesuai aturan yang berlaku, dan lain sebagainya. Kedua karakter ini (privat dan publik) penting dimiliki bagi pemeliharaan dan pengembangan kehidupan demokrasi (Quigley, 1991; Branson, 1998; Budimansyah & Suryadi, 2008).

Kaitan dengan pandangan di atas, pengembangan kompetensi kewarganegaraan harus menyesuaikan dengan situasi, kondisi, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi di era digital. Karena itu, pendidikan kewarganegaraan di era digital harus melihat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai suatu peluang untuk mempromosikan nilai-nilai kebajikan warga negara (*civic virtue*). *Digital citizenship education is the knowledge, skills, and understanding required for users to exercise and defend their democratic rights and responsibilities online, and to promote and protect human rights, democracy and the rule of law in cyberspace* (tersedia di <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>, diakses tanggal 6 November 2019). Melalui penjelasan ini, Pendidikan kewarganegaraan di era digital mesti mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan bagi peserta didik untuk dapat menggunakan dan mempertahankan hak-hak dan tanggung jawab demokratis mereka secara *online*, serta untuk mempromosikan dan melindungi hak azasi manusia, demokrasi, dan aturan-aturan yang berlaku dalam menjalin pergaulan di dunia maya.

Menuju Kebermaknaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital melalui Kampanye Kewarganegaraan

Revolusi digital telah memicu para pendidik untuk berfikir ulang mengenai strategi dan metode pembelajaran yang tepat digunakan, sehingga tsunami informasi yang terjadi saat ini tidak membawa madharat bagi kehidupan warga negara. Ledakan teknologi informasi dan komunikasi harus mampu dimanfaatkan sebaik mungkin oleh para pendidik, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan sebagai penyebar informasi. Informasi yang disebarkan tentunya berisikan seruan-seruan yang mengajak warganet untuk berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam posisinya sebagai warga negara.

Kemampuan pendidik untuk membaca dan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi digital yang berlangsung cepat ini, mendorong terbentuknya peserta didik yang tidak hanya menjadi pengikut (*follower*) peradaban, melainkan mampu menjadi pemimpin (*leader*) dalam menciptakan peradaban melalui reformasi pendidikan dan pembelajaran. Hal ini penting diperhatikan, karena bangsa yang benar-benar memanfaatkan ledakan komunikasi digital, dan menghubungkannya dengan teknik-

teknik pembelajaran baru, niscaya akan memimpin dunia di bidang pendidikan (Drucker dalam Dryden & Vos, 2003). Tengoklah Singapura yang berkomitmen dan telah berhasil menerapkan teknologi informasi interaktif terbaik di dunia pada sistem persekolahannya sehingga mampu mempertautkan bidang pendidikan dengan dunia bisnis, dunia industri, dan dunia kerja.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai bagian dari mata kuliah yang wajib diberikan di perguruan tinggi, harus mampu menyesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan tantangan era digital. Berbagai kemampuan dan keterampilan yang diperlukan di era digital, meliputi; kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berkomunikasi, kemampuan mengelola informasi secara bijak dan bertanggung jawab, serta kemampuan untuk berkolaborasi untuk menghadapi masalah yang timbul dalam kehidupan masyarakat (Tapscott, 2009). Upaya untuk mengembangkan berbagai kemampuan tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Pembelajaran kontekstual dianggap tepat karena dapat membuka pandangan tentang perlunya pembelajaran yang lebih kreatif, aktif-partisipatif, menggali dan mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan potensi atau kecerdasan orisinalnya, bermakna dan menyenangkan (Komalasari, 2011).

Pendidikan tidak hanya diorientasikan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik semata, melainkan harus mendorong peserta didik mendayagunakan pengetahuan dan keilmuannya untuk memperbaiki mutu kehidupan, sehingga menjadikan pembelajaran semakin bermakna. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mencapai kebermaknaan pendidikan kewarganegaraan di era digital adalah melalui kampanye kewarganegaraan. Kampanye kewarganegaraan sebagai model pembelajaran merupakan salah satu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan, karena melibatkan penggunaan teknologi dalam mendorong peserta didik menemukan makna hakiki dari proses pendidikan yang dialaminya.

Terdapat setidaknya tujuh karakteristik pembelajaran yang telah mengalami reformasi, antara lain; (a) siswa melakukan eksplorasi secara aktif, (b) model interaktif, (c) rentang yang luas dari materi autentik, (d) menggunakan pendekatan multidisiplin, (e) kegiatan berbasis kolaboratif, (f) guru/dosen bukan merupakan sumber pengetahuan, melainkan berposisi sebagai fasilitator belajar, (g) pembentukan kelompok mencerminkan heterogenitas, atau berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan, dan (h) proses evaluasi berbasis kinerja dan kecakapan diskrit (Suryadi, 2007).

Kampanye kewarganegaraan termasuk kategori pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) karena dalam praksisnya peserta didik belajar melalui proses penemuan yang kemudian mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Ausubel dalam Burhanuddin & Nur Wahyuni, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa model kampanye kewarganegaraan dapat mengembangkan kemampuan metakognisi, disamping pemahaman faktual, konseptual, dan prosedural. Pembelajaran tidak hanya menekankan pemahaman atas konsep dan teori di dalam kelas, melainkan berbasis pada pengalaman mahasiswa. Strategi ini dapat membantu peserta didik untuk membuat relasi-relasi antara materi yang diajarkan di kelas dengan konteks kehidupan sosial-kultural yang terjadi dalam kehidupan keseharian, sehingga peserta didik mampu membuat sebuah sintesa atas keterkaitan antara konsep dan teori yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata (Blanchard, 2001; Berns & Erickson, 2001). Secara prosedural, kampanye kewarganegaraan terdiri dari enam tahap, meliputi; belanja masalah,

identifikasi dan perumusan masalah, analisis masalah, perancangan solusi dan rencana tindak, pelaksanaan kampanye, dan penyusunan laporan (Saepudin & Roza, 2019).

Kesatu, belanja masalah, pada tahap ini kelompok mahasiswa melakukan observasi atas fenomena yang terjadi disekitarnya, dan mengumpulkan data-data berbagai permasalahan sebanyak mungkin. Kedua, identifikasi dan perumusan masalah. Setelah mahasiswa mengumpulkan berbagai masalah yang terjadi disekitar mereka, pada tahap ini dilakukan penyisiran dan penelaahan kembali untuk menentukan prioritas masalah yang dipandang paling memerlukan pemecahan segera. Ketiga, analisis masalah. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan pendalaman atas masalah prioritas yang akan diangkat secara komprehensif dan melibatkan berbagai perspektif (multidisiplin ilmu) hingga menemukan jantung persoalan yang terjadi. Keempat, perancangan solusi dan rencana tindak. Pada tahap ini, mahasiswa merumuskan solusi alternatif berupa perancangan konten yang akan disebarluaskan dengan maksud khalayak lain mengetahui persoalan yang dihadapi dan kondisi ideal yang seharusnya terjadi/dilakukan. Konten kampanye berisi pesan-pesan moral dan kebijakan yang berkelindan dengan masalah yang telah dikaji. Kelima, pelaksanaan kampanye. Pada tahap ini, konten kampanye yang telah dibuat dan memperoleh masukan serta justifikasi dari dosen dan kelompok lainnya, selanjutnya disebarluaskan melalui kanal-kanal informasi dari berbagai *flatform* digital (youtube, instagram, facebook, twitter, line, whatsapp, dan media digital lainnya). Keenam, penyusunan laporan dan *showcase*. Setelah kampanye kebijakan dilaksanakan, kelompok mahasiswa kemudian menyusun laporan tertulis yang berisi setiap tahapan yang dilakukan. Selain laporan tertulis, laporan juga disusun dalam bentuk poster/banner untuk dapat ditampilkan pada saat pertanggungjawaban hasil kerja.

Melalui strategi tersebut, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan lebih menemukan bentuk dan maknanya, yakni suatu proses untuk mencapai kemajuan peradaban manusia melalui penyebaran pesan-pesan kebijakan bagi masyarakat luas. Pendekatan ini memandang bahwa proses belajar benar-benar berlangsung hanya jika peserta didik dapat menemukan hubungan yang bermakna antara pemikiran yang abstrak dengan penerapan praktis dalam konteks dunia nyata (Blanchard, 2001). Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan cara mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.

Realitas demikian didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan yang menunjukkan bahwa disamping membantu mahasiswa mempelajari substansi perkuliahan, penerapan model ini dipandang mahasiswa sebagai langkah konkrit partisipasi mahasiswa dalam upaya penyelesaian masalah yang terjadi dilingkungan sekitar mereka. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang selama ini dipandang jenuh, membosankan, monoton, dan didominasi oleh ceramah, menjadi lebih menarik serta lebih terasa urgensi dan kebermaknaannya.

Penerapan model kampanye kewarganegaraan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menuangkan ide, pemikiran, dan kreativitasnya dalam merespon fenomena yang terjadi disekitarnya, karena tidak hanya mempelajari konsep dan teori dalam pendidikan kewarganegaraan, melainkan langsung melihat realitas yang terjadi. Terdapat sejumlah manfaat yang dihasilkan melalui penerapan model kampanye kewarganegaraan. Kesatu, mendorong mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis setiap persoalan secara kritis. Kedua, membiasakan berpikir multidisiplin (bahkan transdisiplin), komprehensif, sistematis, dan logis. Ketiga,

meningkatkan kemampuan menemukan alternatif-alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Keempat, meningkatkan kemampuan manajemen dan desain, yakni ketika menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah yang dikaji. Kelima, meningkatkan pemahaman akan hakikat mahasiswa sebagai agen perubahan. Keenam, memotivasi mahasiswa untuk membantu orang lain. Ketujuh, meningkatkan hubungan pertemanan lintas program studi, agama, etnisitas, dan lain-lain. Kedelapan, menumbukembangkan semangat berbagi dan melayani melalui karya nyata.

SIMPULAN

Transformasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di era digital merupakan suatu keniscayaan dan harus dilaksanakan dalam rangka menciptakan warga negara digital yang berkeadaban. Keberadaban warga negara di era digital ditandai dengan kemampuan mahasiswa dalam membaca dan menganalisis setiap informasi yang diperoleh, memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan kebajikan, serta memosisikan diri sebagai *influencer milenial* berbasis keilmuan yang berperan aktif dalam memberikan masukan-masukan dan seruan-seruan kepada masyarakat akan hal yang seharusnya terjadi dan tidak seharusnya terjadi. Kampanye kewarganegaraan sebagai salah satu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan merupakan suatu terobosan yang dianggap tepat untuk diterapkan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, karena di era digital, pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas dan diluar kelas, melainkan dapat juga dilaksanakan di ruang virtual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang sudah memberikan bantuan dana sehingga peneliti dapat menunaikan tugas penelitian. Selain itu, peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada Institut Teknologi Bandung yang sudah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengabdikan, mengembangkan, dan menerapkan model-model pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada para dosen dan mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang telah bersedia menjadi narasumber dan membantu peneliti dalam proses pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoun, JE. (2017). *Robot-Proof: Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*. Publisher: MIT Press
- Arif, DB & Zuliyah, S. (2013). Nilai-Nilai Ke-Bhinneka Tunggal Ika-an dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Makalah disampaikan kegiatan Pelatihan Penerapan Kurikulum 2013 MGMP PKn SMP Kota Yogyakarta*, Kamis, 26 September 2013
- Berns, RG & Erickson, PM. (2001). Contextual Teaching and Learning The Highlight Zone: Research @Work No. 5. Tersedia di <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED452376.pdf>
- Blanchard, A. (2001). Contextual Teaching and Learning. Tersedia di <http://www.horizonshelp.org/contextual/contextual.htm>

- Branson, M.S. (1998). *The Role of Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Burhanuddin & Nur Wahyuni, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media
- Council of Europe. (2019). Digital Citizenship and Digital Citizenship Education. <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>, diakses tanggal 8 November 2019
- Dryden, G. & Vos, J. (2003). *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung: Kaifa.
- Hoyles, C., & Lagrange, J.-B. (Eds.). (2010). *Mathematics Education and Technology Rethinking The Terrain*. New York: Springer.
- Komalasari, K. (2011). Kontribusi Pembelajaran Kontekstual untuk Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan Peserta Didik SMP di Jabar. *Jurnal MIMBAR* Vol. XXVII, No. 1, Juni 2011, h. 47-55
- Miles, M & Huberman, A. M. (2012). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Mossberger, K, Tolber, CJ, and McNeal, RS. (2008). *Digital Citizenship*. England: The MIT Press Cambridge
- Quigley, C.N, Buchanan, Jr J.H, & Bahmueller, C.F. (1991). *Civitas: A Framework for Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Rahmasari, G & Rismiati, R. (2013). *E-Learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Ribble, M. & Bailey, G., 2007. *Digital Citizenship in School*. Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Sadiman, A. (2006). *Kurikulum Pendidikan dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Saepudin, E & Roza, P. (2019). Citizenship Campaign as A Character Education Strategy in The Era of Industrial Revolution 4.0: Case in Institut Teknologi Bandung. Makalah dipresentasikan dalam *International Conference on Progressive Education yang diselenggarakan di Universitas Negeri Lampung*, 26-27 Oktober 2019.
- Shwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business
- Suryadi, A. (2007). *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Terbuka Jarak Jauh*, Volume 8, Nomor 1, Maret 2007, 83-98
- Syaifudin, A, Rokhman, F, & Zulaeha, I. (2017). Pengembangan Strategi Pembelajaran Tematik Integratif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 2(2).
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia* (Terjemahan Fajarianto). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Winataputra, U.S. & Budimansyah, D. (2007). *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPs UPI.